
DUNGEONS & DRAGONS®
MANUAL DE MONSTRUOS
LIBRO DE REGLAS BÁSICO III
v.3.5

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DE MONSTRUOS

Libro de reglas básico III v.3.5

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS,
creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene ningún Open Game Content.
Ninguna parte de este libro puede ser reproducida en modo alguno sin una autorización
escrita. Para saber más acerca de la Open Game License,
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, DUNGEON MASTER, d20 System, el logotipo de d20 System, WIZARDS OF THE COAST y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. en los EE.UU y/o en otros países, d20 es una marca comercial 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.
La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Monster Manual: Core Rulebook III v. 3.5*

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-146-04
ISBN: 84-96262-15-4

Escaneado por Nagas

Impreso en España - Printed in Spain

CRÉDITOS

DISEÑO DEL MANUAL DE MONSTRUOS
Skip Williams

EQUIPO DE DISEÑO DEL MANUAL DE MONSTRUOS
Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

DISEÑO ADICIONAL
Peter Adkison, Richard Baker, Jason Carl, William W. Connors, Sean K Reynolds

EDICIÓN
Jennifer Clarke Wilkes, Jon Pickens

ASISTENCIA EDITORIAL
Julia Martin, Jeff Quick, Rob Heinsoo, David Noonan, Penny Williams

JEFATURA EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN CREATIVA DE D&D [BÁSICOS]
Ed Stark

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN CREATIVA VISUAL
Jon Schindehette

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Dawn Murin

CONCEPCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN DE D&D
Todd Lockwood, Sam Wood

DISEÑO DEL LOGOTIPO DE D&D
Matt Adelsperger, Sherry Floyd

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Larry Elmore, Scott Fischer, Rebecca Guay, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Matthew Mitchell, Monte Moore, RK post, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters

DISEÑO GRÁFICO
Sean Glenn, Sherry Floyd

TIPOGRAFÍA
Erin Dorries, Angelika Lokotz, Nancy Walker

FOTOGRAFÍA
Craig Cudnohufsky

DIRECCIÓN DE LA IMAGEN DE MARCA
Ryan Dancey

DIRECCIÓN DE CATEGORÍA
Keith Strohm

DIRECCIÓN DE PROYECTO
Larry Weiner, Josh Fischer

DIGI-TECH
Joe Fernandez

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Chas DeLong

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch

REVISIÓN DEL MANUAL DE MONSTRUOS
Rich Baker, Skip Williams

EQUIPO DE REVISIÓN DE D&D
Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams

DESARROLLO ADICIONAL
David Eckelberry, Jennifer Clarke Wilkes, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill Slavicsek

CORRECCIÓN DE PRUEBAS
Penny Williams

JEFATURA EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN CREATIVA DE D&D
Ed Stark

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Dawn Murin

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Scott Fischer, Rebecca Guay-Mitchell, Jeremy Jarvis, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Matthew Mitchell, Monte Moore, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters, Sam Wood

DISEÑO GRÁFICO
Dawn Murin

PRODUCCIÓN GRÁFICA
Erin Dorries, Angelika Lokotz

FOTOGRAFÍA
Craig Cudnohufsky

VICEPRESIDENCIA DE PUBLICACIONES
Mary Kirchoff

DIRECCIÓN DE CATEGORÍA
Anthony Valterra

DIRECCIÓN DE PROYECTO
Martin Durham

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Chas DeLong

OTRAS CONTRIBUCIONES A I+D
Paul Barclay, Michele Carter, Bruce Cordell, Mike Donais, Skaff Elias, Andrew Finch, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Christopher Perkins, Charles Ryan, Michael Selinker, Jonathan Tweet, James Wyatt

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Mary Elizabeth Allen, Jefferson Dunlap, Stephen Radney-McFarland, Liz Schuh, Andy Smith, Mat Smith, AlexžWeitz

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

TRADUCCIÓN
Jordi Gimeno i Gómez

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

COORDINACIÓN EDITORIAL
Xavi Garriga y César Carracedo

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
el equipo de DnDTrad

ÍNDICE DE MATERIAS

Introducción 5
Capítulo 1: monstruos de la A a la Z 8
Capítulo 2: animales 268
Capítulo 3: sabandijas 284
Capítulo 4: avance de monstruos 290
Capítulo 5: creación de monstruos 295
Capítulo 6: habilidades y dotes de monstruos 303
Capítulo 7: glosario 305

LISTADO ALFABÉTICO DE MONSTRUOS

Aasimar (planodeudo) 219
Abeja gigante 284
Abolez 8
Abolez mago 8
Acechador invisible 9
Águila 268
Águila gigante 10
Ahogador 10
Alip 11
Androesfinge 112
Animal terrible 14
Ángel 12
Ankheg 18
Annis (saga) 226
Aquerena 19
Aracnófago 20
Aranea 20
Araña de fase 21
Araña monstruosa 284
Arconte 22
Arpía 25
Arpía arquera 26
Atach 26
Aullador 26
Avispa gigante 286
Avoral (guardinal) 149
Azer 27
Azotamentes 28
Azotamentes hechicero 28
Babau (demonio) 49
Ballena (cetáceo) 271
Bálor (demonio) 50
Basilisco 30
Bébilith 51
Behir 31
Bélkero 32
Bestia del caos 32
Bestia trémula 33
Birlador etéreo 34
Bisonte 268
Bocón barbotante 35
Bodak 36
Bralani (eladrín) 98
Broza movediza 36
Búho 268
Búho gigante 37
Burro 268
Caballo 269
Cachalote (cetáceo) 271
Calamar 270
Calamar gigante 270
Camello 270
Can del infierno 38
Can trasguero 39
Can trasguero mayor 40
Canarconte 22
Canarconte heroico 22
Carroñero reptante 41
Cauchemar (pesadilla) 215
Cavador 41
Centauro 41
Cetáceo 271
Chillón (hongo) 158
Ciempiés monstruosos 286
Cieno 43
Cieno gris (cieno) 43
Clangarconte 23
Cobrador (demonio) 52
Cocatriz 45
Cocodrilo 271
Cocodrilo gigante 272
Comadreja 272
Contemplador 45
Corcel celestial (unicornio) . 254
Couatl 47
Criatura celestial 48
Criatura infernal 48
Crioesfinge 113
Criohidra 153
Cubo gelatinoso (cieno) 43
Cuervo 272
Deinónico (dinosaurio) 70
Demonio 49
Derro 58
Desgarrador gris 59
Destrachan 60
Deva astral (ángel) 12
Devorador 60
Diablillo (diablo) 67
Diablo 61
Diablo astado (cornugón) 62
Diablo barbado (barbazu) 63
Diablo de la sima 63
Diablo encadenado (kiton) ... 64
Diablo gélido (gelugón) 65
Diablo óseo (ósyluth) 66
Diablo punzante (hamatula) . 66
Digestor 69
Dinosaurio 70
Djinni (genio) 126
Doppelgánguer 72
Draco 73
Dragón (auténtico) 73
Dragón de plata 91
Dragón azul 76
Dragón blanco 77
Dragón de bronce 84
Dragón de cobre 86
Dragón de oropel 89
Dragón de oro 87
Dragón negro 79
Dragón rojo 81
Dragón tortuga 93
Dragón verde 82
Dragones cromáticos 75
Dragones metálicos 84
Draña 94
Dregón 95
Dríada 95
Drow (elfo) 107
Duende 96
Duérgar (enano) 109
Eladrín 98
Elasmosaurio (dinosaurio) ... 70
Elefante 272
Elemental 100
Elemental de agua 100
Elemental de aire 102
Elemental de fuego 103
Elemental de tierra 105
Elfo 105
Elfo acuático 107
Elfo del bosque 107
Elfo gris 108
Elfo salvaje 108
Enano 108
Enano de las montañas 110
Enano de las profundidades . 110
Engendro vampírico 110
Enredadera asesina 111
Ent 112
Erinia (diablo) 68
Escarabajo astado gigante ... 286
Escarabajo bombardero gigante 286
Escarabajo de fuego gigante 287
Escorpión monstruoso 288
Esfinge 112
Espectro 114
Espumarjo 115
Esqueleto 115
Estirge 118
Ettin 118
Fantasma 119
Fasmo 121
Felino del infierno (diablo) .. 68
Formícida 122
Fuego fatuo 125
Gárgola 125
Gato 273
Gauth (contemplador) 46
Gelatina ocre (cieno) 44
Genio 126
Ghaele (eladrín) 99
Gibado (demonio) 53
Gigante 128
Gigante de la escarcha 129
Gigante de la tormenta 130
Gigante de las colinas 131
Gigante de las nubes 133
Gigante de piedra 133
Gigante del fuego 134
Gigante de las colinas-jabalí terrible (licántropo) 176
Ginoesfinge 113
Githyanki 135
Githzerai 136
Glabrezu (demonio) 53
Glotón 273
Gnoll 137
Gnomo 138
Gnomo del bosque 139
Gólem 140
Gólem de arcilla 141
Gólem de carne 141
Gólem de hierro 142
Gólem de piedra 143
Gorgón 144
Gran basilisco abisal 31
Gran trasgo 144
Grandullón (mediano) 188
Gric 145
Grifo 146
Grilio (duende) 96
Grimórlock 147
Guardián escudo 147
Guardinal 148
Guepardo 273
Guiralón 150
Gusano de la escarcha 151
Gusano púrpura 151
Halcón 273
Hezrou (demonio) 54
Hidra 152
Hiena 274
Hieracoesfinge 114
Hipogrifo 155
Hombre lagarto 155
Hombre-jabalí (licántropo) . 172
Hombre-lobo (licántropo) .. 172
Hombre-oso (licántropo) ... 174
Hombre-rata (licántropo) 175
Hombre-tigre (licántropo) .. 176
Homúnculo 156
Hongo 157
Hongo fantasmal 158
Hongo violáceo 158
Hormiga gigante 288
Huargo 158
Incorpóreo 159
Incorpóreo aterrador 160
Ifriti (genio) 127
Inevitable 161
Jabalí 274

Janni (genio) 128
Khuul 163
Kóbold 164
Kolyarut (inevitable) 162
Kraken 165
Krénshar 166
Kuo-toa 166
Lagarto 274
Lagarto electrizante 167
Lagarto gigante 274
Lamasu 168
Lamia 170
Lamparconte 24
Lémur (diablo) 69
León 275
León marino 170
Leonal (guardinal) 149
Leopardo 275
Licántropo 171
Liche 179
Líder de la manada (bestia trémula) 34
Lilenda 181
Lobo 275
Lobo invernal 182
Locatah 183
Magmino 183
Mandril 276
Mantarraya 276
Manticora 184
Mantis religiosa gigante 289
Manto 184
Mantoscuro 185
Márilith (demonio) 55
Marsopa 276
Marut (inevitable) 162
Mastín sombrío 186
Mediano 187
Mediano de las profundidades 188
Medusa 188
Méfit 189
Méfit de agua 189
Méfit de aire 189
Méfit de cieno 190
Méfit de fuego 190
Méfit de hielo 191
Méfit de magma 191
Méfit de polvo 191
Méfit de sal 192
Méfit de tierra 192
Méfit de vapor 192
Megarraptor (dinosaurio) 71
Merodeador etéreo 193
Mimeto 194
Minotauro 194
Mohrg 195
Mole sombría 195
Mole sombría horrenda 196
Momia 196
Mono 276
Monstruo corrosivo 198
Morfolito 199
Mulo 277
Murciélago 277
Naga 199
Naga acuática 199
Naga espiritual 200
Naga guardiana 200
Naga oscura 201
Nálfeshni (demonio) 55
Necrario 202
Necrófago 201
Ninfa 202
Nixi (duende) 96
Noctala (noctumbra) 204
Noctámbulo (noctumbra) 204
Noctoruga (noctumbra) 205
Noctumbra 203
Objeto animado 206
Ogro 207
Ogro bárbaro 207
Ogro hechicero 209
Orca (cetáceo) 271
Orco 210
Osgo 211
Oso lechuza 212
Oso negro 277
Oso pardo 277
Oso polar 278
Otyugh 212
Pegaso 213
Perro 278
Perro de guerra nessiano (can del infierno) 38
Perro de monta 278
Perro intermitente 214
Pesadilla 214
Pescuezo (troll) 252
Pirohidra 154
Pixi (duende) 97
Plaga 215
Plaga de arañas 216
Plaga de avispas infernales 216
Plaga de ciempiés 217
Plaga de langostas 217
Plaga de murciélagos 218
Plaga de ratas 218
Planodeudo 213
Planotáreo (ángel) 12
Poni 278
Poni de guerra 279
Pseudodragón 220
Pudin negro (cieno) 44
Pudin negro anciano (cieno) 45
Pulpo 279
Pulpo gigante 279
Quásit (demonio) 56
Quimera 221
Rakshasa 221
Rasto 222
Rata 280
Rávido 223
Remorhaz 224
Rinoceronte 280
Roc 224
Sabueso yez 225
Saga 226
Saga cetrina 226
Saga marina 227
Saga nocturna 228
Sagifalco 229
Sajuaguín 230
Salamandra 231
Sapo 280
Sátiro 233
Saurión 234
Semicelestial 235
Semidragón 236
Semielfo 107
Semiinfernal 237
Semiorco 211
Señor de las momias 197
Señor de los hombres-lobo (licántropo) 173
Serpiente 281
Serpiente constrictor 281
Serpiente constrictor gigante 282
Simio 282
Sirénido 239
Sirenio (ogro) 208
Slaad 240
Slaad azul 241
Slaad de la muerte 243
Slaad gris 243
Slaad rojo 240
Slaad verde 242
Solar (ángel) 13
Sombra 244
Sombra mayor 244
Súcubo (demonio) 57
Svirfneblin (gnomo) 139
Tarasca 245
Tejón 282
Terrarón 246
Thoqqua 246
Tiburón 283
Tiflin (planodeudo) 219
Tigre 283
Tiranosaurio (dinosaurio) 71
Titán 247
Tojanida 248
Trácnido 249
Trasgo 250
Tricerátopo (dinosaurio) 72
Tritón 251
Troll 252
Troll cazador 252
Tumulario 253
Unicornio 253
Vampiro 255
Vargouille 258
Víbora 282
Vroc (demonio) 57
Xilo 259
Xorn 260
Yrzak 261
Yuan-ti 262
Zarcículos 264
Zelekhut (inevitable) 163
Zombi 265

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: abolez, ahogador, atach, azotamentes, birlador etéreo, bocón barbotante, carroñero reptante, cavador, contemplador, destrachan, draña, espumarjo, fasmo, fuego fatuo, gauth, ghaur, gric, khuul, manto, mimeto, mole sombría, monstruo corrosivo, nagas, otyugh, trácnido.

(Acuático): abolez, calamar, dragón tortuga, elfo acuático, espumarjo, hombre lagarto, khuul, kraken, kuo-toa, león marino, locathah, naga acuática, pulpo, pulpo gigante, saga marina, sajuaguín, sirénido, sirenio, tiburón terrible.

(Agua): dragón de bronce, dragón negro, méfit de agua, méfit de cieno.

(Aire): dragón verde, fuego fatuo, gigante de las nubes, méfit de aire, méfit de hielo, méfit de polvo, sagifalco.

Ajeno: rávido.

Ajeno (agua): méfit de agua, méfit de cieno, tojanida, tritón.

Ajeno (aire): djinni, méfit de aire, méfit de hielo, méfit de polvo, sagifalco.

Ajeno (bueno): ángel, arconte, eladrín, guardinal, lilenda, titán.

Ajeno (caótico): aullador, bestia del caos, demonio, eladrín, lilenda, slaad, titán.

Ajeno (fuego): azer, can infernal, ifriti, méfit de fuego, méfit de magma, méfit de vapor, rasto, salamandra.

Ajeno (legal): aquerena, arconte, can infernal, can trasguero, diablos, formícida, rakshasa, xilo.

Ajeno (maligno): aquerena, aullador, can infernal, can trasguero, demonio, diablo, mastín sombrío, pesadilla, rakshasa, sabueso yez, saga nocturna, vargouille, xilo.

Ajeno (nativo): aasimar, couatl, janni, rakshasa, tiflin, tritón.

Ajeno (tierra): méfit de sal, méfit de tierra, xorn.

Animal: animal, animal terrible, dinosaurio, plaga de murciélagos, plaga de ratas, roc.

INTRODUCCIÓN

Este es el juego de rol de DUNGEONS & DRAGONS®, el juego que define el género y que ha marcado la pauta en el juego de rol fantástico durante más de 30 años.

En concreto, este es el *Manual de monstruos*. Este libro contiene las fichas de cientos de criaturas, tanto hostiles como benignas, para utilizarlas en las aventuras de DUNGEONS & DRAGONS. Este libro, junto al *Manual del jugador* y la *Guía del Dungeon Master* componen las reglas básicas de juego del D&D®.

Esta introducción explica cómo interpretar cada apartado de la ficha de las criaturas. A menudo se hace referencia al glosario, que se encuentra al final de este libro en el capítulo 7 (a partir de la página 305), en lo referente a más detalles sobre formas de ataque y las cualidades especiales asociadas con los monstruos.

Un listado de monstruos organizados por Valor de desafío (VD) figura en las páginas 318 y 319 para facilitar al Dungeon Master la tarea de ajustar los encuentros al nivel del grupo de los personajes jugadores (*NdC: y en la última página encontrarás un glosario inglés-castellano de los nombres, cortesía de Devir*).

CÓMO INTERPRETAR LAS FICHAS

Las descripciones de todos los monstruos están organizadas siguiendo el mismo formato general, tal y como se describe a continuación. Si quieres información completa acerca de las peculiaridades de los monstruos, consulta el 'Capítulo 7: glosario' (que comienza en la pág. 305), el *Manual del jugador* o la *Guía del Dungeon Master*.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS

Esta parte de la descripción del monstruo contiene la información básica de juego de la criatura.

Nombre

Éste es el nombre por el que, generalmente, se conoce a la criatura. El texto descriptivo puede incluir otros nombres.

Tipo y tamaño

Este apartado empieza con el tipo de criatura (por ejemplo, gigante). El tipo afecta al modo en el que la magia afecta a la criatura; por ejemplo, el conjuro *inmovilizar animal* sólo afecta a las criaturas de tipo animal. El tipo de la criatura determina ciertos rasgos, tales como el tipo de Dados de golpe (DG), el ataque base, la salvación base y los puntos de habilidades. Para una referencia rápida, el glosario proporciona una descripción completa de los rasgos y aptitudes de cada tipo y subtipo.

A continuación describe el tamaño de la criatura (por ejemplo, Enorme). Las categorías de tamaño están definidas en el glosario. Se aplica un modificador de tamaño a la Clase de armadura (CA) de la criatura y al bonificador de ataque, así como a ciertas habilidades. El tamaño de la criatura también determina cuál es el alcance de sus ataques cuerpo a cuerpo y cuánto espacio ocupa en un combate (ver Espacio/Alcance más adelante).

Dados de golpe (DG)

En esta línea se indica la cantidad y tipo de DG de la criatura, así como los puntos de golpe adicionales que tenga. Entre paréntesis se indicará la cantidad media de puntos de golpe para una criatura de la cantidad de DG indicada.

Los DG totales de la criatura también indican su nivel a la hora de determinar el modo en que resulta afectada por los conjuros, su ritmo de curación natural y su rango máximo en una habilidad.

Iniciativa

Esta línea indica el modificador que la criatura aplicará en sus tiradas de Iniciativa.

Velocidad

Este punto indica la velocidad táctica de la criatura en la superficie terrestre (es decir, la distancia que puede cubrir de un solo movimiento). Si la criatura lleva puesta una armadura que reduzca su velocidad, a continuación aparecerá la velocidad base de la criatura sin armadura. Si la criatura dispone de otras modalidades de movimiento, aparecerán tras la anotación principal. Si no se indica lo contrario, las modalidades de movimiento serán naturales (y no mágicas). Consulta el glosario para la información sobre las modalidades de movimiento.

Clase de armadura (CA)

Esta línea indica la CA de la criatura en combate normal, e incluye una mención entre paréntesis de los modificadores que contribuyen a ella (normalmente, tamaño, Destreza y armadura natural). A continuación figura la CA de toque de la criatura, y sorprendida.

Las competencias en armadura de una criatura (si tiene alguna) dependen de su tipo, pero por lo general una criatura tiene competencia de forma automática en cualquier tipo de armadura que se describa que lleve (ligera, intermedia o pesada) y en todos los tipos de armaduras más ligeros.

Ataque base/Presa

El número que va delante de la barra separadora de este apartado es el ataque base de la criatura (antes de aplicar cualquier modificador). Por lo general el DM no necesitará este número, pero algunas veces puede ser útil tenerlo a mano, especialmente si la criatura tiene las dotes Ataque poderoso o Pericia en combate.

El número detrás de la barra separadora es el bonificador de presa de la criatura, que se utiliza cuando la criatura realiza un ataque de presa o cuando alguien

---

Bestia mágica: águila gigante, ankheg, aracnófago, aranea, araña de fase, basilisco, behir, bestia trémula, cocatriz, desgarrador gris, digestor, dregón, esfinge, estirge, gorgón, grifo, guiralón, gusano de la escarcha gusano púrpura, hidra, hipogrifo, huargo, kraken, krénshar, lagarto electrizante, lamia, lamasu, lechuza gigante, león marino, lobo invernal, mantícora, mantoscuro, merodeador etéreo, morfolito, oso lechuza, plaga de avispas infernales, pegaso, perro intermitente, quimera, rata terrible abisal, remorhaz, tarasca, terrarón unicornio, yrzak.

(Cambiaformas): aranea, can trásguero, doppelgánguer, fasmo, licántropos, mimeto.

Cieno: cieno gris, cubo gelatinoso, gelatina ocre, pudin negro.

Constructo: cobrador, gólem, guardián escudo, homúnculo, inevitable, objeto animado.

Dragón: draco, dragón tortuga, dragón, pseudodragón.

Elemental (agua): elemental de agua.

Elemental (aire): acechador invisible, bélkero, elemental de aire.

Elemental (fuego): elemental de fuego, magmino, thoqqua.

Elemental (tierra): elemental de tierra, thoqqua.

Elementales: acechador invisible, bélkero, elemental, magmino, thoqqua.

Fata: dríada, grilio, ninfa, nixi, pixi, sátiro.

(Frío): criohidra, dragón de plata, dragón blanco, gigante de la escarcha, gusano de la escarcha, lobo invernal, méfit de hielo.

(Fuego): azer, dragón de oro, dragón de oropel, dragón rojo, gigante del fuego, méfit de fuego, méfit de magma, méfit de vapor, pirohidra.

Gigante: ettin, gigante, ogro, ogro hechicero, troll.

Humanoide: elfo, enano, githyanki, githzerai, gnoll, gnomo, gran trasgo, hombre lagarto, kóbold, locathah, mediano, orco, osgo, saurión, sirénido, trasgo.

Humanoide monstruoso: arpía, centauro, derro, doppelgánguer, gárgola, grimórlock, kuo-toa, medusa, minotauro, saga, sajuaguín, yuan-ti

(Incorporal): alip, espectro, fantasma, incorpóreo, sombra.

(Legal): inevitable.

Muerto viviente: alip, bodak, devorador, engendro vampírico, espectro, esqueleto, fantasma, incorpóreo, liche, mohrg, momias, necrario, necrófago, noctumbra, sombra, tumulario, vampiro, zombi.

Planta: broza movediza, chillón, enredadera asesina, ent, hongo fantasmal, hongo violáceo, zarcículos.

(Reptiliano): hombre lagarto, kóbold, saurión.

Sabandija: araña monstruosa, ciempiés monstruoso, escorpión monstruoso, insecto gigante, plaga de arañas, plaga de ciempiés, plaga de langosta.

(Tierra): dragón azul, dragón de cobre, gárgola, gigante de piedra, méfit de sal, méfit de tierra.

(Trasgoide): gran trasgo, osgo, trasgo.

intenta hacer una presa a la criatura. El bonificador de presa incluye todos los modificadores que se apliquen a las pruebas de presa de la criatura (ataque base, modificador de Fuerza, modificador especial de tamaño, y cualquier otro modificador aplicable, tales como un bonificador racial a las pruebas de presa).

Ataque

Esta línea muestra el ataque simple que una criatura realiza con una acción de ataque. En la mayoría de los casos, éste es también el ataque que la criatura utiliza cuando efectúa un ataque de oportunidad. El apartado de ataque proporciona el arma utilizada (natural o manufacturada), el bonificador de ataque y la forma en que éste se efectúa (cuerpo a cuerpo, abreviado como c/c, o a distancia). El bonificador de ataque que se proporciona incluye los modificadores por tamaño y Fuerza (para los ataques cuerpo a cuerpo) o Destreza (para los ataques a distancia). Una criatura con la dote Sutileza con las armas puede utilizar su modificador de Destreza en los ataques cuerpo a cuerpo.

Si la criatura utiliza ataques naturales, el arma natural que aquí figura es el arma natural principal de la criatura (consulta el glosario).

Si la criatura tiene diferentes armas a su disposición, se mostrarán las alternativas, con cada ataque diferente separado por la palabra 'o'.

Una criatura puede utilizar una de sus armas naturales secundarias (consulta el glosario) cuando realice una acción de ataque, pero si lo hace sufre un penalizador al ataque, como se describe a continuación en la sección 'Ataque completo'.

El daño que inflige cada ataque está anotado entre paréntesis. El daño infligido por un ataque será siempre como mínimo 1 punto, incluso aunque una resta a la tirada de daño reduzca el resultado a 0 o menos.

Ataque completo

Este apartado muestra todos los ataques físicos que la criatura realiza cuando utiliza una acción de asalto completo para efectuar un ataque completo. Proporciona los diversos ataques junto con el arma, el bonificador de ataque y la forma de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). La primera anotación corresponde al arma principal de la criatura, con un bonificador de ataque que incluye los modificadores por tamaño y Fuerza (para ataques cuerpo a cuerpo) o Destreza (para los ataques a distancia). Una criatura con la dote Sutileza con las armas puede utilizar su modificador de Destreza en los ataques cuerpo a cuerpo.

Las armas restantes son secundarias, y los ataques que se realizan con ellas se efectúan con un penalizador –5 en la tirada de ataque, sin que importe cuántos sean. Las criaturas con la dote Ataque múltiple (consulta la página 303) solamente sufren un penalizador –2 en las tiradas de ataque.

El daño que inflige cada ataque está anotado entre paréntesis. El daño infligido por un ataque será siempre como mínimo 1 punto, incluso aunque una resta a la tirada de daño reduzca el resultado a 0 o menos.

El daño del ataque principal de una criatura incluye su modificador de Fuerza al completo (vez y media su bonificador de Fuerza si el ataque es con la única arma natural de la criatura) y figura en primer lugar. Los ataques secundarios suman solamente la mitad del bonificador de Fuerza de la criatura y figuran en segundo lugar en los paréntesis.

Si cualquier ataque tiene también algún efecto especial además del daño infligido (veneno, enfermedad, consunción de energía, o similares) esa información se proporciona aquí.

Salvo que se indique lo contrario, las criaturas que utilizan armas naturales infligen el doble de daño en los golpes críticos.

Armas manufacturadas: las criaturas que utilizan espadas, arcos, lanzas o armas parecidas siguen las mismas reglas que los personajes. El bonificador para ataques con armas a dos manos es vez y media el modificador de Fuerza de la criatura (si posee ese bonificador), y figura en primer lugar. Las armas manejadas con la mano torpe suman solamente la mitad del bonificador de Fuerza y figuran en segundo lugar en los paréntesis.

Espacio/Alcance

Esta línea describe cuánto espacio ocupa la criatura en el tablero de batalla y en consecuencia el que necesita para combatir eficazmente, así como lo cerca que debe estar de un oponente para amenazarlo. La cantidad que figura delante de la barra separadora es el espacio de la criatura, o cuántos pies ocupa un lado de la misma (consulta la *Guía del Dungeon Master* para detalles adicionales). Por ejemplo, una criatura con un espacio de 15' ocupa un espacio de 3 cuadrados por 3 cuadrados en la cuadrícula de batalla. El número situado tras la barra separadora indica el alcance natural de la criatura. Si la criatura dispone de un alcance excepcional debido a un arma, tentáculo, etc., el alcance ampliado y su origen aparecerán indicados entre paréntesis al final de la línea.

Ataques y cualidades especiales

Muchas criaturas poseen aptitudes insólitas que pueden incluir, entre otras cosas, formas especiales de ataque, sentidos agudizados, y resistencia o vulnerabilidad a ciertos tipos de daño. Este apartado en la ficha de los monstruos divide estas aptitudes en Ataques especiales (AE) y Cualidades especiales (CE). Esta última categoría incluirá defensas, vulnerabilidades y demás aptitudes especiales que no sean modalidades de ataque. Una aptitud especial puede ser extraordinaria (Ex), sortílega (St) o sobrenatural (Sb). Consulta el glosario para las definiciones de las aptitudes especiales. Cuando sea necesario, la información adicional al respecto se proporciona en el texto descriptivo de la criatura.

Cuando una aptitud especial permita un Tiro de salvación (TS), el tipo y la CD de la salvación figurarán en el texto descriptivo. La mayoría de los TS contra aptitudes especiales tienen CD que se calculan de la forma siguiente: 10 + 1/2 del DG racial del atacante + el modificador de la característica correspondiente. La CD de la salvación figura en la descripción de la criatura junto con la característica en que se basa la CD.

Salvaciones

Esta línea indica los modificadores que la criatura tiene en las salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Características

Esta línea enumera por orden las seis puntuaciones de característica de la criatura en el orden habitual: Fue, Des, Con, Int, Sab y Car. Excepto cuando se diga

¿POR QUÉ UNA REVISIÓN?

El nuevo juego de Dungeons & Dragons apareció en el 2000. En los tres años que han pasado desde que el sistema de juego d20 revitalizó la industria del JdR, hemos recopilado toneladas de datos acerca de cómo se estaba jugando, y consideramos que el D&D debe ser un juego vivo que evolucione de forma constante mientras se juega. Utilizando la información recopilada, hemos revisado el juego desde los cimientos e incorporado las sugerencias de cada uno a fin de mejorar el juego y sus resultados.

Si esta es tu primera experiencia con el D&D, te damos la bienvenida a un mundo maravilloso de aventura e imaginación. Si ya has jugado con la versión anterior de este libro, ten por seguro que esta revisión es una prueba de nuestra dedicación a la mejora e innovación continua del producto. Hemos actualizado las erratas, aclarado las reglas, pulido la presentación y hecho que el juego sea mejor de lo que ya era. Esto es una mejora del sistema d20, no una nueva edición del juego. Esta revisión es compatible con los productos existentes, y esos productos pueden utilizarse con la revisión con sólo unos pequeños ajustes.

¿Qué hay de nuevo en el *Manual de monstruos* revisado? El libro en su totalidad ha sido pulido y aclarado, todo ello en respuesta a vuestras sugerencias y para reflejar la forma en que se está jugando en la actualidad. Hemos reorganizado las fichas de los grupos de monstruos en formatos de fichas individuales más fáciles de utilizar. Hemos añadido nuevos monstruos haciendo este libro más grande. También incluimos versiones avanzadas de algunos monstruos para desafiar a los personajes de nivel más alto. Hemos añadido nuevas dotes para monstruos, y todas las aptitudes de los monstruos están explicadas en el glosario para una fácil consulta. Los monstruos que pueden ser utilizados como personajes jugadores tienen los ajustes de nivel y otra información necesaria para facilitar esa opción, y hemos actualizado todos los monstruos de forma que obtengan dotes y habilidades de la misma manera que lo hacen los personajes. Hemos añadido gran cantidad de información acerca de cómo avanzar, singularizar y diseñar monstruos, y hay otra serie de mejoras a lo largo de todo el libro, tales como la descripción del monstruo a primera vista, listas de conjuros habituales para monstruos lanzadores de conjuros, estadísticas adicionales para agilizar el juego (que incluyen el bonificador de presa y rutinas de ataque completo, y fichas listas para jugar para todos los tipos de monstruo.

Dale un vistazo y juega una partida. Creemos que te gustará cómo ha quedado todo.

lo contrario, se supone que cada criatura tiene las cantidades medias en sus puntuaciones de características (todas 11 y 10) antes de los ajustes por modificadores raciales. Para determinar los ajustes raciales a las características de cualquier criatura, resta 10 de cualquier puntuación de característica par y resta 11 de cualquiera que sea impar (las excepciones figuran reseñadas en la parte de Combate del texto descriptivo de la criatura.) Por lo general, los guerreros humanoides están diseñados utilizando las puntuaciones de personajes corrientes: 13, 12, 11, 10, 9, 8. Las criaturas avanzadas (como el canarconte heroico) están diseñadas utilizando las puntuaciones de personajes de élite: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

La mayoría de las características funcionan como se describe en el Capítulo 1 del *Manual del jugador*, con las excepciones que se citan a continuación.

Fuerza: como se indica en el *Manual del jugador*, los cuadrúpedos pueden transportar cargas más pesadas que los bípedos. Cualquier criatura con cuatro extremidades o más puede transportar carga como si fuera un cuadrúpedo, incluso si para hacerlo no necesita utilizar todas las extremidades al mismo tiempo. Por ejemplo, los dragones transportan carga como si fueran cuadrúpedos.

Inteligencia: las criaturas pueden hablar todos los idiomas mencionados en su texto descriptivo, más uno adicional por punto que posean en su bonificador de Inteligencia. Toda criatura con una puntuación mínima de 3 en Inteligencia entenderá al menos un idioma (el común, si no se indica lo contrario).

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de ciertas puntuaciones de característica. No es que tengan una puntuación de característica de 0, sino que carecen totalmente de la característica. El modificador para una característica sin puntuación es +0. Los otros efectos de las características sin puntuación están descritos en el glosario.

Habilidades

Este apartado muestra todas las habilidades de la criatura, junto a los modificadores de cada habilidad (incluyendo los ajustes de las puntuaciones de característica, penalizadores de armadura a las pruebas y cualquier bonificador de dote o aptitud racial). A no ser que la criatura posea una clase de personaje (indicado en la propia entrada), todas sus habilidades habrán sido adquiridas como habilidades cláseas. El tipo de criatura y la puntuación de Inteligencia determinan la cantidad de puntos de habilidad que tiene el monstruo.

Para facilitar las cosas, la sección "Habilidades" del texto descriptivo de una criatura resume sus bonificadores, tanto raciales como de otro tipo; estos bonificadores no han de ser añadidos a los modificadores de habilidades ya listados. En la sección de "Habilidades", un asterisco (*) junto a una puntuación relevante indica un ajuste condicional, que se aplica solamente en ciertas circunstancias (por ejemplo, una gárgola obtiene un bonificador adicional +8 a las pruebas de Esconderse cuando se oculta en un fondo de piedra trabajada.

Tendencias naturales: sencillamente, algunas criaturas no están hechas para algunos tipos de actividad física. Los elefantes, a pesar de su elevada puntuación de Fuerza, son pésimos saltando. Los cocodrilos gigantes, pese a su alta puntuación de Fuerza, no trepan muy bien, igual que los caballos no pueden caminar sobre la cuerda floja. Si a ti te parece claro que una criatura en concreto simplemente no está hecha para un cierto tipo de actividad física, puedes decidir que sufre un penalizador -8 a las pruebas de habilidad que desafíen sus tendencias naturales. En circunstancias extremas (por ejemplo, una marsopa intentando una prueba de Trepar) puedes decidir que la criatura falla la prueba de forma automática.

Dotes

Este párrafo lista las dotes de la criatura. Un monstruo obtiene dotes al igual que un personaje: una por su primer DG, una segunda dote si tiene al menos 3 DG, y una adicional por cada 3 DG más que tenga (por ejemplo, una criatura con 9 DG tendría derecho a cuatro dotes).

Algunas veces una criatura tiene una dote adicional o más, señaladas con una A en superíndice (A). A menudo las criaturas no poseen los prerrequisitos para una dote adicional. A pesar de ello, la criatura puede seguir utilizando la dote. Si quieres singularizar a la criatura con nuevas dotes, puedes adjudicarle otras en lugar de las que posea por sus DG, pero no cambiar sus dotes adicionales. Una criatura no puede tener una dote sin cumplir los prerrequisitos, salvo que se trate de una dote adicional.

Entorno

Esta línea proporciona un tipo de clima y terreno donde se encuentra de forma típica a la criatura. Esto describe una tendencia, pero no es algo excluyente. Por ejemplo, un dragón de oro gran sierpe tiene un entorno habitual listado de llanuras cálidas, pero también se le podría encontrar en subterráneos, en colinas frías, o incluso en otro plano de existencia. Consulta el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* para más información referente a tipos de terreno y clima.

Organización

Este párrafo indica los tipos de grupo que puede formar la criatura. Las variaciones numéricas entre paréntesis indican la cantidad de adultos listos para el combate que hay en cada tipo de grupo. Muchos grupos poseen cierta cantidad de no combatientes, expresada como un porcentaje de la población combatiente. Los no combatientes pueden incluir jóvenes, enfermos, esclavos u otros individuos no inclinados a luchar. El apartado 'Sociedad' de las fichas de algunas criaturas puede incluir más detalles acerca de los no combatientes.

Si el párrafo de organización contiene el término "domesticado", por lo general solamente se encontrará a la criatura en compañía de otras criaturas, a las que sirve con algunas de sus habilidades.

Valor de desafío (VD)

Éste es el nivel medio de un grupo de aventureros para el que un ejemplar de esta raza sería un encuentro de dificultad moderada. Supón que se trata de un grupo de cuatro personajes a plena potencia (con todos sus puntos de golpe y conjuros, además del equipo adecuado para sus niveles). Con un poco de suerte, el grupo debería poder salir victorioso del encuentro habiendo sufrido daño, pero no bajas. Para obtener más información acerca de los VD, consulta la *Guía del Dungeon Master*.

Tesoro

Este apartado indica cuánta riqueza posee la criatura, y hace referencia a la tabla 3–5: tesoro, en la *Guía del Dungeon Master*. En la mayoría de los casos, las criaturas guardan sus objetos de valor en sus hogares o guaridas y no los transportan durante sus viajes. Las criaturas inteligentes que posean tesoros útiles y portátiles (como objetos mágicos) tenderán a llevarlos consigo y a utilizarlos, dejando en casa los voluminosos. Consulta el glosario para más detalles sobre cómo utilizar el apartado 'Tesoro' de la ficha de cada monstruo.

Alineamiento

Esta línea indica el alineamiento que la criatura poseerá con mayor probabilidad. Cada entrada incluye un calificativo que indica cómo es de aplicable ese alineamiento a la especie en su conjunto. Consulta el glosario para más detalles al respecto.

Avance

Este libro sólo muestra la versión de cada criatura que se puede encontrar de forma más común (aunque en algunas fichas se pueden encontrar referencias a monstruos avanzados). La línea 'Avance' indica lo fuerte que la criatura puede llegar a ser en términos de DG adicionales (este límite no es absoluto, pero las excepciones son extremadamente raras). A menudo, las criaturas inteligentes avanzan ganando un nivel en una clase de personaje en vez de simplemente ganar un nuevo DG.

Ajuste de nivel

Este punto se incluye en las fichas de las criaturas que pueden ser utilizadas como personajes jugadores o como allegados (por lo general criaturas con una puntuación de Inteligencia mínima de 3 y que posean pulgares oponibles). Suma esta cantidad a los DG totales de la criatura, incluyendo niveles de clase, para obtener el Nivel efectivo de personaje de la criatura (NEP). El NEP de un personaje afecta a la experiencia que el personaje gana, la cantidad de experiencia que debe tener antes de ganar un nuevo nivel, y su equipo inicial. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para más información al respecto.

TEXTO DESCRIPTIVO

El cuerpo principal de cada ficha comienza con una frase o dos que describen los que los personajes podrían ver al encontrarse por primera vez con un monstruo, seguido de una breve descripción de la criatura: qué hace, qué aspecto tiene y qué peculiaridades suyas destacan. Unas secciones especiales describen el modo de combate de la criatura y dan detalles acerca de sus ataques y cualidades especiales, habilidades y dotes.

Capítulo 1: Monstruos de la A a la Z

Este libro contiene cientos de criaturas para utilizar en el juego de DUNGEONS & DRAGONS. Consulta el Glosario, que comienza en la página 305, para las definiciones de las dotes y habilidades comunes de los monstruos individuales. En muchos casos, la ficha de un monstruo describe a un individuo típico de la especie en cuestión, que es la versión más habitual que los personajes encontrarán en las aventuras. El DM puede modificar estas fichas, crear versiones avanzadas o debilitadas, o alterar cualquier estadística para jugar un monstruo diferente de los normal y sorprender a los personajes jugadores.

Y ahora, vamos a presentaros a los monstruos...

ABOLEZ

De repente, el agua tranquila y refrescante estalla en una tormenta de tentáculos que intentan agarrar todo lo que está a su alcance. Los tentáculos están conectados a un pez prehistórico, que mide 20' de largo desde su cabeza bulbosa a su cola en forma de media luna. Posee tres ojos rasgados, protegidos por excrecencias óseas, situados uno encima del otro en la parte frontal de su cabeza, lo que le permite permanecer justo bajo la superficie mientras ataca.

El abolez es un anfibio repugnante, parecido a un pez, que se encuentra principalmente en lagos y ríos subterráneos. Desprecia a todas las criaturas no acuáticas e intenta destruirlas nada más verlas.

Un abolez tiene un vientre rosáceo. Cuatro orificios palpitantes recubren la parte inferior de su cuerpo y segregan un légamo grisáceo que huele como grasa rancia. Utiliza su cola como medio de propulsión en el agua y para arrastrarse en tierra junto con sus tentáculos. Un abolez pesa cerca de 6.500 lb.

El abolez es tan cruel como inteligente, lo que lo convierte en un peligroso depredador. Conocen muchos secretos antiguos y terribles, pues heredan al nacer el conocimiento de sus padres y asimilan los recuerdos de aquellos a quienes consumen.

Los abolez son lo bastante inteligentes como para abstenerse de atacar inmediatamente a los habitantes de la superficie que se les acercan. En su lugar, se quedan atrás esperando, aguardando a que su presa entre en el agua usando sus poderes de ilusión para que parezca estar limpia, clara y refrescante. Estas criaturas también utilizan sus aptitudes psiónicas para esclavizar a individuos y utilizarlos contra sus propios compañeros.

Los abolez tienen tanto órganos reproductivos masculinos como femeninos. Crían en soledad, poniendo 1d3 huevos cada cinco años. Estos huevos crecen otros cinco años antes de eclosionar y dejar salir a abolez adultos. Aunque el joven sea físicamente maduro, permanece con sus padres durante unos 10 años, obedeciendo completamente a la criatura mayor.

Los abolez hablan su propio idioma, además del infracomún y el acuano.

COMBATE

El abolez ataca golpeando con sus largos tentáculos cubiertos de légamo, aunque prefiere luchar a distancia utilizando sus poderes de ilusión.

Esclavizar (Sb): tres veces al día, el abolez puede intentar esclavizar a una criatura viviente que se encuentre a 30' o menos. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o será afectado como si un hechicero de 16.º nivel le hubiera lanzado un conjuro de *dominar persona*. La criatura esclavizada obedecerá las órdenes telepáticas del abolez (pero no luchará en su nombre) hasta que sea liberada con un *quitar maldición* o *disipar magia*, y podrá intentar una nueva salvación de Voluntad cada 24 horas para liberarse. El control también se rompe si el abolez muere o se aleja más de una milla de su esclavo. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Nube de mucosa (Ex): bajo el agua, el abolez se envuelve con una nube viscosa de mucosidad, de un grosor aproximado de 1'. Toda criatura que entre en contacto con esta sustancia y la inhale, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o perderá la capacidad de respirar aire durante las 3 horas siguientes. La criatura afectada se asfixiará en 2d6 minutos si sale del agua. Entrar de nuevo en contacto con la nube de mucosa y fallar otra salvación de Fortaleza prolonga el efecto durante 3 horas más. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Poderes psiónicos (St): a voluntad: *espejismo arcano* (CD 18), *imagen persistente* (CD 18), *imagen programada* (CD 19), *muro ilusorio* (CD 17), *pauta hipnótica* (CD 15), *proyectar imagen* (CD 20) y *velo* (CD 19). El nivel efectivo de lanzador es de 16.º nivel.

Transformación legamosa (Ex): un golpe de tentáculo de abolez puede provocar una terrible transformación. La criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o comenzará a transformarse en los próximos 1d4+1 minutos y su piel se convertirá de forma gradual en una membrana legamosa y transparente. La criatura transformada debe permanecer húmeda (con agua dulce) o sufrirá 1d12 puntos de daño cada 10 minutos. Esta transformación legamosa reduce el bonificador de armadura natural de la criatura en 1 (pero nunca lo reduce a menos de 0). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Un conjuro de *quitar enfermedad* lanzado antes de que se complete la transformación devolverá a la criatura afectada a la normalidad. Sin embargo, una vez completado el cambio, sólo se podrá invertir con un conjuro de *sanar* o *sanar a las masas*.

Habilidades: un abolez posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar algún peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o bajo amenaza. Puede utilizar la acción de correr si está nadando, siempre que nade en línea recta.



Abolez

ABOLEZ MAGO

En medio de los dungeons y las tumbas acuáticas en las que habitan, los líderes de los abolez centran sus esfuerzos en conseguir la supremacía mediante el estudio de la magia. Sus grandes poderes los hacen destacar entre los señores de todas las criaturas subterráneas. Pese a todo esto, estas criaturas, dedicadas a la erudición arcana, pasan la mayor parte de sus largas vidas en solitario.

Combate

Las CD de las salvaciones para el ataque de tentáculo de transformación (CD 21) y su nube de mucosidad (CD 21) están ajustadas a su mayor puntuación de Constitución. La CD de la salvación para su aptitud de esclavizar (CD 16) se ha ajustado a su puntuación de Carisma más baja, al igual que las CD de las salvaciones para sus aptitudes psiónicas: *espejismo arcano* (CD 17), *imagen persistente* (CD 17), *imagen programada* (CD 18), *muro ilusorio* (CD 16), *pauta hipnótica* (CD 14), *proyectar imagen* (CD 19) y *velo* (CD 18). El nivel efectivo de lanzador es de 16.º nivel.

El abolez mago utiliza diversos conjuros, tales como *desplazamiento, invisibilidad mayor*, y *muro de fuerza*, para protegerse mientras consigue el control de sus enemigos mediante conjuros y aptitudes innatas.

Conjuros de mago preparados habituales (4, 6, 5, 4, 4, 3; CD de salvación 15 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia* (2); 1.º: *alarma, armadura de mago, hechizar persona, proyectil mágico* (2), *rociada de color*; 2.º: *astucia de zorro, contorno borroso, fuerza de toro, oscuridad, ver lo invisible*; 3.º: *desplazamiento, disipar magia, rayo relampagueante, volar*; 4.º: *asesino fantasmal, escudriñamiento, invisibilidad mayor, piel pétrea*; 5.º: *inmovilizar monstruo, muro de fuerza, rayo relampagueante* potenciado.

	Abolez Aberración Enorme (acuática)	Abolez mago, mago de 10.º nivel Aberración Enorme (acuática)
Dados de golpe:	8d8+40 (76 pg)	8d8+56 más 10d4+70 (177 pg)
Iniciativa:	+1	+7
Velocidad:	10' (2 casillas), Nd 60'	10' (2 casillas), Nd 60'
CA:	16 (–2 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 9, desprevenido 15	18 (–2 tamaño, +3 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa:	+6/+22	+11/+28
Ataque:	tentáculo +12 c/c (1d6+8 más transformación)	tentáculo +18 c/c (1d6+9 más transformación)
Ataque completo:	4 tentáculos +12 c/c (1d6+8 más transformación)	4 tentáculos +18 c/c (1d6+9 más transformación)
Espacio/Alcance:	15'/10'	15'/10'
Ataques especiales:	esclavizar, poderes psiónicos, transf. legamosa	conjuros, esclavizar, poderes psiónicos, transf. legamosa
Cualidades espec.:	nube de mucosa, subtipo acuático, visión en la oscuridad hasta 60'	convocar familiar, nube de mucosa, subtipo acuático, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +7, Ref +3, Vol +11	Fort +15, Ref +10, Vol +15
Características:	Fue 26, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 17, Car 17	Fue 28, Des 16, Con 24, Int 20, Sab 16, Car 14
Habilidades:	Avistar +16, Concentración +16, Escuchar +16, Nd +8, Saber (uno cualquiera) +7	Averiguar intenciones +15, Avistar +17, Buscar +10, Concentración +25, Conocimiento de conjuros 20, Descifrar escritura +15, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (Actuación +4), Engañar +13, Escuchar +15, Intimidar +4, Nd +8, Saber (arcano) +15, Saber (dungeons) +25, Saber (historia) +15, Saber (los Planos) +15, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros en otros planos y bajo tierra).
Dotes:	Alerta, Conjurar en combate, Voluntad de hierro	Abstención de materiales, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Potenciar conjuro, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Soltura con una escuela de magia (ilusión).
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario, cepa (2-4) o cepa de esclavistas (1d3+1 + 7-12 espumarjos)	solitario
Valor de desafío:	7	17
Tesoro:	doble estándar	doble estándar
Alineamiento:	legal maligno (normalmente)	legal maligno (normalmente)
Avance:	9-16 DG (Enorme); 17-24 DG (Gargantuesco)	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	—	—

ACECHADOR INVISIBLE

Elemental Grande (aire, extraplanario)
Dados de golpe: 8d8+16 (52 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 30' (perfecta)
CA: 17 (–1 tamaño, +4 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: golpetazo +10 c/c (2d6+4)
Ataque completo: 2 golpetazos +10 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: invisibilidad natural, rasgos de elemental, rastreo mejorado, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +10, Vol +4
Características: Fue 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 11
Habilidades: Avistar +13, Buscar +13, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +15, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)
Dotes: Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo)
Entorno: plano Elemental del aire
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Los acechadores invisibles son criaturas naturales del plano Elemental del aire. A veces, sirven a magos y hechiceros, quienes los convocan para que realicen tareas concretas.



Acechador invisible

Ilustración de T. Lockwood

Un acechador invisible convocado llevará a cabo cualquier tarea que le ordene el convocador, aunque ello suponga desplazarse cientos o miles de millas. La criatura cumplirá una orden hasta haber completado la tarea, y sólo obedecerá al convocador. Sin embargo, esta criatura se ofende con las misiones prolongadas o las tareas complejas y, por consiguiente, intentará tergiversar las instrucciones recibidas.

Los acechadores invisibles tienen una forma amorfa. Un conjuro de *ver lo invisible* solamente mostrará la débil silueta de una nube, mientras que uno de *visión verdadera* mostrará una arremolinada nube de vapor.

Estas criaturas sólo hablan aurano, pero pueden comprender el común.

COMBATE

Un acechador invisible ataca utilizando el aire mismo como arma. Crea un repentino e intenso vórtice de viento que golpea a una sola víctima que se encuentre en el mismo plano que la criatura.

Solamente puede morir cuando se encuentre en el plano Elemental del aire. Cuando esté realizando una tarea en cualquier otro lugar, regresará automáticamente a su plano en caso de sufrir un daño capaz de destruirlo.

Invisibilidad natural (Sb): esta aptitud es constante, lo que le permite permanecer invisible incluso cuando ataca. Esta aptitud es inherente y no resulta afectada por el conjuro *purgar invisibilidad*.

Rastreo mejorado (Ex): el acechador invisible es un rastreador consumado, y efectúa pruebas de Avistar en lugar de las pruebas normales de Supervivencia para localizar el rastro de una criatura.

ÁGUILA GIGANTE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 4d10+4 (26 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 80' (regular)
CA: 15 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +4/+12
Ataque: garra +7 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d6+4) y mordisco +2 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: evasión, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10
Habilidades: Averiguar intenciones +4, Avistar +15, Escuchar +6, Saber (naturaleza) +2, Supervivencia +3
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, pareja o aguilera (5-12)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral bueno (normalmente)
Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Las águilas gigantes son aves de presa, inteligentes y de vista aguda, que a veces se asocian con criaturas buenas.

Atacan a las criaturas que les parecen una amenaza, especialmente aquellas que intentan asaltar su nido para coger los huevos o las crías, que se venden a buen precio en muchas zonas civilizadas. Las águilas jóvenes pueden ser domadas y convertidas en monturas aéreas apreciadas.

El águila gigante típica mide unos 10' de alto, tiene una envergadura de alas de hasta 20' y sólo se diferencia de sus primas más pequeñas en el tamaño.

Estas criaturas hablan común y aurano.

COMBATE

Lo más normal es que el águila gigante ataque desde gran altura, precipitándose a tierra a gran velocidad. Cuando no puede atacar en picado, utiliza sus poderosas garras y su pico cortante para golpear la cabeza y los ojos de su objetivo.

Normalmente, un águila gigante solitaria estará cazando y patrullando en las cercanías de su nido e ignorará, por regla general, a las criaturas que no parezcan una amenaza. Una pareja combatirá unida, realizando repetidos ataques en picado para alejar a los intrusos, y luchando hasta la muerte para defender sus nidos o crías.

Evasión (Ex): un águila gigante no sufre daño alguno si efectúa con éxito una salvación de Reflejos contra un ataque que permita tal salvación para reducir el daño a la mitad.

Habilidades: las águilas gigantes poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar.

CÓMO DOMAR A UN ÁGUILA GIGANTE

Aunque sea una criatura inteligente, un águila gigante necesita ser domada antes de poder llevar a un jinete al combate. Para poder domarla, un águila gigante debe tener una actitud amistosa hacia su domador, lo que se conseguirá mediante una prueba con éxito de Diplomacia. Domar a un águila gigante amistosa requiere seis semanas trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a una de estas criaturas se necesita una silla de montar exótica. El águila gigante puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Los huevos de este águila valen 2.500 po cada uno en el mercado libre, mientras que los polluelos alcanzan las 4.000 po cada uno. Los domadores profesionales cobran 1.000 po por criar o domar a una de estas criaturas.

Carga transportable: para un águila gigante, la carga ligera llega hasta las 300 lb; la mediana va de 301 a 600; y la pesada, de 601 a 900.

Águila gigante



Ilustración de T. Lockwood

AHOGADOR

Aberración Pequeña
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20' (4 casillas), Tr 10'
CA: 17 (+1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +2/+5
Ataque: manotazo de tentáculo +6 c/c (1d3+3)
Ataque completo: 2 manotazos de tentáculo +6 c/c (1d3+3)
Espacio/Alcance: 5'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d3+3

Cualidades especiales: acelerar, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +4
Características: Fue 16, Des 14, Con 13, Int 4, Sab 13, Car 7
Habilidades: Esconderse +10, Moverse sigilosamente +6, Trepar +13
Dotes: Iniciativa mejorada[A], Reflejos rápidos, Sigiloso
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 2
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-12 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Una criatura acecha encaramada entre las sombras, cerca del techo, en una esquina de la habitación. Su cuerpo se parece al de un mediano desnudo con la carne moteada, pero sus extremidades son increíblemente largas y delgadas. Lanza un siseo, mostrando unos dientes largos y afilados, un momento antes de que uno de sus brazos restalle como un látigo saltando hacia delante.



Ahogador

Estos depredadores pequeños y peligrosos se esconden bajo tierra, agarrando a cualquier presa que pase por allí.

El cráneo, columna vertebral y caja torácica de un ahogador son óseos pero, en realidad, sus miembros son tentáculos con numerosas articulaciones nudosas de cartílago. Por eso, parece patizambo, y sus movimientos son extraños y fluidos.

Sus manos y pies tienen almohadillas espinosas que le ayudan a agarrarse a cualquier superficie. La criatura pesa unas 35 lb.

Los ahogadores hablan infracomún.

COMBATE

Al ahogador le gusta encaramarse cerca de los techos, a menudo en las intersecciones, arcos, huecos o escaleras, estirándose hacia abajo para atacar a su presa.

Ataca a criaturas de casi cualquier tamaño, pero prefiere las presas solitarias de su tamaño o más grandes. Si está muy hambriento, puede atacar a un grupo, pero esperará para agarrar al último de la fila.

Los ahogadores son astutos y codiciosos. Los personajes que piensen rápido y logren ver a uno de ellos antes de que ataque, podrían ser capaces de sobornarlo con comida y preguntarle acerca de la zona que rodea su madriguera.

Acelerar (Sb): aunque no es particularmente ágil, el ahogador es sobrenaturalmente rápido. Puede realizar una acción estándar o de movimiento adicional durante su turno cada asalto.

Agarrón mejorado(Ex): para utilizar esta aptitud, un ahogador debe acertar con un ataque de tentáculo a un oponente de tamaño Grande, como máximo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede constreñir. Los ahogadores poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Presa, que ya está incluido en el bloque de estadísticas.

Constreñir (Ex): el ahogador inflige 1d3+3 puntos de daño con una prueba con éxito de presa contra criaturas Grandes o más pequeñas. Dado que agarra a sus víctimas por el cuello, ninguna criatura a la que tenga atrapada podrá hablar ni lanzar conjuros con componente verbal.

Habilidades: un ahogador posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

ALIP

Muerto viviente Mediano (incorporal)
Dados de golpe: 4d12 (26 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: Vl 30' (perfecta) (6 casillas)
CA: 15 (+1 Des, +4 desvío), toque 15, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +2/—
Ataque: toque incorporal +3 c/c (1d4 consunción de Sabiduría)
Ataque completo: toque incorporal +3 c/c (1d4 consunción de Sabiduría)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: balbuceo, consunción de Sabiduría, locura
Cualidades especiales: incorporal, muerto viviente, resistencia +2 a la expulsión, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +1, Ref +4, Vol +4
Características: Fue —, Des 12, Con —, Int 11, Sab 11, Car 18
Habilidades: Avistar +7, Buscar +7, Esconderse +8, Escuchar +7, Intimidar +7, Supervivencia +0 (+2 a seguir rastros)
Dotes: Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (Siempre)
Avance: 5-12 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

La criatura que flota ante ti es algo que parece salido de una pesadilla. Tiene un aspecto vagamente humanoide, pero es una forma sin rasgos, distorsionada y retorcida por la locura. De cintura para abajo, se va apagando en una nada de vapor, dejando un débil rastro de niebla tras de sí cuando se mueve.


Alip

Los alip son los restos espectrales de alguien conducido al suicidio por la locura que le afectó en vida. Sólo ansían venganza y perseguir implacablemente a aquellos que les atormentaron en vida y les condujeron hasta ese extremo.

Un alip no puede hablar de forma inteligible.

COMBATE

Los alip son incapaces de causar daño físico, aunque no parecen saberlo, y siguen golpeando a sus enemigos aunque no les inflijan heridas.

Balbuceo (Sb): el alip murmura y gimotea constantemente, creando un efecto hipnótico. Toda criatura cuerda que se encuentre a 60' o menos del alip debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o será afectada durante 2d4 asaltos como si le hubieran lanzado un conjuro de *hipnotismo*. Se trata de una compulsión sónica y enajenadora. Los oponentes que logren salvarse no podrán volver a ser afectados durante un día por el balbuceo de ese mismo alip. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Consunción de Sabiduría (Sb): un alip inflige 1d4 puntos de consunción de Sabiduría cada vez que golpea con su ataque de toque incorporal. Por cada uno de esos ataques que tenga éxito, obtendrá 5 puntos de golpe temporales.

Locura (Sb): todo el que dirija un control mental, una detección mental o capacidad telepática contra el alip, entrará directamente en contacto con su mente torturada y sufrirá un daño de 1d4 puntos de Sabiduría.

ÁNGEL

Los ángeles son una raza de los celestiales, seres que viven en los planos Exteriores de alineamiento bueno. Los celestiales están completamente envueltos en bondad: cada fibra de sus cuerpos y almas está bañada en ella. Son los enemigos naturales de demonios y diablos (las criaturas de los planos Infernales).

Los ángeles pueden ser de cualquier alineamiento bueno. Los ángeles legales buenos proceden del plano de Celestia, los neutrales buenos del plano del Elíseo o de las Tierras salvajes de las bestias, y los caóticos buenos del plano de Arbórea. Independientemente de su alineamiento, los ángeles nunca mienten, engañan o roban. Se comportan de una forma impecablemente honrada en todos sus asuntos y a menudo demuestran ser los más diplomáticos y dignos de confianza de todos los celestiales.

Todos los ángeles son bendecidos con presencias agradables, aunque su apariencia real varia enormemente.

Estas criaturas hablan celestial, infernal y dracónico, aunque pueden hablar con casi cualquier criatura gracias a su don de lenguas.

COMBATE

Aunque son buenos y honorables, los ángeles no dudan en respaldar sus argumentos con sus armas y demás poderes cuando es necesario. Pese a que no se deleitan en el combate, no vacilan en presentar batalla al enemigo. En combate, la mayoría de los ángeles utilizan al máximo su movilidad y su capacidad de atacar a distancia.

Rasgos de ángel: un ángel posee los siguientes rasgos (salvo que se diga lo contrario en la ficha de una criatura).

—*Aura protectora (Sb)*: esta aptitud proporciona un bonificador de desvío +4 a la CA y un bonificador de resistencia +4 a los TS a cualquiera que esté hasta 20' del ángel, contra los ataques realizados o efectos creados por criaturas malignas. Por lo demás, esto actúa como un *círculo mágico contra el mal* y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos de 20' de radio lanzados por un lanzador de conjuros de nivel equivalente a los DG del ángel. El aura puede ser disipada, pero el ángel podrá volver a crearla durante su siguiente turno como acción gratuita (los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del ángel).

—Bonificador racial +4 a las salvaciones contra venenos.

—*Don de lenguas (Sb)*: todos los ángeles pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador equivalente a los DG del ángel). Esta aptitud siempre está activa.

—Inmunidad al ácido, frío y petrificación.

—Resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10.

—Visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

ÁNGEL, DEVA ASTRAL

Ajeno Mediano (ángel, bueno, extraplanario)
Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 50' (10 casillas), Vl 100' (buena)
CA: 29 (+4 Des, +15 natural), toque 14, desprevenido 25
Ataque base/Presa: +12/+18
Ataque: *maza pesada +3 disruptora* +21 c/c (1d8+12 más aturdimiento) o golpetazo +18 c/c (1d8+9)
Ataque completo: *maza pesada +3 disruptora* +21/+16/+11 c/c (1d8+12 más aturdimiento) o golpetazo +18 c/c (1d8+9)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aturdimiento, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, esquiva asombrosa, inmunidad al ácido, frío y petrificación, RD 10/maligno, RC 30, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.
Salvaciones: Fort +14 (+18 contra veneno), Ref +12, Vol +12
Características: Fue 22, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +19, Avistar +23, Concentración +19, Diplomacia +22, Escapismo +19, Esconderse +19, Escuchar +23, Intimidar +20, Moverse sigilosamente +19, Saber o Artesanía (tres cualesquiera) +19, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)
Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada
Entorno: cualquier plano de alineamiento bueno
Organización: solitario, pareja o avanzadilla (3-5)
Valor de desafío: 14
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: bueno (siempre; cualquiera)
Avance: 13-18 DG (Mediana); 19-36 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +8

Una bella criatura de apariencia humana, muy alta, con largas alas emplumadas y un cuerpo sumamente ágil y flexible, que brilla con un poder interior que hace que sea difícil mirar directamente a la criatura.

Las devas astrales vigilan a las criaturas inferiores de alineamiento bueno y las ayudan en todo lo que pueden. Concretamente, tutelan a quienes viajan por los planos y a las criaturas poderosas que luchan por causas justas.

Una deva astral mide cerca de 7 1/2' de alto y pesa unas 250 lb.

Combate

Las devas astrales no temen enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo, y disfrutan enormemente aplastando a sus enemigos malignos con sus poderosas *mazas pesadas disruptoras +3*.

Las armas naturales de una deva astral, así como cualquier arma que pueda blandir, se consideran como de alineamiento bueno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *aura sagrada* (CD 23), *auxilio divino*, *castigo divino* (CD 19), *desplazamiento de plano* (CD22), *detectar el mal*, *discernir mentiras* (CD 19), *disipar el mal* (CD 20), *disipar magia*, *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *llama continua*, *palabra sagrada* (CD 22), *polimorfarse*, *quitar el miedo* (CD 16), *quitar enfermedad* (CD 18) y *quitar maldición* (CD 18); 7/día: *curar heridas leves* (CD 16) y *ver lo invisible*; 1/día: *barrera de cuchillas* (CD 21) y *sanar* (CD 21). El nivel efectivo de lanzador es de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aturdimiento (Sb): si una deva astral golpea a un enemigo con su maza dos veces en el mismo asalto, la criatura deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedará aturdida durante 1d6 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

Esquiva asombrosa (Ex): una deva astral conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenida, y no puede ser flanqueada excepto por un pícaro de al menos 16.º nivel. Puede flanquear a personajes con la dote de Esquiva asombrosa como si fuera un pícaro de 12.º nivel.

ÁNGEL, PLANOTÁREO

Ajeno Grande (ángel, bueno, extraplanario)
Dados de golpe: 14d8+70 (133 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 90' (buena)
CA: 32 (–1 tamaño, +4 Des, +19 natural), toque 13, desprevenido 28
Ataque base/Presa: +14/+25
Ataque: *espadón +3* +23 c/c (3d6+13/19-20) o golpetazo +20 c/c (2d8+10)

Ataque completo: *espadón* +3 +23/+18/+13 c/c (3d6+13/19-20) o golpetazo +20 c/c (2d8+10)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros

Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, inmunidad al ácido, frío y petrificación, RD 10/maligno, RC 30, regeneración 10, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.
Salvaciones: Fort +14 (+18 contra veneno), Ref +13, Vol +15

Características: Fue 25, Des 19, Con 20, Int 22, Sab 23, Car 22
Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +23, Buscar +23, Concentración +22, Diplomacia +25, Escapismo +21, Esconderse +17, Escuchar +23, Intimidar +23, Moverse sigilosamente +21, Saber o Artesanía (cuatro cualesquiera) +23, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado
Entorno: cualquier plano de alineamiento bueno
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 16
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: bueno (siempre; cualquiera)
Avance: 15-21 DG (Grande); 22-42 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Un planotáreo parece un humano tremendamente musculoso y alto, con una piel suave de color esmeralda, blancas alas emplumadas y cabeza sin pelo.



Los planotáreos sirven en los ejércitos celestiales como poderosos generales. También ayudan a los mortales valientes que llevan a cabo misiones en nombre del bien, particularmente aquellas en las que deba combatirse contra infernales. Un planotáreo mide cerca de los 9' de alto y pesa sobre unas 500 lb.

Combate

A pesar de la enorme cantidad de poderes mágicos a su disposición, es muy probable que estas criaturas se lancen al combate cuerpo a cuerpo con sus *espadones* +3. Disfrutan especialmente combatiendo contra infernales.

Las armas naturales de un planotáreo, así como cualquier arma que pueda blandir, se consideran como de alineamiento bueno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *castigo divino* (CD 20), *disipar magia*, *hablar con los muertos* (CD 19), *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *llama continua*, *quitar el miedo* (CD 17), *quitar enfermedad* (CD 19), *quitar maldición* (CD 19) y *restablecimiento menor* (CD18); 3/día: *barrera de cuchillas* (CD 22), *descarga flamígera* (CD 21), *olas de fatiga*, *palabra de poder aturdidor*, *polimorfarse*, *revivir a los muertos*; 1/día: *hechizar monstruo en grupo* (CD 24), *olas de agotamiento*, *restablecimiento mayor* (CD 23), y *terremoto* (CD 24). El nivel efectivo de lanzador es de 17.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Las siguientes aptitudes están siempre activas sobre la persona del planotáreo (como los mismos conjuros lanzados por un hechicero de 17.º nivel): *detectar el mal*, *detectar trampas y fosos*, *discernir mentiras* (CD 20), *ver lo invisible* y *visión verdadera*. Pueden ser disipadas, pero la criatura puede reactivarlas como acción gratuita.

Conjuros: los planotáreos pueden lanzar conjuros divinos como si fueran clérigos de 17.º nivel. Un planotáreo tiene acceso a dos de los siguientes dominios: Aire, Bien, Destrucción, Guerra o Ley (además de cualquiera de los de su deidad). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 8, 8, 7, 7, 6, 6, 4, 3, 2; CD de salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *crear agua*, *detectar magia*, *orientación divina*, *resistencia* (2), *virtud*; 1.º: *bendecir* (2), *causar miedo*, *escudo de entropía*, *escudo de la fe*, *favor divino* (2), *infligir heridas ligeras**; 2.º: *alinear arma*, *auxilio divino**, *consagrar*, *esplendor de águila*, *fuerza de toro* (2), *inmovilizar persona*, *resistencia de oso*; 3.º: *contagio**, *convocar monstruo III*, *luz del día*, *muro de viento*, *plegaria* (2), *purgar invisibilidad*; 4.º: *convocar monstruo IV*, *custodia contra la muerte*, *exorcismo*, *infligir heridas críticas**, *neutralizar veneno* (2); 5.º: *círculo de fatalidad**, *desplazamiento de plano*, *disipar el mal*, *marca de la justicia*, *poder de la justicia*, *romper encantamiento*; 6.º: *curar heridas moderadas en grupo*, *dañar**, *destierro*, *disipación mayor*, *festín de los héroes*, *sanar*; 7.º: *desintegrar**, *máxima*, *palabra sagrada*, *regenerar*; 8.º: *aura sagrada**, *curar heridas críticas en grupo*, *escudo de la ley*; 9.º: *convocar monstruo IX (bien)**, *implosión*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Bien y Destrucción.

Regeneración: un planotáreo sufre daño normal de armas de alineamiento maligno y de conjuros y efectos con el descriptor maligno.

ÁNGEL, SOLAR

Ajeno Grande (ángel, bueno, extraplanario)
Dados de golpe: 22d8+110 (209 pg)
Iniciativa: +9
Velocidad: 50' (10 casillas), Vl 150' (buena)
CA: 35 (–1 tamaño, +5 Des, +21 natural), toque 14, desprevenido 30
Ataque base/Presa: +22/+35
Ataque: *espadón +3 danzante vorpalino* +35 c/c (3d6+18/19-20) o *arco largo compuesto* +2 (bonificador de Fue +5) +28 a distancia (2d6+7/×3 más flecha asesina) o golpetazo +30 c/c (2d8+13)
Ataque completo: *espadón +3 danzante vorpalino* +35/+30/+25/+20 c/c (3d6+18/19-20) o *arco largo compuesto* +2 (bonificador de Fue +5) +28/+23/+18/+13 a distancia (2d6+7/×3 más flecha asesina) o golpetazo +30 c/c (2d8+13)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros
Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, inmunidad al ácido, frío y petrificación, RD 15/épico y maligno, RC 32, regeneración 15, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.
Salvaciones: Fort +18 (+22 contra veneno), Ref +18, Vol +20
Características: Fue 28, Des 20, Con 20, Int 23, Sab 25, Car 25
Habilidades: Averiguar intenciones +32, Avistar +32, Buscar +31, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia

Ilustración de J. Jarvis

+34, Escapismo +30, Esconderse +26, Escuchar +32, Intimidar +23, Moverse sigilosamente +30, Saber o Artesanía (cinco cualesquiera) +33, Supervivencia +7 (+9 a seguir rastros), Uso de cuerdas +5 (+7 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear, Romper arma mejorado.
Entorno: cualquier plano de alineamiento bueno
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 23
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: bueno (siempre; cualquiera)
Avance: 23-33 DG (Grande); 34-66 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

La criatura tiene la apariencia de un humanoide de una gran altura y complexión poderosa, con ojos brillantes de color topacio, piel argéntea o dorada y brillantes alas blancas.

Los solares son los celestiales más poderosos, y suelen ser guardianes cercanos a una deidad o campeones de alguna labor que suponga un beneficio a nivel cósmico (como eliminar un tipo concreto de fechoría). Un solar posee una voz profunda e imperiosa, y mide unos 9' de alto, pesando cerca de las 500 lb.

Combate

Los solares son campeones incomparables. Solamente los infernales más poderosos pueden compararse a ellos en poder. Más terribles aún que sus *espadones +5 danzantes vorpalinos* son sus *arcos largos compuestos +2*, que crean cualquier tipo de flecha asesina al prepararse para ser utilizados.

Las armas naturales de un solar, así como cualquier arma que pueda blandir, se consideran como de alineamiento bueno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *ancla dimensional, animar los objetos, auxilio divino, castigo divino* (CD 21), *cautiverio* (CD 26), *comunión, convocar monstruo VII, disipación mayor, hablar con los muertos* (CD 20), *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *llama continua, olas de fatiga, palabra de poder aturdidor, polimorfarse, quitar el miedo* (CD 18), *quitar enfermedad* (CD 20), *quitar maldición* (CD 20), *resistir energía*, y *restablecimiento menor* (CD 19); 3/día: *barrera de cuchillas* (CD 23), cambiar de forma, *hechizar monstruo en grupo* (CD 25), *olas de agotamiento, permanencia, resurrección, sanar* (CD 23) y *terremoto* (CD 25); 1/día: *deseo, palabra de poder aturdidor, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, restablecimiento mayor* (CD 24), *rociada prismática* (CD 24). El nivel efectivo de lanzador es 20.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Las siguientes aptitudes están siempre activas sobre la persona del solar (como los mismos conjuros lanzados por un hechicero de 20.o nivel): *detectar el mal, detectar trampas y fosos, discernir mentiras* (CD 21), *ver lo invisible* y *visión verdadera*. Pueden ser disipadas, pero el solar puede reactivarlas como acción gratuita.

Conjuros: los solares pueden lanzar conjuros divinos como si fueran clérigos de 20.º nivel. Un solar tiene acceso a dos de los siguientes dominios: aire, Bien, Destrucción, Guerra o Ley (además de cualquiera de los de su deidad). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 8, 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, 5; CD de salvación 17 + nivel de conjuro): 0: *crear agua, detectar magia, orientación divina* (2), *resistencia* (2); 1.º: *bendecir* (2), *causar miedo, escudo de entropía, escudo de la fe, favor divino* (2), *niebla de obscurecimiento**; 2.º: *alinear arma, arma espiritual, consagrar, esplendor de águila, fuerza de toro* (2), *resistencia de oso* (2); 3.º: *círculo mágico contra el mal, luz del día, muro de viento, plegaria* (2), *protección contra la energía, purgar invisibilidad, vestidura mágica**; 4.º: *custodia contra la muerte* (2), *exorcismo* (2), *neutralizar veneno* (2), *poder divino**; 5.º: *controlar los vientos**, *desplazamiento de plano, disipar el mal, poder de la justicia* (2), *romper encantamiento, símbolo de dolor*; 6.º: *curar heridas moderadas en grupo, de la muerte viviente a la muerte, destierro, festín de los héroes, palabra de regreso, rayo relampagueante**; 7.º: *controlar el clima**, *destrucción, excursión etérea, máxima, palabra sagrada, regenerar*; 8.º: *aura sagrada* (2), *curar heridas críticas en grupo* (2), *torbellino, tormenta de fuego*; 9.º: *enjambre elemental* (aire)*, *etereidad, milagro, sanar en grupo, tormenta de venganza*.

*Conjuro de dominio. Dominios: aire y Guerra.

Regeneración: un solar sufre daño normal de armas de alineamiento maligno y de conjuros y efectos con el descriptor maligno.

ANIMAL TERRIBLE

Los animales terribles son versiones más grandes, fuertes y feroces de los animales normales. Su aspecto tiende a ser cruel, prehistórico o incluso demoníaco.

COMADREJA TERRIBLE

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 16 (+4 Des, +2 natural), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: mordisco +6 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +6 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: absorción de sangre, aferrarse
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +7, Vol +4
Características: Fue 14, Des 19, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 11
Habilidades: Avistar +5, Esconderse +8, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +8
Dotes: Alerta, Sigiloso, Sutileza con las armas[A]
Entorno: colinas templadas
Organización: solitaria o pareja
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4-6 DG (Mediana); 7-9 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura cubierta de un pelaje liso y brillante posee un cuerpo más largo de lo que de alto es un humano. Tiene una cabeza en forma de cuña coronada por cuernos cortos, cuatro patas cortas y una cola rechoncha. Sus movimientos son fluidos y muy rápidos.

Las comadrejas terribles son criaturas agresivas, casi maníacas, con una energía ilimitada.

La comadreja terrible crece hasta alcanzar los 10' de longitud y puede llegar a pesar 700 lb.

Combate

La comadreja terrible acecha a sus presas en la oscuridad y, a continuación, salta sobre ellas, mordiendo y desgarrando.

Absorción de sangre (Ex): cada asalto que la comadreja terrible permanezca aferrada a su oponente, le absorberá sangre por valor de 1d4 puntos temporales de Constitución.

Aferrarse (Ex): si una comadreja terrible acierta con su ataque de mordisco, utilizará sus poderosas mandíbulas para pegarse al cuerpo de su oponente e infligirá automáticamente daño por mordisco cada asalto que permanezca aferrada. Una comadreja aferrada pierde su bonificador de Des a la CA y tendrá CA 12.

Una comadreja terrible aferrada puede ser golpeada con un arma o apresada a su vez. Para quitarse una comadreja terrible aferrada mediante una presa, el oponente debe conseguir un resultado de 'sujetar' contra la criatura.

GLOTÓN TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 5d8+23 (45 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 10'
CA: 16 (–1 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +3/+13
Ataque: garra +8 c/c (1d6+6)
Ataque completo: 2 garras +8 c/c (1d6+6) y mordisco +3 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: furia
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +5
Características: Fue 22, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Trepar +14
Dotes: Alerta, Dureza, Rastrear[A]
Entorno: bosques fríos
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura voluminosa, que avanza pegada al suelo, posee una cabeza con forma de cuña y tiene el cuerpo cubierto de un pelaje áspero e hirsuto. Sus patas son cortas y gruesas, terminando en garras del tamaño de picos.

Se sabe que estas criaturas malhumoradas han llegado a atacar poblados, destruyendo tanto el ganado como los depósitos de comida, y tienen fama de ser monstruos muy atrevidos.

Los glotones terribles crecen hasta alcanzar los 12' de longitud y pueden llegar a pesar 2.000 lb.

Combate

El glotón terrible ataca sin motivo a sus oponentes, y no teme a ninguna otra criatura.

Furia (Ex): un glotón terrible que sufra daño en combate entra en una cólera berserker en su próximo turno, arañando y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente estén muertos. En dicho estado obtiene +4 en Fuerza, +4 en Constitución y –2 a la CA. Además, la criatura no puede poner fin a su furia voluntariamente.

JABALÍ TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +6 natural), toque 9, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +25/+17
Ataque: cornada +12 c/c (1d8+12)
Ataque completo: cornada +12 c/c (1d8+12)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: ferocidad
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +5, Vol +8
Características: Fue 27, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 8
Habilidades: Avistar +8, Escuchar +8
Dotes: Alerta, Dureza, Voluntad de hierro
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o piara (5-8)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 8-16 DG (Grande); 17-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este jabalí gigante tiene un lomo arqueado tan alto como lo es un humano. Posee una protección erizada de púas en su cabeza y espalda, grandes colmillos brillantes y unos pequeños ojos furiosos y demoníacos.

Los jabalíes terribles son omnívoros y pasan la mayor parte del tiempo vagando y escarbando, al igual que hacen los cerdos salvajes normales. Sin embargo, atacarán violentamente a cualquier cosa que se les acerque. El jabalí terrible crece hasta alcanzar los 12' de longitud y llega a pesar 2.000 lb.

Combate

Un jabalí salvaje carga contra sus oponentes, tratando de destriparlos con sus colmillos.

Ferocidad (Ex): el jabalí terrible es un combatiente tenaz que continúa luchando sin penalizadores incluso cuando está incapacitado o moribundo.

LEÓN TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +6/+17
Ataque: garra +13 c/c (1d6+7)
Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d6+7) y mordisco +7 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d6+3
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +8, Vol +7
Características: Fue 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +7, Esconderse +2*, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +5
Dotes: Alerta, Correr, Soltura con un arma (garra)
Entorno: llanuras cálidas
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este león inmenso posee una corta melena y una piel moteada de color tostado, pero aquí termina el parecido con un animal normal. Esta criatura monstruosa tiene protuberancias óseas alrededor de sus ojos y hombros, con crestas espinosas que recorren toda la longitud de su espalda.

Los leones terribles son cazadores pacientes, al igual que sus primos más pequeños, pero tienen tendencia a cazar presas más grandes.

El león terrible crece hasta alcanzar los 15' de longitud y puede pesar hasta 3.500 lb.

Combate

El león terrible ataca corriendo tras sus presas, saltando sobre ellas y mordiéndolas y desgarrándolas con sus patas traseras. A menudo se atreve a saltar sobre criaturas más grandes que él.

Abalanzarse (Ex): si un león terrible carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el león terrible debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +12 c/c, daño 1d6+3.

Habilidades: los leones terribles poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierba alta o maleza densa, el bonificador a Esconderse aumenta a +8.

LOBO TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +4/+15
Ataque: mordisco +11 c/c (1d8+10)
Ataque completo: mordisco +11 c/c (1d8+10)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: derribar
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 25, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +7, Esconderse +0, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +2*
Dotes: Alerta, Correr, Rastrear[A], Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o manada (5-8)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 7-18 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Este inmenso lobo gris parece ser tan grande como un caballo. Posee ojos llameantes y una gruesa capa de pelaje.

Los lobos terribles son unos cazadores en manada eficaces que matarán a cualquier cosa a la que puedan atrapar.

El lobo terrible puede ser de un color negro o gris moteado, de unos 9' de longitud y unas 800 lb de peso.

Combate

Estas criaturas prefieren atacar en manada, rodeando y flanqueando a sus enemigos siempre que pueden.

Derribar (Ex): cuando un lobo terrible acierta con su ataque de mordisco, puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +11 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Habilidades: los lobos terribles poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. *También poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando siguen un rastro mediante el olfato.



Oso terrible

MURCIÉLAGO TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 4d8+12 (30 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 40' (buena)
CA: 20 (–1 tamaño, +6 Des, +5 natural), toque 15, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +3/+10
Ataque: mordisco +5 c/c (1d8+4)
Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: sentido ciego a 40', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +10, Vol +6
Características: Fue 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +8*, Esconderse +4, Escuchar +12*, Moverse sigilosamente +11
Dotes: Alerta, Sigiloso
Entorno: desiertos templados
Organización: solitario o colonia (5-8)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 5-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Este murciélago aterrador posee un cuerpo tan grande como el de un caballo y unas alas coriáceas que, desplegadas, son mayores que las de un dragón. Un pelaje hirsuto cubre la mayoría de su cuerpo, dejando ver aquí y allá placas de armadura ósea.

Estos cazadores nocturnos se excitan fácilmente, y por regla general intentan matar o hacer huir a cualquier criatura que encuentren.

Un murciélago terrible posee una envergadura de alas de 15' y pesa cerca de 200 lb.

Combate

El murciélago terrible se lanza en picado desde lo alto para sorprender a sus víctimas.

Sentido ciego (Ex): un murciélago terrible utiliza la localización mediante el eco para determinar la ubicación de criaturas a 40'. Los oponentes todavía pueden tener ocultación total contra el murciélago salvo que éste realmente pueda verles.

Habilidades: los murciélagos terribles reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Estos bonificadores se pierden si se les niega el Sentido ciego.

OSO TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 12d8+51 (105 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 17 (–1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +9/+23
Ataque: garra +19 c/c (2d4+10)
Ataque completo: 2 garras +19 c/c (2d4+10) y mordisco +13 c/c (2d8+5)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +12, Ref +9, Vol +9
Características: Fue 31, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10, Nd +13
Dotes: Aguante, Correr, Dureza, Rastrear, Soltura con un arma (garra)
Entorno: bosques fríos
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 13-16 DG (Grande); 17-36 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este oso gigantesco tiene crestas óseas marrones y garras del tamaño de hoces, y sus ojos fríos y penetrantes poseen un brillo salvaje y destructivo.

El oso terrible es omnívoro y, por regla general, no se mete con las criaturas que intentan evitarle, pero defenderá de forma agresiva una pieza que haya cazado o cualquier otra fuente de comida, y no vacilará en despedazar cualquier cosa que pueda contener algo comestible.

Un oso terrible mide unos 12' de largo y puede pesar hasta 8.000 lb.

Combate

El oso terrible ataca despedazando a sus oponentes con sus garras.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el oso terrible debe acertar con un ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

RATA TERRIBLE

Animal Pequeño
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 20'
CA: 15 (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +0/–4
Ataque: mordisco +4 c/c (1d4 más enfermedad)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d4 más enfermedad)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: enfermedad
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +3
Características: Fue 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +8, Moverse sigilosamente +4, Nd +11, Trepar +11
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas[A]
Entorno: cualquiera
Organización: solitaria o manada (11-20)
Valor de desafío: 1/3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 2-3 DG (Pequeña); 4-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta rata enorme parece más grande y más cruel que la mayoría de los perros. Tiene una piel áspera y erizada, ojos malignos, y una larga cola pelada.

Las ratas terribles son animales carroñeros omnívoros, pero atacarán para defender sus nidos y territorio.

Una rata terrible puede crecer hasta alcanzar los 4' de largo y pesar más de 50 lb.

Combate

Las manadas de ratas terribles atacan temerariamente, mordiendo y mascando con sus afilados incisivos.

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre; mordisco, salvación Fortaleza (CD 11), periodo de incubación 1d3 días; daño: 1d3 Destreza y 1d3 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: las ratas terribles poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar.

Una rata terrible posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada. Utilizan su modificador de Destreza en las pruebas de Nadar y Trepar.

SIMIO TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 5d8+13 (35 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 15'
CA: 15 (–1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +3/+13
Ataque: garra +8 c/c (1d6+6)
Ataque completo: 2 garras +8 c/c (1d6+6) y mordisco +3 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: rasgadura 2d6+9
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +5
Características: Fue 22, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +4, Trepar +14
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario o compañía (5-8)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Este simio grande y fiero tiene casi el tamaño de un ogro, pero es incluso más musculoso. Tiene un torso amplio y poderoso, está cubierto de un pelaje negro y posee largos brazos y un ancho hocico. Parece estar bien dotado de garras y dientes.

Los simios terribles son territoriales y atacan a cualquier cosa que vean. Miden unos 9' de alto y pesan entre 800 y 1.200 lb.

Combate

El simio terrible ataca a todo lo que entra en su territorio, incluso a otros de su especie. Si la armadura del oponente detuviera los ataques del simio terrible, la criatura intentaría apresarlo y sujetarlo, utilizando su ataque de rasgadura cuando lo hubiera tumbado.

Rasgadura (Ex): un simio terrible que acierte con ambos ataques de garra se pega al cuerpo de su oponente y le desgarra la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d6+9 puntos de daño adicionales.

Habilidades: un simio terrible posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

TEJÓN TERRIBLE

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+15 (28 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 10'
CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 1, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: garra +4 c/c (1d4+2)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d4+2) y mordisco –1 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: furia
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 14, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6
Dotes: Alerta, Dureza, Rastrear[A]
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o familia (2-5)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4-9 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura rechoncha y musculosa está cubierta de un pelaje espeso y erizado. Sus patas gruesas terminan en pies armados con garras, y su morro puntiagudo contiene una boca llena de dientes afilados.

Estas criaturas violentas no toleran intrusión alguna. No pueden excavar en la roca sólida, pero pueden atravesar cualquier material que sea más blando. Habitualmente, cuando excava, un tejón terrible deja detrás de él un túnel utilizable de 5' de diámetro salvo que el material a través del que se mueva no sea muy firme.

El tejón terrible alcanza entre 5 y 7' de longitud, y puede llegar a pesar 500 lb.

Combate

El tejón terrible ataca con sus afilados dientes y garras.

Furia (Ex): el tejón terrible que sufre daño en combate entra en una furia berserker en el siguiente asalto, arañando y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente estén muertos. El animal adquiere +4 a Fuerza, +4 a Constitución y –2 a la CA. La criatura no puede poner fin a su furia voluntariamente.

TIBURÓN TERRIBLE

Animal Enorme (acuático)
Dados de golpe: 18d8+66 (147 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: Nadar 60' (12 casillas)
CA: 17 (–1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +13/+27
Ataque: mordisco +18 c/c (2d8+9)
Ataque completo: mordisco +18 c/c (2d8+9)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir
Cualidades especiales: olfato agudo
Salvaciones: Fort +14, Ref +13, Vol +12
Características: Fue 23, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +12, Nd +14
Dotes: Ataque natural mejorado (mordisco), Dureza (4), Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: acuático frío
Organización: solitario o banco (2-5)
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 19-32 DG (Enorme); 33-54 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Este enorme monstruo marino posee un cuerpo ahusado con una aleta triangular sobre el lomo, una boca llena de dientes situada debajo de su largo hocico, y una cola simétrica con forma de media luna.

El tiburón terrible ataca a todo aquello que le parezca comestible, incluyendo a criaturas mayores que él.

Este monstruoso pez puede crecer hasta alcanzar una longitud de 25' y un peso de más de 20.000 lb.

Combate

Los tiburones terribles muerden con sus poderosas mandíbulas, tragándose enteras a las criaturas más pequeñas de un bocado.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el tiburón terrible debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante, conseguirá inmovilizar a su oponente con la boca y podrá intentar engullir a su oponente en el asalto siguiente.

Engullir (Ex): el tiburón terrible puede intentar engullir a un oponente, de hasta un tamaño menor que él, al que haya agarrado con una prueba con éxito de Presa. Una vez esté en el interior del monstruo, el oponente sufrirá 2d6+6 puntos de daño por aplastamiento y 1d8+4 puntos de daño por ácido cada asalto, infligidos por los jugos gástricos del tiburón. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 25 puntos de daño al tracto digestivo del tiburón (CA 13). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

En el estómago de un tiburón terrible Enorme pueden llegar a caber 2 oponentes Grandes, 8 Medianos o Pequeños, 32 Menudos, 128 Diminutos o 512 Minúsculos o más pequeños.

Olfato agudo (Ex): un tiburón terrible puede advertir la presencia de una criatura mediante su olfato en un radio de 180', y detectar la sangre que pueda haber en el agua hasta una distancia de 1 milla.

Habilidades: un tiburón terrible posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

TIGRE TERRIBLE

Animal Grande
Dados de golpe: 16d8+48 (120 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 17 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +12/+24
Ataque: garra +20 c/c (2d4+8)
Ataque completo: 2 garras +20 c/c (2d4+8) y mordisco +14 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 2d4+4
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +13, Ref +12, Vol +11
Características: Fue 27, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +7, Esconderse +7*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +11, Nadar +10, Saltar +14
Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (garra), Ataque natural mejorado (mordisco), Correr, Sigiloso, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 17-32 DG (Grande); 33-48 (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este felino monstruoso e inmenso es casi tan alto en la cruz como un humano. Su largo cuerpo está cubierto de rayas pronunciadas y sus zarpas son grandes como broqueles.

Los tigres terribles cazan casi cualquier cosa que se mueva. Acecharán pacientemente a una comida en potencia, atacando en el momento en que la criatura baje la guardia.

El tigre terrible crece hasta alcanzar los 12' de longitud y puede llegar a pesar hasta 6.000 lb.

Combate

El tigre terrible ataca corriendo tras su presa, saltando sobre ella y atacando con garras y dientes a la vez que desgarra con las patas traseras.

Abalanzarse (Ex): si un tigre terrible carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tigre terrible debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante, inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

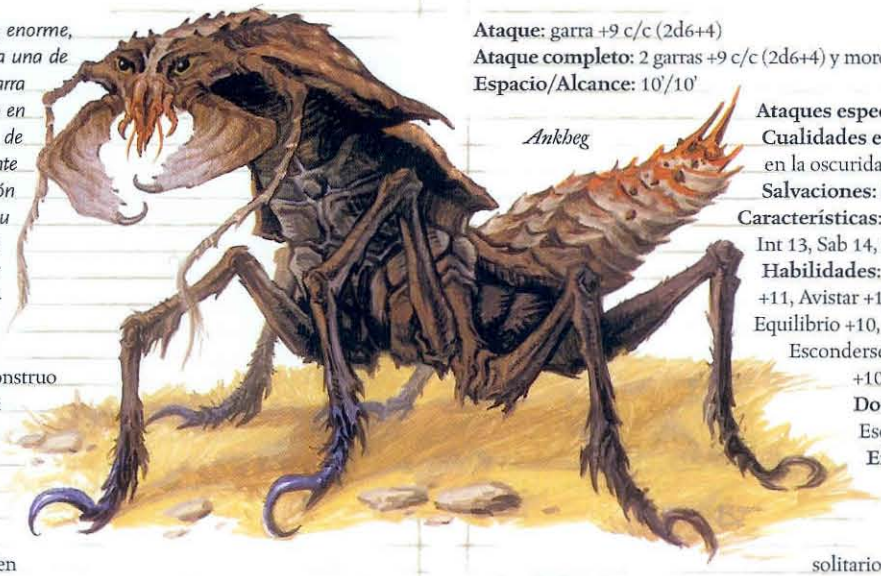
Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +18 c/c, daño 2d4+4.

Habilidades: los tigres terribles poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierba alta o maleza densa, el bonificador a Esconderse aumenta a +8.

ANKHEG

Bestia Grande
Dados de golpe: 3d10+12 (28 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30', Ec 20'
CA: 18 (–1 tamaño, +9 natural), toque 9, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +3/+12
Ataque: mordisco +7 c/c (2d6+7 más 1d4 ácido)
Ataque completo: mordisco +7 c/c (2d6+7 más 1d4 ácido)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, escupir ácido
Cualidades especiales: sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +3, Vol +2
Características: Fue 21, Des 10, Con 17, Int 1, Sab 13, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +6, Trepar +8
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: llanuras cálidas
Organización: solitario o agrupamiento (2-4)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4 DG (Grande); 5-9 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Un insecto segmentado enorme, con patas delgadas, cada una de ellas terminada en una garra afilada, emerge del suelo en medio de un estallido de piedra y fango. Un resistente escudo de quitina marrón cubre completamente su cuerpo, y unos brillantes ojos negros miran por encima de unas mandíbulas poderosas.



Ankheg

El ankheg es un monstruo excavador al que le gusta la carne fresca.

El ankheg tiene seis patas, y algunos ejemplares son más bien amarillentos en vez de marrones. Miden aproximadamente 10' de largo y pesan unas 800 lb.

Un ankheg excava con sus patas y mandíbulas. Por regla general no crea un túnel utilizable posteriormente, pero puede construir uno excavando a la mitad de velocidad. A menudo perfora un tortuoso túnel, hasta 40' por debajo de la superficie, en la fértil tierra de los bosques o granjas. El túnel tiene unos 5' de alto y ancho, y entre 60 y 150' de largo ([1d10×5]×10). Los extremos huecos del túnel sirven como guaridas temporales para dormir, comer o hibernar.

Los ankheg pueden comer materia orgánica descompuesta, pero prefieren la carne fresca. Aunque un ankheg hambriento podría matar a un granjero, la criatura resulta muy beneficiosa para las granjas. Su sistema de túneles dota al suelo de conductos para el aire y el agua, mientras que sus desperdicios añaden ricos nutrientes.

COMBATE

Normalmente, un ankheg permanece entre 5 y 10' por debajo de la superficie hasta que sus antenas detectan la cercanía de una presa. Llegado ese momento, excava hacia arriba para atacar (trata esto como una carga, aunque sin embargo el ankheg no necesite moverse 10' antes de atacar).

Los agrupamientos de ankheg comparten el mismo territorio, pero no cooperan entre sí. Si varios atacan, cada uno intentará agarrar a un enemigo diferente. Si no hay suficientes objetivos, dos podrían agarrar a la misma criatura tirando cada uno para su lado.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el ankheg debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si el ankheg sufre daño después de agarrar a su presa, se retirará hacia su túnel a su velocidad táctica terrestre (y no a su velocidad minadora) arrastrando a su víctima consigo.

Escupir ácido (Ex): un chorro de ácido de 30' de largo, una vez cada 6 horas; daño 4d4 por ácido, CD de Reflejos 14 para mitad de daño. Uno de estos ataques vacía la reserva de ácido del ankheg durante 6 horas. Durante este tiempo, no podrá escupir ácido ni infligir daño por ácido. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Los ankheg no utilizan esta aptitud a menos que estén desesperados o se sientan frustrados. La mayoría de las veces escupen ácido cuando ven reducidos por debajo de la mitad sus puntos de golpe o cuando no han tenido éxito agarrando a su oponente.

Ataque: garra +9 c/c (2d6+4)
Ataque completo: 2 garras +9 c/c (2d6+4) y mordisco 4 c/c (4d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: nube negra
Cualidades especiales: RC 19, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +7
Características: Fue 19, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Diplomacia +5, Equilibrio +10, Escuchar +11, Esconderse +6, Mov. sigilosamente +10, Saltar +21, Trepar +13
Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Movilidad
Entorno: el campo de batalla infernal de Aqueronte
Organización: solitario o bandada (5-8)
Valor de desafío: 5
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 7-12DG (Grande); 13-18 (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Una gran criatura se yergue sobre sus cuatro patas zancudas. Tiene un cuerpo rechoncho parecido al de un ave, casi del tamaño de un poni pequeño, que se balancea sobre sus patas. Está cubierta de un plumaje que varía entre el marrón y el rojo, y sus terribles garras y pico brillan como metal pulido.

Las aquerenas son enormes aves de 15' de alto incapaces de volar, que habitan en el plano infernal de Aqueronte y sólo se encuentran en otros lugares de forma ocasional. Son malignas, inteligentes y tienen un carácter de depredador, con un destacable gusto por la tortura.

Estas criaturas hablan infernal. Pesan sobre unas 750 lb.



Aquerena

AQUERENA

Ajeno Grande (extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 20 (–1 tamaño, +1Des, +10 natural), toque 10, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +6/+14

COMBATE

En combate cerrado, las aquerenas arremeten con dos de sus cuatro piernas y muerden con su poderoso pico. Hacen un uso frecuente de su dote de Ataque elástico para golpear con rapidez y retirarse después fuera de alcance antes de que un enemigo pueda contraatacar.

Las armas naturales de una aquerena, así como cualquier arma que pueda blandir, se consideran como de alineamiento legal y maligno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Nube negra (Ex): esta criatura puede emitir una nube tóxica negra hasta tres veces al día. Todo el que se encuentre en un radio de 10' (y no sea una aquerena), sufrirá de forma instantánea 2d6 puntos de daño. Las víctimas también deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o se verán afectadas durante 3 horas como si un hechicero de 16.º nivel les hubiera lanzado un conjuro de *locura*. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

ARACNÓFAGO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 4d10+20 (42 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 14 (–1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, sorprendido 13
Ataque base/Presa: +4/+13
Ataque: aguijón +8 c/c (1d8+5 más veneno)
Ataque completo: aguijón +8 c/c (1d8+5 más veneno) y mordisco +3 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: implantación, veneno
Cualidades especiales: libertad de movimiento, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 21, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Esquiva
Entorno: bosques templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 5-12 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —



Aracnófago

Esta bestia se parece a un avispón enorme con dos patas, un par de pequeñas extremidades delanteras y enormes alas de murciélago.

Un aracnófago tiene un temperamento en concordancia a su aspecto desagradable. Sin embargo, estos depredadores son apreciados como monturas voladoras. Una compañía de bandidos montados en aracnófagos puede ser realmente temible. Esta criatura debe su nombre a su capacidad de librarse de las telarañas y su hábito de poner huevos en los cuerpos paralizados de criaturas enormes, a menudo arácnidos.

Un aracnófago mide unos 10' de largo y 4' de alto, y tiene una envergadura de alas de unos 20', llegando a pesar unas 4.000 lb.

COMBATE

El aracnófago ataca con su aguijón venenoso y sus poderosas mandíbulas. Su táctica habitual es clavar el aguijón y a continuación apartarse, permaneciendo fuera de alcance hasta que el veneno surte efecto. No le gusta renunciar a su presa, y los enemigos que lo acosan con conjuros o ataques a distancia provocan un enérgico contraataque.

Implantación (Ex): las hembras implantan sus huevos dentro de las criaturas paralizadas de tamaño Grande o superior. Las crías salen unas seis semanas más tarde, devorando literalmente al anfitrión desde dentro.

Libertad de movimiento (Sb): los aracnófagos poseen siempre libertad de movimiento, igual que el conjuro (12.º nivel de lanzador). Cuando la criatura sirve de montura, este efecto no se extiende a su jinete.

Veneno (Ex): mordisco, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial ninguno; daño secundario parálisis durante 1d8+5 semanas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: un aracnófago posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

CÓMO DOMAR A UN ARACNÓFAGO

Un aracnófago necesita ser domado antes de poder llevar a un jinete al combate. Domar a un aracnófago requiere seis semanas trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a un aracnófago se necesita una silla de montar exótica. El aracnófago puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Los huevos de aracnófago valen 2.000 po cada uno en el mercado libre, mientras que las crías alcanzan las 3.000 po cada una. Los domadores profesionales cobran 3.000 po por criar o domar a uno de estos monstruos.

Carga transportable: para un aracnófago, la carga ligera llega hasta las 306 lb., la mediana va de 307 a 612 lb., y la pesada de 613 a 920 lb.

ARANEA

Bestia mágica Mediana (cambiaformas)
Dados de golpe: 3d10+6 (22 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 50' (10 casillas), Tr 25'
CA: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, desprevenida 11
Ataque base/Presa: +3/+3
Ataque: mordisco +5 c/c (1d6 más veneno) o telaraña +5 a distancia
Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d6 más veneno) o telaraña +5 a distancia
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: conjuros, telaraña, veneno
Cualidades especiales: cambiar forma, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +4
Características: Fue 11, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 14
Habilidades: Avistar +6, Concentración +8, Escuchar +6, Escapismo +5, Saltar +13, Trepar +14
Dotes: Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Entorno: bosques templados
Organización: solitaria o colonia (3-6)
Valor de desafío: 4
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

La criatura parece ser una araña monstruosa, pero posee dos pequeños brazos humanoides debajo de sus mandíbulas.

Esta criatura es una araña cambiaformas inteligente, dotada de poderes sortílegos. En su forma natural, una aranea se parece a una gran araña, con un cuerpo jorobado un poco más grande que un torso humano. Posee un par de mandíbulas como una araña normal, y bajo éstas hay dos pequeños brazos, cada uno de aproximadamente 2' de largo. Cada brazo tiene una mano con cuatro dedos, dotados de numerosas articulaciones, y un pulgar con dos articulaciones.

Una aranea pesa cerca de 150 lb. La joroba que tiene en su espalda alberga su cerebro.

Las araneas hablan común y silvano.

COMBATE

Las araneas evitan el combate físico y utilizan sus telarañas y conjuros cuando pueden. En un combate, intentan inmovilizar o distraer en primer lugar a los oponentes más agresivos. A menudo, las araneas capturan a sus oponentes para cobrar rescate.

Ilustración de C. Critchlow



Aranea

Cambiar forma (Sb): la forma natural de la aranea es la de una araña monstruosa Mediana, pero también puede adoptar otras dos formas. La primera es la de un humanoide Pequeño o Mediano; una aranea en su forma Humanoide siempre asume la misma apariencia y rasgos, como lo haría un licántropo. En forma humanoide, una aranea no puede utilizar sus ataque de mordisco, su telaraña o veneno.

La segunda forma es la de un híbrido Mediano de humanoide y araña. En forma híbrida, la aranea parece un humanoide a primera vista, pero una prueba con éxito de Avistar (CD 18) revelará las mandíbulas y los órganos secretores de hebras de la criatura. En esta forma, la aranea conserva su ataque de mordisco, y el uso de sus telarañas y veneno, y también puede utilizar armas o llevar armadura. Cuando está en forma híbrida, la velocidad de una aranea es de 30' (6 casillas).

La aranea permanecerá en una forma hasta que elija adoptar otra distinta. Un cambio de forma no puede ser disipado, y la aranea no vuelve a su forma natural al morir. Sin embargo, un conjuro de *visión verdadera* revelará su forma natural cuando se encuentre en forma humanoide o híbrida.

Conjuros: una aranea lanza conjuros como si fuera un hechicero de 3.er nivel. Prefieren las ilusiones y los encantamientos, y evitan los conjuros de fuego.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 6; CD de salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, luz, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *armadura de mago, dormir, imagen silenciosa.*

Telaraña (Ex): tanto en forma de araña como en forma híbrida (consulta 'Cambiar forma', más arriba), una aranea puede lanzar una telaraña hasta 6 veces al día. Esto es similar a un ataque con red, pero tiene un alcance máximo de 50', con un incremento de distancia de 10', y solamente resulta efectivo contra víctimas de tamaño Grande como máximo. La telaraña sujeta a la víctima, impidiéndole el movimiento.

La criatura enredada puede huir con una prueba con éxito de Escapismo (CD 13) o rompiendo la tela con una prueba con éxito de Fuerza (CD 17). Las CD de la salvaciones utilizan el bonificador de Constitución, y la prueba de Fuerza incluye un bonificador racial de +4. La telaraña tiene 6 puntos, dureza 0 y sufre daño doble por fuego.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial 1d6 Fuerza, daño secundario 2d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: las araneas poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Saltar. Poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresuradas o amenazadas.

ARAÑA DE FASE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 5d10+15 (42 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 20'
CA: 15 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +5/+12
Ataque: mordisco +7 c/c (1d6+4 más veneno)
Ataque completo: mordisco +7 c/c (1d6+4 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: veneno
Cualidades especiales: excursión etérea, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 17, Des 17, Con 16, Int 7, Sab 13, Car 10
Habilidades: Avistar +4, Moverse sigilosamente +11, Trepar +11
Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (Veneno)
Entorno: colinas cálidas
Organización: solitario o agrupamiento (2-5)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-8 DG (Grande); 9-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene la apariencia de una araña cazadora gigante, excepto porque tiene una cabeza más grande, y abigarradas manchas blancas, grises y negras en las patas y la espalda. Sus ocho ojos son de color blanco-plateado.

Las arañas de fase son depredadores agresivos que pueden cruzar rápidamente desde el plano Etéreo para atacar a oponentes en el plano Material.

El cuerpo de una araña de fase típica mide 8' de largo, y pesa cerca de 70 lb.

Las arañas de fase no pueden hablar.

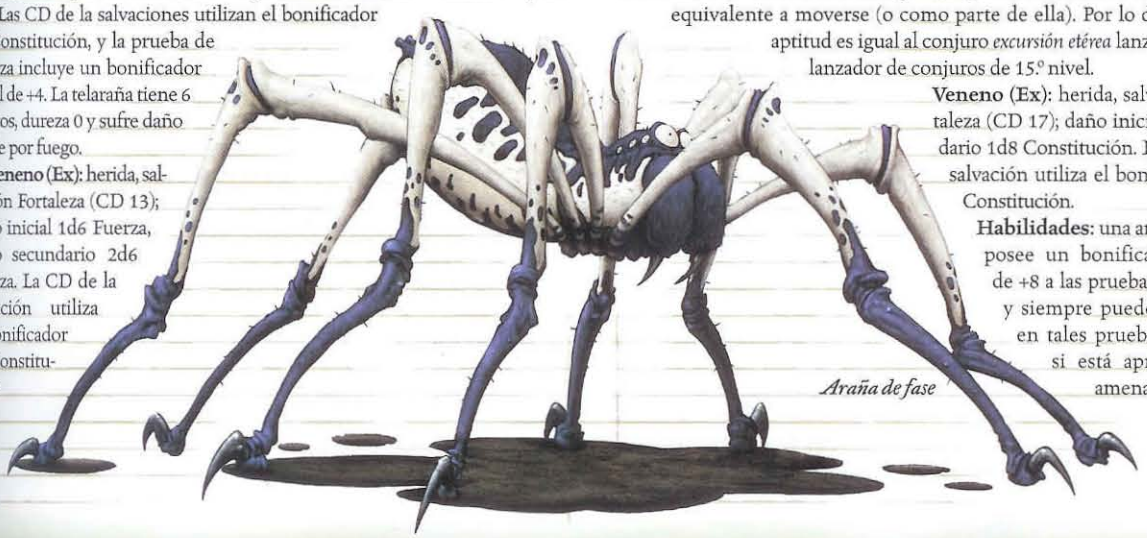
COMBATE

La araña de fase habita y caza en el plano Material. Sin embargo, una vez localiza a su presa, cruza al plano Etéreo para atacar, intentando coger desprevenida a su víctima. La araña cambia de plano, muerde a su víctima y regresa rápidamente al plano Etéreo.

Excursión etérea (Sb): la araña de fase puede cambiar desde el plano Etéreo al Material como acción gratuita, y volver de nuevo como acción equivalente a moverse (o como parte de ella). Por lo demás, esta aptitud es igual al conjuro *excursión etérea* lanzado por un lanzador de conjuros de 15.º nivel.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial y secundario 1d8 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una araña de fase posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada.



Araña de fase

Ilustración de B. Despain

ARCONTE

Los arcontes son celestiales originarios del plano de Celestia. Se encargan ellos mismos de la protección del plano, y también se consideran guardianes de todos aquellos que son inocentes o están libres de todo mal. Son los enemigos naturales de los infernales (las criaturas de los planos Inferiores), especialmente de los demonios.

Estas criaturas hablan celestial, infernal y dracónico, pero pueden comunicarse con casi cualquier criatura gracias a su aptitud de don de lenguas.

COMBATE

Los celestiales jamás atacan sin ser provocados (aunque su abrumadora bondad y sentido de la legalidad hacen que a menudo sea fácil ofenderles). Siempre que les sea posible, evitan hacer daño a otras criaturas buenas, empleando conjuros no letales o ataques que causen daño no letal. Sin embargo, un celestial enfurecido puede ser la venganza personificada, sin importar qué alineamiento posea su enemigo.

Por regla general, los celestiales prefieren enfrentarse a sus oponentes cara a cara (siempre que resulte prudente), pero, cuando se ven superados, no dudan en emplear todos los recursos disponibles para igualar la situación. Habitualmente y debido a que muchos celestiales poseen una gran capacidad de movimiento, prefieren emplear tácticas de desgaste o guerrilla, o permanecer a distancia y lanzar conjuros contra sus oponentes antes de enzarzarse en la lucha cuerpo a cuerpo.

Rasgos de arconte: un arconte posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

—*Aura amenazadora (Sb)*: un aura de justicia rodea a los arcontes que combaten o se enfurecen. Toda criatura hostil en un radio de 20' del arconte debe tener éxito en una salvación de Voluntad para resistirse a este efecto. La CD de la salvación varía con cada tipo de arconte, utiliza el bonificador de Carisma e incluye un bonificador racial de +2. Quienes fallen sufrirán un penalizador –2 en los ataques, la CA y los TS durante 24 horas o hasta que logren golpear con éxito al arconte que genere el aura. Toda criatura que resista el efecto o lo rompa no volverá a resultar afectada durante 24 horas por el aura de ese arconte.

—Bonificador racial de +4 a las salvaciones contra venenos.

—*Círculo mágico contra el mal (Sb)*: los arcontes siempre están rodeados por un efecto de círculo mágico contra el mal, idéntico al conjuro del mismo nombre lanzado por un lanzador de conjuros de nivel equivalente a los DG del arconte (los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del arconte).

—*Don de lenguas (Sb)*: todos los arcontes pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* lanzado por un lanzador de conjuros de 14.º nivel. Esta aptitud siempre está activa.

—Inmunidad a la electricidad y la petrificación.

—*Teleportar (Sb)*: los arcontes pueden teleportarse sin error a voluntad (como el conjuro lanzado por un lanzador de conjuros de 14.º nivel), exceptuando que la criatura sólo puede transportarse a sí misma junto a 50 lb. de objetos como máximo.

—Visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

CANARCONTE

Un humanoide de complexión musculosa con cabeza canina parece tanto tranquilo como listo para el combate, con un espadón sujeto con correas en su ancha espalda y con una expresión que indica inteligencia y voluntad de protección.

Los canarcontes parecen humanos musculosos, con cabeza canina, que intentan proteger contra el mal a los inocentes e indefensos.

Sus anchos hombros y carnosos puños muestran que se trata de combatientes muy capaces. Asimismo, sus fuertes piernas indican que los enemigos que huyan de ellos no llegarán muy lejos.

Combate

Los canarcontes siempre combaten con entusiasmo. Prefieren atacar con sus armas naturales, pero de vez en cuando utilizan espadones.

Tanto las armas naturales de un canarconte como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento legal bueno a efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *auxilio divino, cuchichear mensaje, detectar el mal* y *llama continua*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 6.º nivel.

Aura amenazadora (Sb): CD de Voluntad 16 niega.

Cambiar forma (Sb): los canarcontes pueden adoptar cualquier forma canina de un tamaño entre Pequeño y Grande. Mientras permanece en forma canina, el canarconte pierde sus ataques de mordisco, golpetazo y espadón, pero obtiene el ataque de mordisco de la forma que escoja. Para todo lo relativo a esta aptitud, la denominación 'canina' incluye cualquier criatura de aspecto perruno o lobuno del tipo animal.

Habilidades: *mientras permanece en forma canina, un canarconte obtiene un bonificador de circunstancia de +4 a las pruebas de Esconderse y Supervivencia.

CANARONTE HEROICO

El canarconte heroico es un campeón poderoso de la justicia, dedicado a la persecución y destrucción del mal en todas sus formas.

Combate

Con el paso del tiempo, los canarcontes heroicos han desarrollado un gran apego por sus armas. Prefieren utilizar sus *espadones sagrados* más que sus ataques de mordisco y golpetazo.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *auxilio divino, cuchichear mensaje, detectar el mal* y *llama continua*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 6.º nivel.

Aura amenazadora (Sb): la CD de la salvación del aura amenazadora del canarconte heroico (CD 18) está ajustada debido a su mayor puntuación de Carisma.

Cambiar forma (Sb): los canarcontes pueden adoptar cualquier forma canina de un tamaño entre Pequeño y Grande. Mientras permanece en forma canina, el canarconte pierde sus ataques de mordisco, golpetazo y espadón, pero obtiene el ataque de mordisco de la forma que escoja. Para todo lo relativo a esta aptitud, la denominación 'canina' incluye cualquier criatura de aspecto perruno o lobuno del tipo animal.

Castigar al mal (Sb): tres veces al día, un canarconte heroico puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo con un bonificador de +3 que inflige 11 puntos de daño adicionales contra un enemigo maligno.

Rasgos de paladín: aura de bien, aura de valor, *detectar el mal*, gracia divina, imposición de manos (33 puntos/día), montura especial (dragón de bronce juvenil), *quitar enfermedad* 2/semana, salud divina.

Conjuros de paladín preparados habituales (2, 2; CD de salvación 12 + nivel de conjuro): 1.º: *favor divino, protección contra el mal*; 2.º: *esplendor de águila, fuerza de toro*.

Posesiones: armadura completa +3, espadón +3 de hierro frío.

Habilidades: *mientras permanece en forma canina, un canarconte heroico obtiene un bonificador de circunstancia de +4 a las pruebas de Esconderse y Supervivencia.

Monturas de los canarcontes heroicos

En el transcurso de sus aventuras, muchos canarcontes heroicos hacen amistad con dragones de bronce, que pueden llegar a servirles como sus monturas. La relación entre estas monturas y sus jinetes celestiales va incluso más allá del vínculo especial entre paladín y montura. El dragón y el arconte son aliados naturales y amigos, tal y como se puede esperar de dos servidores poderosos de la justicia cósmica. El dragón de bronce juvenil que se convierte en montura obtiene 2 DG adicionales, 4 puntos de Fuerza, 4 puntos adicionales a la CA, la dote de Evasión mejorada y +10' de velocidad en todas sus modalidades de movimiento. Sin embargo, el dragón no puede dar órdenes a otras criaturas de su tipo, tal y como pueden hacer otras clases de monturas de paladines.

Los canarcontes como personajes

Los personajes canarcontes poseen los rasgos raciales siguientes.

—+4 Fuerza, +2 Constitución, +2 Sabiduría, +2 Carisma.

—Tamaño Mediano

—La velocidad táctica terrestre de un canarconte es de 40'.

	Canarconte Ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal)	Canarconte heroico, paladín de 11.º nivel Ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal)
Dados de golpe:	6d8+6 (33 pg)	6d8+18 más 11d10+33 (143 pg)
Iniciativa:	+4	+4
Velocidad:	40' (8 casillas)	30' en armadura completa; velocidad táctica terrestre 40'
CA:	19 (+9 natural), toque 10, desprevenido 19	30(+9 natural, +11 *armadura completa* +3), toque 10, desprevenido 30
Ataque base/Presa:	+6/+8	+17/+22
Ataque:	mordisco +8 c/c (1d8+2) o espadón +8 c/c (2d6+3/19-20)	*espadón +2 de hierro frío* +25 c/c (2d6+9/19-20)
Ataque completo:	mordisco +8 c/c (1d8+2) y golpetazo +3 c/c (1d4+1); o espadón +8 c/c (2d6+3/19-20) y mordisco +3 c/c (1d8+1) (1d8+2);	espadón +2 de hierro frío +25 c/c (2d6+9/19-20) y mordisco +17 c/c o mordisco +22 c/c (1d8+5) y golpetazo +17 c/c (1d4+2)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas	aptitudes sortílegas, castigar al mal, conjuros, expulsar muertos vivientes 6/día
Cualidades espec.:	aura de amenaza, cambiar forma, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, olfato, RC 16, RD 10/maligna, teleportar, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	Aura de amenaza, cambiar forma, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, olfato, rasgos de paladín, RC 27, RD 10/maligna, teleportar, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra.
Salvaciones:	Fort +6 (+10 contra veneno), Ref +5, Vol +6	Fort +18 (+22 contra veneno), Ref +11, Vol +13
Características:	Fue 15, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 12	Fue 21, Des 10, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 16
Habilidades:	Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Concentración +10, Diplomacia +3, Esconderse +9*, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +9, Saltar +15, Supervivencia +10* (+12 a seguir rastros)	Averiguar intenciones +19, Avistar +10, Concentración +20, Diplomacia +19, Esconderse +2*, Escuchar +10, Montar +14, Saltar +0, Supervivencia +2*
Dotes:	Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Rastrear	Ataque al galope, Combatir desde una montura, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Rastrear, Soltura con un arma (espadón)
Entorno:	los siete montes de Celestia	los siete montes de Celestia
Organización:	solitario, pareja o escuadra (3-5)	solitario o junto a dragón de bronce juvenil
Valor de desafío:	4	16
Tesoro:	monedas no; bienes doble; objetos estándar	estándar
Alineamiento:	legal bueno (siempre)	legal bueno (siempre)
Avance:	7-9 DG (Mediano); 10-18 DG (Grande)	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+5	+5

—Dados de golpe raciales: un canarconte comienza con 6 niveles de Ajeno, lo que le proporciona 6d8 DG, un ataque base de +6, y unos bonificadores a los TS base de Fort +5, Ref +5, y Vol +5.

—Habilidades raciales: los niveles de ajeno de un canarconte le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 9 × (8 + modificador de Int). Sus habilidades de clase son: Avistar, Concentración, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente, Saltar y Supervivencia.

—Dotes raciales: los niveles de ajeno de un canarconte le proporcionan 3 dotes.

—Bonificador de armadura natural de +9.

—Rasgos de arconte (consulta la página 22): aura de amenaza (CD Vol 15 + modificador de Car del personaje), bonificador racial de +4 contra venenos, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, teleportar, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra.

—Ataques especiales: aptitudes sortílegas.

—Cualidades especiales: cambiar forma, olfato, resistencia a conjuros igual a 16 + niveles de clase, RD 10/maligna.

—Idiomas automáticos: celestial. Idiomas adicionales: común, dracónico, infernal.

—Clase predilecta: explorador.

—Ajuste de nivel: +5.

CLANGARCONTE

Ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal)
Dados de golpe: 12d8+72 (126 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 90' (buena)
CA: 27 (+3 Des, +14 natural), toque 13, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +12/+17
Ataque: *espadón +4* +21 c/c (2d6+11/19-20)
Ataque completo: *espadón +4* +21/+16/+11 c/c (2d6+11/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros, trompeta
Cualidades especiales: aura de amenaza, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, olfato, RC 29, RD 10/maligna, teleportar, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +14 (+18 contra veneno), Ref +11, Vol +11
Características: Fue 20, Des 17, Con 23, Int 16, Sab 16, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +18, Avistar +18, Concentración +21, Diplomacia +20, Escapismo +18, Escuchar +18, Interpretar (instrumentos de viento) +18, Montar +20, Moverse sigilosamente +18, Saber (uno cualquiera) +18, Trato con animales +18, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate
Entorno: los siete montes de Celestia
Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)
Valor de desafío: 14
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: legal bueno (siempre)
Avance: 13-18 DG (Mediano); 19-36 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +8

Con la apariencia de un elfo alado de color verde de bondad y belleza sobrenaturales, la criatura alza una gran trompeta de plata y la hace sonar con un estallido de música penetrante capaz de conmocionar el alma.



*Conjuro de dominio. Dominios: Bien y Ley.

Trompeta (Sb): la trompeta de un arconte produce una música dotada de una claridad absoluta, una belleza penetrante y, si su intérprete así lo desea, un sobrecogimiento paralizante. Todas las criaturas (a excepción de los arcontes) en un radio de 100' del instrumento deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o quedarán paralizadas durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. El arconte también puede ordenar a su trompeta que se transforme, como acción gratuita, en un *espadón +4*.

Si la trompeta le llega a ser arrebatada a su dueño, se convertirá en un pedazo de plomo inservible hasta ser recuperada por su dueño. ¡Ay del ladrón al que se pille con ella!

LAMPARCONTE

Ajeno Pequeño (arconte, bueno, extraplanario, legal)
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: Vl 60' (perfecta) (12 casillas)
CA: 15 (+1 tamaño, +4 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +1/–8
Ataque: rayo de luz +2 toque a distancia (1d6)
Ataque completo: 2 rayos de luz +2 toque a distancia (1d6)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: aura de amenaza, círculo mágico contra el mal, don de lenguas, inmunidad a la electricidad y petrificación, RD 10/mágica y maligna, teleportar, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +2 (+6 contra venenos), Ref +2, Vol +2
Características: Fue 1, Des 11, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 10
Habilidades: Averiguar intenciones +4, Avistar +4, Concentración +4, Diplomacia +4, Escuchar +4, Saber (los Planos) +2
Dotes: Iniciativa mejorada
Entorno: los siete montes de Celestia
Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal bueno (siempre)
Avance: 2-4 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

Los lamparcontes son bolas de luz flotantes que brillan con la intensidad de una antorcha. Sólo su destrucción puede extinguir su brillo, aunque ellos pueden intentar ocultarlo.

Estas criaturas son muy amistosas y, por lo general, están dispuestas a ofrecer toda la ayuda posible. Sin embargo, sus cuerpos sólo son globos gaseosos, y son demasiado débiles como para aportar ningún tipo de ayuda material. Los lamparcontes hablan con voces suaves y musicales.

Combate

Los lamparcontes tienen pocas razones para ponerse a alcance de cuerpo a cuerpo. Normalmente, suelen flotar a la distancia necesaria para que el enemigo se encuentre dentro de su aura amenazadora, disparándole a continuación sus rayos de luz. Estas criaturas prefieren concentrarse en un solo oponente, intentando reducir rápidamente el número de enemigos.

Los clangarcontes hacen las veces de mensajeros celestiales y heraldos, aunque también poseen considerables habilidades marciales. Todos portan una brillante trompeta de plata de unos 6' de longitud.

Combate

Estas criaturas suelen despreciar el combate físico, prefiriendo destruir rápidamente a sus enemigos mediante conjuros para regresar a sus deberes. Sin embargo, cuando se les obliga a participar en un combate de grandes proporciones, hacen sonar sus trompetas y atacan con sed de venganza.

Tanto las armas naturales de un clangarconte, como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento legal bueno a efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *cuchichear mensaje, detectar el mal* y *llama continua*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 12.º nivel.

Aura amenazadora (Sb): CD de Voluntad 21 niega.

Conjuros: los clangarcontes pueden lanzar conjuros divinos como clérigos de 14.º nivel. Tienen acceso a dos de los dominios siguientes: aire, Bien, Destrucción, Guerra o Ley (además de otros cualesquiera de su deidad). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 7, 7, 6, 5, 4, 4, 3; CD 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luz, purificar comida y agua, resistencia* (2); 1.º: *bendecir* (2), *escudo de la fe, favor divino* (2), *protección contra el caos**, *santuario*; 2.º: *auxilio divino**, *consagrar, fuerza de toro* (2), *restablecimiento menor, sabiduría de búho*; 3.º: *círculo mágico contra el caos**, *luz del día, protección contra la energía* (2), *purgar invisibilidad, vestidura mágica*; 4.º: *castigo divino**, *exorcismo, inmunidad a conjuros, neutralizar veneno, poder divino*; 5.º: *curar heridas leves en grupo, desplazamiento de plano, disipar el mal**, *revivir a los muertos*; 6.º: *barrera de cuchillas**, *destierro, matar muertos vivientes, sanar*; 7.º: *curar heridas serias en grupo, máxima**, *palabra sagrada*.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *auxilio divino, detectar el mal* y *llama continua*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 3.er nivel.

Aura amenazadora (Sb): CD de Voluntad 11 niega.

Rayo de luz (Ex): los rayos de luz de los lamparcontes tienen un alcance de 30'. Este tipo de ataque se sobrepone a cualquier tipo de RD.

ARPÍA

Esta criatura se parece a un humano viejo, de rostro malvado, con la parte inferior del cuerpo, las piernas y las alas de un monstruo reptiliano. Su pelo está enredado y sucio, lleno de la sangre de sus víctimas.

Es difícil imaginar una criatura más maligna y retorcida que una arpía. Estas sádicas criaturas sienten gran placer en causar sufrimiento y muerte, y siempre buscan nuevas víctimas.

Sus ojos, negros como el carbón, reflejan con claridad su alma malvada, así como lo hacen las terribles garras de sus dedos nudosos. Estas criaturas viles no visten ropa y, a menudo, empuñan huesos grandes y pesados como si fueran clavas.

A las arpías les gusta extasiar a los viajeros desafortunados con sus canciones mágicas y luego someterlos a tormentos inenarrables. Sólo cuando hayan terminado de divertirse con sus nuevos "juguetes" los liberarán del sufrimiento matándolos y devorándolos.



Arpía

COMBATE

Cuando una arpía entra en combate, prefiere utilizar su ataque en vuelo y golpear con un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Canción cautivadora (Sb): la aptitud más insidiosa de la arpía es su canción. Cuando este ser canta, todas las criaturas (que no sean de su raza) en una expansión de 300' deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o se quedarán completamente cautivadas. Se trata de un efecto de hechizo sónico y enajenador. Una criatura que tenga éxito en la salvación no volverá a resultar afectada durante 24 horas por la canción de esa misma arpía. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

	Arpía **Humanoide monstruoso Mediano**	**Arpía arquera, guerrera de 7.º nivel** **Humanoide monstruoso Mediano**
Dados de golpe:	7d8 (31 pg)	7d8 más 7d10+28 (103 pg)
Iniciativa:	+2	+9
Velocidad:	20' (4 casillas), Vl 80' (regular)	20' (4 casillas), Vl 80' (regular)
CA:	13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, desprevenida 11	23 (+5 Des, +1 natural, *cuero tachonado +3*, *anillo de protección* +1), toque 16, desprevenida 18
Ataque base/Presa:	+7/+7	+14/+15
Ataque:	clava +7 c/c (1d6)	*arco largo compuesto +1 congelador* (bonificador +1 a Fue) +22 a distancia (1d8+4/19-20/×3 más 1d6 frío) o garra +15 c/c (1d3+1)
Ataque completo:	clava +7 c/c (1d6) y 2 garras +2 c/c (1d3)	arco largo compuesto +1 congelador (bonif. +1 a Fue) +22 a distancia (1d8+4/19-20/×3 más 1d6 frío) o 2 garras +15 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	canción cautivadora	canción cautivadora
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad hasta 60'	visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +2, Ref +7, Vol +6	Fort +11, Ref +14, Vol +11
Características:	Fue 10, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 12, Car 17	Fue 12, Des 20, Con 14, Int 6, Sab 11, Car 19
Habilidades:	Avistar +3, Engañar +11, Escuchar +7, Interpretar (oratoria) +5, Intimidar +7	Avistar +5, Engañar +11, Escuchar +7, Interpretar (oratoria) +10, Intimidar +5
Dotes:	Ataque en vuelo, Esquiva, Persuasivo	Alerta; Crítico mejorado (arco largo compuesto), Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Disparos múltiples, Especialización con un arma (arco largo compuesto), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Voluntad de hierro
Entorno:	marjales templados	marjales templados
Organización:	solitaria, pareja o escuadrilla (7-12)	solitaria
Valor de desafío:	4	11
Tesoro:	estándar	estándar (incluyendo equipo)
Alineamiento:	caótico maligno (normalmente)	caótico maligno (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3

Toda víctima cautivada caminará hacia la arpía, tomando la ruta más directa posible. Si el camino condujera a una zona peligrosa (a través de llamas, junto a un acantilado, etc.) esa víctima tendría derecho a un segundo TS. Las criaturas cautivadas no pueden realizar otra acción que no sea defenderse. Así pues, un guerrero no podrá huir ni atacar, pero tampoco sufrirá penalizadores defensivos. Toda víctima que se encuentre a 5' o menos de la arpía se quedará quieta y no ofrecerá resistencia a sus ataques. El efecto continuará mientras la criatura siga cantando y hasta 1 asalto después de que lo deje de hacer. La aptitud de contraoda del bardo permite a las criaturas cautivadas intentar una nueva salvación de Voluntad.

Habilidades: las arpías poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Engañar y Escuchar.

ARPÍA ARQUERA

La arpía arquera, cazadora cruel y salteadora errante, se ha entrenado para convertirse en una guerrera especializada en el combate a distancia. A menudo llegan a ser mercenarias, vendiendo sus servicios al mejor postor. Cuando no tienen empleo, se ganan la vida como salteadoras de caminos, obligando a las caravanas de mercaderes a pagar una tasa de protección, para no sufrir sus ataques.

Combate

Canción cautivadora (Sb): CD de Voluntad 17 niega.

Posesiones: armadura de cuero reforzado +3, arco largo compuesto +1 congelador (bonificador +1 a Fue), 10 flechas de hierro frío, 10 flechas plateadas, *5 flechas +2, brazales de arquería menores, poción de curar heridas moderadas, poción de gracia felina, capa de resistencia +2, anillo de protección +1* (distintas arpías arqueras pueden tener posesiones diferentes).

ATACH

Aberración Enorme
Dados de golpe: 14d8+70 (133 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 35' en armadura de pieles (7 casillas); velocidad táctica terrestre 50'
CA: 20 (–2 tamaño, +1 Des, +3 armadura de pieles, +8 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +10/+26
Ataque: maza de armas +16 c/c (3d6+8) o roca +9 a distancia (2d6+8)
Ataque completo: maza de armas +12/+7 c/c (3d6+8), y 2 mazas de armas +12 c/c (3d6+4), y mordisco +12 c/c (2d8+4 más veneno); o roca +5 a distancia (2d6+8), y 2 rocas +5 a distancia (2d6+4)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: veneno
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +9, Ref +5, Vol +10
Características: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Saltar +18, Trepar +9
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Combate con múltiples armas, Hendedura, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, banda (2-4) o tribu (7-12)
Valor de desafío: 8
Tesoro: monedas 1/2; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: caótico maligno (a menudo)
Avance: 15-28 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +5



Atach

Esta criatura parece un gigante corpulento vestido con andrajos raídos y pieles. Tiene un tercer brazo que le sale del pecho y su boca ancha y babeante posee unos colmillos curvos como los de un jabalí, que sobresalen de sus mandíbulas inferiores. Tiene ojos diminutos, una pequeña nariz y orejas desiguales, una enorme y otra diminuta.

Un atach es un bípedo gigantesco y deforme. Inmensamente fuerte, el atach puede reducir a la mayoría de sus oponentes a una pulpa sanguinolenta. Rara vez se baña, y huele de forma particularmente asquerosa. Un adulto mide unos 18' de estatura y pesa unas 4.500 lb.

A los atach les gustan las gemas y cristales de todo tipo. A menudo, se ponen brazaletes en sus dedos regordetes, collares alrededor de sus gruesas muñecas y otras joyas allá donde pueden. Son famosos por su costumbre de pasarse horas sentados, mientras sacan brillo a sus joyas y las admiran. Solamente hay otras dos cosas que pueda apasionarles: la comida y la violencia. Desprecian a los gigantes de las colinas y los atacan nada más verlos, siempre y cuando no les superen en número. Temen a los demás gigantes y a la mayoría de criaturas Enormes.

Los atach hablan un rudo dialecto del gigante.

COMBATE

Los atach cargan para llegar al combate cuerpo a cuerpo, a no ser que sus oponentes se encuentren fuera de su alcance, en cuyo caso les lanzarán piedras. Algunas veces intentan arrollar a los oponentes que visten armadura para poder alcanzar a los individuos de la retaguardia que no la lleven. Con sus primeros ataques cuerpo a cuerpo, los atach tienden a golpear indiscriminadamente. Después de algunos asaltos, se concentran en los enemigos que les hayan golpeado en más ocasiones, y dirigen sus mordiscos a quienes les hayan infligido mayor daño.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 22); daño inicial 1d6 Fuerza; daño secundario 2d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

AULLADOR

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno)
Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 17 (–1 tamaño, +3 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +6/+15
Ataque: mordisco +10 c/c (2d8+5)
Ataque completo: mordisco +10 c/c (2d8+5) y 1d4 púas + 5 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: aullido, púas
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +7
Características: Fue 21, Des 17, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 8
Habilidades: Avistar +13, Buscar +7, Esconderse +8, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +12, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros), Trepar +14
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate
Entorno: las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
Organización: solitario, banda (2-4) o manada (6-10)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 7-9 DG (Grande); 11-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura se parece a algún tipo de perro bestial o felino huesudo, con una melena de púas encrespadas.

Los aulladores viven en planos donde prevalecen el caos y la maldad, siendo originarios del plano del Pandemónium. Estas bestias cazan en manadas, corriendo por las cavernas para agotar a sus presas y desgarrarlas a mordiscos.

Un aullador mide unos 8' de largo y pesa cerca de unas 2.000 lb.

Aunque son sorprendentemente inteligentes, los aulladores no hablan; solamente aúllan. Si sus aullidos son algún tipo de idioma, tal y como algunos sugieren, ni tan siquiera los conjuros han conseguido descifrarlo. Los aulladores entienden el abisal.



Aullador

COMBATE

Los aulladores atacan en grupos, pues son cobardes y crueles, prefiriendo cargar al combate, retirarse y volver a cargar.

Aullido (Ex): todos los seres que no sean del tipo ajeno que escuchen el aullido durante una hora o más quedarán sometidos a su efecto, aunque éste no sirva de ayuda al aullador durante el combate. Los que se encuentren dentro del alcance de escuchar al aullador deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 12) o sufrirán 1 punto de daño en su Sabiduría. La salvación debe repetirse por cada hora que la víctima esté expuesta. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Éste es un efecto sónico enajenador.

Púas (Ex): el cuello de un aullador está cubierto de una melena de largas púas erizadas (también denominadas pinchos). Mientras muerde, la criatura golpea con 1d4 de ellas. Todo oponente al que acierte un ataque de púa del aullador debe efectuar una salvación de Reflejos (CD 16) o la púa se le romperá en la carne. Cada púa que se le quede dentro le impondrá un penalizador –1 de circunstancia a los ataques, salvaciones y pruebas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Destreza.

Una púa puede ser extraída sin ningún daño con una prueba de Sanar (CD 20); retirarla de otro modo infligirá 1d6 puntos de daño adicionales.

CÓMO DOMAR A UN AULLADOR

A veces, las criaturas infernales Pequeñas y Medianas, como los quásit, orcos abisales e incluso los súcubos, utilizan a los aulladores como monturas o animales de tiro. Los demonios Grandes y más poderosos los utilizan como sabuesos de caza.

Aunque sea una criatura inteligente, un aullador necesita ser domado antes de poder llevar a un jinete al combate. Para poder domarlo, un aullador debe tener una actitud amistosa hacia su domador, lo que se conseguirá mediante una prueba con éxito de Diplomacia. Domar a un aullador amistoso requiere seis semanas de trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a una de estas criaturas se necesita una silla de montar exótica. El aullador puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Carga transportable: para un aullador, la carga ligera llega hasta las 460 lb., la mediana va de 461 a 920 lb., y la pesada de 921 a 1.380 lb. Puede arrastrar 6.900 lb.



Azer

AZER

Ajeno Mediano (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' en cota de escamas (4 casillas); vel. táctica terrestre 30'
CA: 23 (+1 Des, +6 natural, +4 cota de escamas, +2 escudo pesado), toque 11, desprevenido 22
Ataque base/Presa: +2/+3
Ataque: martillo de guerra +3 c/c (1d8+1/×3 más 1 fuego) o lanza corta +3 a distancia (1d6+1 más 1 fuego)
Ataque completo: martillo de guerra +3 c/c (1d8+1/×3 más 1 fuego) o lanza corta +3 a distancia (1d6+1 más 1 fuego)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: calor
Cualidades especiales: inmunidad al fuego, RC 13, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +4
Características: Fue 13, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 9
Habilidades: Artesanía (dos cualesquiera) +6, Avistar +6, Buscar +6, Esconderse +0, Escuchar +6, Tasación +6, Trepar +0
Dotes: Ataque poderoso
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario, pareja, equipo (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er- 6.º nivel) o clan (30-100 más 50% no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)
Valor de desafío: 2
Tesoro: monedas estándar; bienes doble (sólo incombustibles); objetos estándar (sólo incombustibles)
Alineamiento: legal neutral (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Esta criatura se asemeja a un enano con pelo y barba de llamas. Tiene la piel de un color broncíneo y parece haber sido forjado con fuego y metal.

Los azer son seres de apariencia enana originarios del plano Elemental del fuego. Visten faldas escocesas de latón, bronce o cobre, y hablan el ígnaro y el común.

COMBATE

En combate, los azer utilizan lanzas terminadas en puntas anchas o martillos

de buena manufactura. Cuando están desarmados, se enfrentan a sus oponentes intentando efectuar una presa.

Aunque son taciturnos y de pocos amigos, raras veces provocan una pelea si no es por aligerar a un enemigo de las gemas que tanto aman. Si son amenazados, luchan hasta la muerte, pero reconocen la importancia de hacer prisioneros.

Calor (Ex): los cuerpos de los azer son extremadamente calientes, por lo que sus ataques sin arma infligen daño ígneo adicional. Sus armas metálicas también son conductoras del calor.

LA SOCIEDAD DE LOS AZER

Los azer tienen una sociedad fuertemente reglamentada en la que a cada miembro le corresponde un lugar específico. El estado siempre tiene prioridad sobre el individuo. Los nobles azer son prodigiosamente fuertes y ejercen un poder absoluto. Los azer habitan dentro de fortalezas de bronce en su plano natal, y en raras ocasiones visitan otros planos para conseguir gemas. Odian a los ifrit, con los que libran una guerra eterna por el territorio y los esclavos.

LOS AZER COMO PERSONAJES

Unos pocos azer, seres excepcionales dentro de su bien ordenada especie, abandonan el gobierno absoluto de sus congéneres. Estos exploradores tienden a ser guerreros feroces, que se ofenden rápidamente.

Los personajes azer poseen los rasgos raciales siguientes.

—+2 Fuerza, +2 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, +2 Carisma.

—Tamaño Mediano

—La velocidad táctica terrestre de un azer es de 30'.

—Dados de golpe raciales: un azer comienza con 2 niveles de ajeno, lo que le proporciona 2d8 DG, un ataque base de +2, y unos bonificadores a los TS base de Fort +3, Ref +3, y Vol +3.

—Habilidades raciales: los niveles de ajeno de un azer le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 5 × (8 + modificador de Int). Sus habilidades de clase son: Avistar, Buscar, Esconderse, Escuchar, Saltar, Tasación, Trepar.

—Dotes raciales: los niveles de ajeno de un azer le proporcionan 1 dote.

—Bonificador de armadura natural de +6.

—Ataques especiales: calor.

—Cualidades especiales: inmunidad al fuego, resistencia a conjuros igual a 13 + niveles de clase, vulnerabilidad al frío.

—Idiomas automáticos: común, ígnaro. Idiomas adicionales: abisal, acuano, aurano, celestial, infernal, térraro.

—Clase predilecta: guerrero.

—Ajuste de nivel: +4.

AZOTAMENTES

Este extraño ser de forma humanoide es casi tan alto como un humano. Su carne es correosa y malva, y brilla como cubierta por limo. Su cabeza parece un pulpo de cuatro tentáculos, con un par de ojos, blancos e hinchados, que la hacen aún más horrible.

Los azotamentes, también llamados ilícidos, son seres insidiosos, diabólicos y poderosos, a los que temen todos los habitantes de la oscuridad. Doblegan a otros a su voluntad y destruyen las mentes de sus enemigos. Su boca, tan repugnante como la de una lamprea, chorrea constantemente un limo aceitoso cuando la criatura no está extrayendo los cerebros de sus presas vivas.

Además de ser muy inteligente, completamente malvado y terriblemente sádico, el azotamentes es totalmente egoísta. Si un encuentro se vuelve contra la criatura, ésta huirá a la primera, sin preocuparse por el destino de sus compañeros o servidores.

Un azotamentes tiene aproximadamente la misma estatura y peso que un humano.

Los azotamentes hablan infracomún, pero prefieren comunicarse de forma telepática.

COMBATE

A los azotamentes les gusta luchar a distancia, utilizando sus aptitudes psiónicas, sobre todo su *explosión mental*. Si se ven obligados a entablar combate cuerpo a cuerpo, azotan a sus enemigos con los tentáculos que rodean su boca.



Azotamentes

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el azotamentes debe alcanzar con su ataque de tentáculo a una criatura de tamaño Pequeño, Mediano o Grande. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de Presa resultante, inmovilizará a su oponente y pegará el tentáculo a la cabeza de la víctima. El azotamentes puede agarrar a una criatura Enorme o superior, pero sólo si logra alcanzar de algún modo la cabeza del enemigo.

Si un azotamentes comienza su turno con al menos un tentáculo pegado, puede intentar pegar sus tentáculos restantes con una única prueba de Presa. El oponente puede escapar mediante una única prueba con éxito de Presa o de Escapismo, pero el azotamentes obtiene un bonificador de circunstancia de +2 por cada tentáculo que tenga pegado al principio del turno del oponente.

Explosión mental (St): este ataque psiónico es un cono de 60' de largo. Todo el que se encuentre dentro de él deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o quedará aturdido durante 3d4 asaltos. A menudo, estas criaturas cazan utilizando este poder y, a continuación, se llevan a rastras a una o dos de sus aturdidas víctimas para alimentarse de ellas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Extracción (Ex): un azotamentes que comience su turno con los cuatro tentáculos pegados y que efectúe una prueba de Presa con éxito, extrae de forma automática el cerebro de su oponente, matando instantáneamente a la criatura. Este poder es inútil contra criaturas tales como cienos, constructos, criaturas vegetales, elementales y muertos vivientes. Tampoco es letal de forma instantánea contra enemigos con varias cabezas, tales como los ettins y las hidras.

Poderes psiónicos (St): a voluntad: *desplazamiento de plano*, *detectar pensamientos* (CD 15), *hechizar monstruo* (CD 17), *levitar*, y *sugestión* (CD 16). El nivel efectivo de lanzador es de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

AZOTAMENTES HECHICERO

Mientras que muchos azotamentes se convierten en magos y se hacen poderosos en las artes arcanas siguiendo ese camino de disciplina, algunos de los más temibles de los ilícidos son hechiceros, cuyo dominio de la magia parece casi instintivo.

Combate

Las CD de las salvaciones de la *explosión mental* (CD 21) de este azotamentes hechicero y las de sus poderes psiónicos (*detectar pensamientos* CD 19, *hechizar monstruo* CD 21, y *sugestión* CD 20) han sido ajustadas a su mayor puntuación de Carisma.

El azotamentes hechicero utiliza sus conjuros para protegerse a sí mismo de los ataques (*armadura de mago, invisibilidad mayor, piel pétrea, resistir energía*) y mejorar su propia eficacia en combate (*acelerar, ver lo invisible*), y solamente de forma secundaria para complementar sus propios ataques innatos con otros mágicos (*rayo agotador, sugestión, toque de idiotez*).

Conjuros de hechicero conocidos habituales: (6, 8, 8, 8, 5; CD de la salvación 17 + nivel de conjuro, 10% de posibilidad de fallo de conjuro arcano): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luz, llamarada, marca arcana, perturbar muertos vivientes, sonido fantasma;* 1.º: *armadura de mago, contacto electrizante, proyectil mágico, rayo de debilitamiento, toque gélido;* 2.º: *imagen menor, resistir energía, toque de idiotez, ver lo invisible;* 3.º: *acelerar, rayo agotador, volar;* 4.º: *invisibilidad mayor, piel pétrea.*

LA SOCIEDAD DE LOS AZOTAMENTES

Estas criaturas se reúnen en ciudades subterráneas de 200 a 2.000 individuos, más, como mínimo, dos esclavos por habitante. Los esclavos obedecen a sus amos sin rechistar. El centro de la comunidad es su cerebro-anciano, un estanque de un fluido salino que contiene los cerebros de los azotamentes muertos en la ciudad.

Aunque compiten constantemente por el poder, los azotamentes están bastante dispuestos a colaborar entre sí. A menudo, se forma un grupo pequeño de estas criaturas, conocido como "inquisición", cuya misión es desentrañar algún secreto oscuro y terrible. En muchos aspectos, una inquisición no es muy diferente de un grupo de aventureros: cada miembro contribuye con sus propias habilidades y conocimientos.

Cuando una tarea escapa a las posibilidades de una inquisición, por regla general, los azotamentes suelen crear un culto. Una pareja de ilícidos se encarga de dar órdenes al grupo, luchando el uno contra el otro por la supremacía.



Azotamentes hechichero

LOS AZOTAMENTES COMO PERSONAJES

La mayoría de los azotamentes con niveles de clase son hechiceros o magos.

Los personajes azotamentes poseen los rasgos raciales siguientes.

—+2 Fuerza, +4 Destreza, +2 Constitución, +8 Inteligencia, +6 Sabiduría, +6 Carisma.

—Tamaño Mediano.

—La velocidad táctica terrestre de un azotamentes es de 30'.

—Dados de golpe raciales: un azotamentes comienza con 8 niveles de aberración, lo que le proporciona 8d8 DG, un ataque base de +6, y unos bonificadores a los TS base de Fort +2, Ref +2, y Vol +6.

	Azotamentes **Aberración Mediana**	**Azotamentes, hechicero de 9.º nivel** **Aberración Mediana**
Dados de golpe:	8d8+8 (44 pg)	8d8+24 más 9d4+27 (109 pg)
Iniciativa:	+6	+8
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13	24 (+4 Des, +3 natural, +5 *cota de mallas de mithril* +1, +2 *anillo de protección* +2), toque 16, desprevenido 20
Ataque base/Presa:	+6/+7	+10/+10
Ataque:	tentáculo +8 c/c (1d4+1)	tentáculo +15 c/c (1d4)
Ataque completo:	4 tentáculos +8 c/c (1d4+1)	4 tentáculos +15 c/c (1d4)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, explosión mental, extracción, poderes psiónicos	agarrón mejorado, conjuros, explosión mental, extracción, poderes psiónicos
Cualidades especiales:	RC 25, telepatía hasta 100'	RC 34, telepatía hasta 100'
Salvaciones:	Fort +3, Ref +4, Vol +9	Fort +8, Ref +9, Vol +16
Características:	Fue 12, Des 14, Con 12, Int 19, Sab 17, Car 17	Fue 10, Des 18, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 24
Habilidades:	Averiguar intenciones +7, Avistar +11, Concentración +11, Diplomacia +7, Disfrazarse +3 (+5 a actuar), Engañar +11, Esconderse +10, Escuchar +11, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +10, Saber (uno cualquiera) +12	Artesanía (alquimia) +13, Avistar +13, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +11, Disfrazarse +7 (+9 a actuar), Engañar +14, Esconderse +11, Escuchar +13, Intimidar +21, Moverse sigilosamente +11, Saber (arcano) +20, Saber (los Planos) +15, Supervivencia +4 (+6 en los Planos)
Dotes:	Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas	Alerta, Conjurar en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (tentáculo), Sutileza con las armas
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario, pareja, inquisición (3-5) o culto (3-5 más 6-10 grimórlocks)	solitario, inquisición (1 más 2-4 azotamentes) o culto (2 más 2-4 azotamentes más 6-10 grimórlocks)
Valor de desafío:	8	17
Tesoro:	doble estándar	doble estándar (incluyendo *anillo de protección* +2, *cota de mallas de mithril* +1, y *capa de Carisma* +2)
Alineamiento:	legal maligno (normalmente)	legal maligno (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+7	+7

—Habilidades raciales: los niveles de aberración de un azotamentes le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 11 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase son: Avistar, Concentración, Engañar, Esconderse, Escuchar, Intimidar, Moverse sigilosamente y Saber (uno cualquiera).

—Dotes raciales: los niveles de aberración de un azotamentes le proporcionan 3 dotes.

—Bonificador de armadura natural de +3.

—Armas naturales: 4 tentáculos (1d4).

—Ataques especiales (ver más arriba): agarrón mejorado, *explosión mental*, extracción, poderes psiónicos.

—Cualidades especiales (consulta anteriormente): RC 25 + niveles de clase, telepatía hasta 100'.

—Idiomas automáticos: común, infracomún. Idiomas adicionales: abisal, acuano, dracónico, élfico, enano, gnomo, infernal, térraro.

—Clase predilecta: mago.

—Ajuste de nivel: +7.



Basilisco

BASILISCO

Esta criatura tiene la apariencia de un reptil de cuerpo grueso con ocho patas. Una hilera de espinas óseas recorre su espalda y sus ojos brillan con una incandescencia de un color verde pálido escalofriante.

El basilisco es un monstruo reptiliano que petrifica a las criaturas vivas con una simple mirada. Sobrevivir a un combate contra un basilisco requiere una preparación cuidadosa, o una considerable dosis de buena suerte.

Los basiliscos se encuentran en cualquier clima y, a veces, también en zonas subterráneas. Acostumbran a tener sus guaridas en madrigueras poco profundas, cuevas o cualquier otra zona resguardada. A veces, la entrada a la guarida de esta criatura se distingue por las estatuas o tallas de piedra a tamaño real que son, en realidad, criaturas que tuvieron un tropiezo desafortunado con la mirada del monstruo. Los basiliscos son omnívoros y son capaces de consumir a sus víctimas petrificadas. Son guardianes eficaces, siempre que alguien tenga los recursos mágicos o monetarios para capturarlos y controlarlos.

Por lo general son de un color marrón apagado, con el vientre amarillento, y algunos especímenes lucen un pequeño cuerno curvado sobre la nariz. El cuerpo de un basilisco adulto mide unos 6' de largo sin incluir la cola (que puede alcanzar una longitud adicional de entre 5 y 7') y pesa aproximadamente unas 300 lb.

COMBATE

Los basiliscos confían en su ataque de mirada, mordiendo solamente cuando sus enemigos se ponen a su alcance. Aunque tienen ocho piernas, su lento metabolismo les hace relativamente torpes, por lo que no gastan energías si no es necesario. Los intrusos que prefieran huir del basilisco en lugar de luchar, pueden contar como mucho con una persecución poco entusiasta.

Estos monstruos suelen pasar la mayoría de su tiempo tumbados a la espera de presas, que pueden ser pequeños mamíferos, pájaros, reptiles y criaturas similares. Por regla general, cuando no están cazando, los basiliscos están durmiendo en sus madrigueras. A veces, forman pequeñas colonias para aparearse o para la defensa mutua en un territorio excepcionalmente hostil; estas colonias atacarán a los intrusos conjuntamente.

	Basilisco **Bestia mágica (reptiliano)**	**Gran basilisco abisal** **Ajeno Grande (bestia mágica agrandada, extraplanario)**
Dados de golpe:	6d10+12 (45 pg)	18d10+90 (189 pg)
Iniciativa:	–1	–1
Velocidad:	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)
CA:	16 (–1 Des, +7 natural), toque 9, desprevenido 16	17 (–1 tamaño, –1 Des, +9 natural), toque 8, desprevenido 17
Ataque base/Presa:	+6/+8	+18/+29
Ataque:	mordisco +8 c/c (1d8+3)	mordisco +25 c/c (2d8+10)
Ataque completo:	mordisco +8 c/c (1d8+3)	mordisco +25 c/c (2d8+10)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	mirada petrificante	castigar al bien, mirada petrificante
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	RD 10/mágica, RC 23, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +9, Ref +4, Vol +3	Fort +18, Ref +12, Vol +8
Características:	Fue 15, Des 8, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 11	Fue 24, Des 8, Con 21, Int 3, Sab 10, Car 15
Habilidades:	Avistar +7, Esconderse +0*, Escuchar +7	Avistar +10, Esconderse +0*, Escuchar +10
Dotes:	Alerta, Gran fortaleza, Lucha a ciegas	Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Gran fortaleza, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Entorno:	desiertos cálidos	las capas infinitas del Abismo
Organización:	solitario o colonia (3-6)	solitario o colonia (3-6)
Valor de desafío:	5	12
Tesoro:	ninguno	estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	7-10 DG (Mediano); 11-18 DG (Grande)	—
Ajuste de nivel:	—	—

Mirada petrificante (Sb): convierte en piedra de forma permanente, alcance 30'; CD de Fortaleza 13 niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: *la coloración pálida del basilisco y su aptitud para permanecer inmóvil durante largos periodos de tiempo, le conceden un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentra en entornos naturales.

GRAN BASILISCO ABISAL

Es muy probable que los aventureros se encuentren con estos infernales del inframundo ya sea en su entorno originario, en los yermos del Abismo, o convocados al servicio de algún hechicero oscuro. Los servidores de los Señores demoníacos hacen un buen uso de los grandes basiliscos utilizándolos como guardianes y escoltas.



Gran basilisco abisal

Combate

La CD de la salvación para la mirada petrificante (CD 21) del gran basilisco abisal ha sido ajustada a su mayor cantidad de DG y mayor puntuación de Carisma.

Las armas naturales de un gran basilisco abisal se consideran mágicas a efectos de sobreponerse a la RD.

Castigar al bien (Sb): una vez al día, un gran basilisco abisal puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo que inflige 18 puntos de daño adicionales contra un enemigo bueno.

BEHIR

Bestia mágica Enorme
Dados de golpe: 9d10+45 (94 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 15'
CA: 20 (–2 tamaño, +1 Des, +11 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +9/+25
Ataque: mordisco +15 c/c (2d4+12)
Ataque completo: mordisco +15 c/c (2d4+12)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, arma de aliento, constreñir 2d8+8, desgarramiento 1d4+4, engullir
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, olfato, no puede ser derribado, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +11, Ref +7 Vol +5
Características: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 14, Car 12
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +5, Escuchar +4, Supervivencia +2, Trepar +16
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Rastrear
Entorno: Colinas cálidas
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (a menudo)
Avance: 10-13 DG (Enorme); 14-27 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

A primera vista esta criatura se asemeja a una serpiente enorme acorazada, reptando por el suelo a gran velocidad. De pronto, sin perder velocidad, despliega una docena de patas de su cuerpo serpentiforme y se lanza hacia delante para atacar.

El behir es un monstruo serpentiforme que puede reptar como una serpiente o utilizar su docena de patas para desplazarse con una rapidez considerable.

Mide unos 40' de largo y pesa unas 4.000 lb. Si lo desea, puede plegar sus miembros contra su largo y estrecho cuerpo y deslizarse como las serpientes. Su coloración va del azul marino al azul intenso con bandas de marrón grisáceo, excepto en el vientre, que es de color azul pálido. Los dos grandes cuernos que se curvan en la parte posterior de su cabeza parecen peligrosos, pero en realidad los utiliza para limpiarse las escamas, no para luchar.

Estas criaturas nunca se muestran amistosas con los dragones, y no coexistirán con ninguna criatura de ese tipo. Si un dragón entrara en el territorio de un behir, éste haría todo lo que pudiera para expulsarlo. Si fallase, se marcharía en busca de un nuevo hogar. Un behir nunca entraría adrede en el territorio de un dragón. Estas criaturas hablan común.

COMBATE

Por regla general, un behir muerde y agarra a su presa en primer lugar para, a continuación, engullir o constreñir a su oponente. Solamente utilizará sus garras contra enemigos apresados entre sus anillos. Si se ve acosado por un gran número de enemigos, utilizará su arma de aliento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el behir debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá intentar engullirlo o constreñirlo en el asalto siguiente.

Arma de aliento (Sb): línea de 20', 1 vez cada 10 asaltos; 7d6 de daño de electricidad, CD de Reflejos 19 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.



Behir

Ilustración de M. Tedin y T. Lockwood

Constreñir (Ex): un behir inflige 2d8+8 puntos de daño efectuando una prueba con éxito de Presa. También puede efectuar 6 ataques de Desgarramiento contra un enemigo apresado.

Desgarramiento (Ex): 6 garras, bonificador de ataque +15 c/c, daño 1d4+4.

Engullir (Ex): un behir puede intentar engullir a un oponente Mediano o más pequeño al que haya agarrado con una prueba con éxito de Presa. Cuando una de estas criaturas engulle a un oponente, puede utilizar su dote de Hendedura para morder y agarrar a otro enemigo.

Una vez esté en el interior del monstruo, el oponente sufrirá 2d8+8 puntos de daño por aplastamiento y 8 puntos de daño por ácido cada asalto, infligidos por el aparato digestivo del behir. Una criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 25 puntos de daño al aparato digestivo del behir (CA 15). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

El estómago de un behir puede dar cabida a 2 oponentes Medianos, 8 Pequeños, 32 Menudos o 128 Diminutos o más pequeños.

Habilidades: los behir poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

BÉLKERO

Elemental Grande (aire, extraplanario)
Dados de golpe: 7d8+7 (38 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (perfecta)
CA: 22 (–1 tamaño, +5 Des, +8 natural), toque 14, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +5/+11
Ataque: ala +9 c/c (1d6+2)
Ataque completo: 2 alas +9 c/c (1d6+2) y mordisco +4 c/c (1d4+1) y 2 garras +4 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: garras de humo
Cualidades especiales: forma de humo, rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +10, Vol +2
Características: Fue 14, Des 21, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +9
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Sutileza con las armas
Entorno: plano Elemental del aire
Organización: solitario, pareja o nidada (2-4)
Valor de desafío: 6
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Bélkero



Un jirón de humo oscuro se mueve en dirección contraria a la brisa, cambiando de forma mientras se acerca. Tras tomar apariencia de nube se agita de manera turbulenta y, de repente, estalla convirtiéndose en una forma demoníaca de humo y viento, con grandes alas de murciélago, zarcillos con garras y unas fauces listas para morder.

Los bélkeros son criaturas del plano Elemental del aire, compuestos principalmente de humo. Aunque indiscutiblemente malignos, son muy solitarios y, por regla general, no suelen interesarse por los asuntos de otros.

La forma alada de estas criaturas hacen que parezcan claramente demoníacas. Sin embargo, a causa de su naturaleza semigaseosa, su forma es inestable y cambia con cada soplo de viento. Mide unos 7' de largo y pesa unas 8 lb.

Los bélkeros hablan aurano.

COMBATE

En la mayoría de los casos, el bélkero lucha con sus horribles garras y su doloroso mordisco.

Forma de humo (Sb): un bélkero es más o menos sólido la mayoría del tiempo, pero puede adoptar una forma de humo a voluntad. La criatura puede cambiar de forma una vez por asalto como acción gratuita y pasar hasta 20 asaltos al día en forma de humo. Un bélkero en forma de humo puede volar a una velocidad de 50' (maniobrabilidad perfecta). Por lo demás, la aptitud es similar a un conjuro de *forma gaseosa* lanzado por un lanzador de conjuros de 7.º nivel.

Garras de humo (Ex): un bélkero en forma de humo (consulta la aptitud anterior) puede envolver a sus oponentes colocándose sobre ellos. La criatura ocupa el aire en torno a un rival Mediano o menor sin provocar ataque de oportunidad. El afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o inhalará parte de la criatura. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. Dentro de la víctima, el humo se solidifica en forma de garra y comienza a desgarrar los órganos de alrededor, infligiendo 3d4 puntos de daño por asalto. La criatura afectada puede intentar otra salvación de Fortaleza cada asalto subsiguiente para escupir la amenaza semivaporosa.

Habilidades: los bélkeros poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

BESTIA DEL CAOS

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 8d8+8 (44 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +8/+10
Ataque: garra +10 c/c (1d3+2 más inestabilidad corporal)
Ataque completo: 2 garras +10 c/c (1d3+2 más inestabilidad corporal)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: inestabilidad corporal
Cualidades especiales: inmune a los golpes críticos y a la transformación, RC 15, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +6
Características: Fue 14, Des 13, Con 13, Int 10, Sab10, Car 10
Habilidades: Avistar 11, Buscar +11, Escapismo +12, Esconderse +12, Escuchar +11, Piruetas +14, Saltar +9, Supervivencia +0 (+2 a seguir rastros), Trepar +13, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico neutral (siempre)
Avance: 9-12 DG (Mediana); 13-24 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Terrible y nauseabunda, la criatura que tienes delante no posee forma fija. Se funde y cambia de aspecto constantemente siendo capaz, por lo visto, de adquirir la forma de cada pesadilla que alguna vez haya aterrorizado a la humanidad. Cambia de una manera caótica pasando por una docena de formas monstruosas antes de convertirse en una cosa bulbosa, con diez ojos nadando en una bolsa viscosa en lo alto de su cuerpo, que esté rodeada por un anillo de bocas que chasquean sonoramente.

La criatura horrenda conocida como bestia del caos posee una forma mutante que no deja de cambiar, y su mortífero toque hace que los oponentes se fundan en una sustancia viscosa e informe.

No se sabe qué forma adoptará la bestia del caos. En un momento podría ser un horror enorme de ganchos y colmillos, todo carne hecha pulpa y venas al descubierto y, al siguiente, una masa reptante de tentáculos viscosos con los extremos de color bermellón. Después podría convertirse en una criatura poderosa, todo músculo y furia. Las dimensionas de una bestia del caos varían, pero su peso siempre oscila en torno a las 200 lb.

Las bestias del caos no hablan.

COMBATE

¿Cuántos ataques diferentes puede tener una criatura capaz de adoptar cualquier forma? En este caso, sólo dos.

A pesar de todas sus apariencias horribles, ya tenga garras, colmillos, pinzas, tentáculos o espinas, una bestia del caos inflige poco daño físico. Sin tener en cuenta la forma, la criatura parece ser incapaz de efectuar más de dos ataques por asalto. Sus continuos cambios le impiden la coordinación necesaria para realizar más.



Bestia del caos

Los ataques de garra de una bestia del caos, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento caótico a efectos de sobreponerse a la RD.

Inestabilidad corporal (Sb): el golpe propinado por una bestia del caos a una criatura viva puede causarle una terrible transformación. La criatura golpeada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o se convertirá en una masa esponjosa y amorfa. A menos que la víctima consiga controlar el efecto (explicado a continuación), su forma se fundirá, fluirá, se retorcerá y bullirá.

Una criatura afectada será incapaz de sostener o utilizar objetos. La ropa, armadura, anillos, cascos y mochilas se volverán inútiles. Los objetos grandes que lleve o transporte (armadura, mochilas e incluso la camisa), más que serle de ayuda, le estorbarán, reduciendo en 4 puntos su Destreza. Los pies y piernas blandos o deformes reducirán la velocidad a 10' o a una cuarta parte de lo normal (lo que sea menor). Un dolor punzante recorrerá sus nervios, tan fuerte que la criatura no podrá actuar de forma coherente. La víctima será incapaz de lanzar conjuros o utilizar objetos mágicos, y atacará a ciegas, resultándole imposible distinguir al amigo del enemigo (penalizador –4 al golpear y un 50% de posibilidades de fallar, sin tener en cuenta la tirada de ataque).

Cada asalto que la criatura pase en un estado amorfo, sufrirá la consunción de 1 punto de Sabiduría a consecuencia del trauma mental. Si la puntuación de Sabiduría de la víctima llega a 0, se convertirá en una bestia del caos. Una criatura afectada podrá recuperar su propia forma empleando una acción estándar en intentar tener éxito en una prueba de Carisma (CD 15) (la CD de esta prueba no varía para bestias del caos con diferentes DG o puntuaciones de característica). Un éxito restablecerá su forma normal durante 1 minuto. Si falla, podrá repetir la tirada cada asalto hasta que tenga éxito.

La inestabilidad corporal no es una enfermedad (aunque llamemos a su efecto 'infección') ni una maldición; por tanto, resultará difícil de anular. Un conjuro de *cambiar de forma* o *piel pétrea* no curará a la criatura infectada, pero mantendrá fija su forma mientras dure el efecto. Un conjuro de *restablecimiento*, *restablecimiento mayor* o *sanar* acabará con la infección (será necesario lanzar un conjuro de *restablecimiento* más para recuperar los puntos perdidos de Sabiduría).

Inmune a la transformación (Ex): ninguna magia mortal puede afectar o fijar la forma de una bestia del caos. Los efectos tales como polimorfar o petrificación obligarán a la criatura a adoptar una nueva forma durante un momento, pero ésta volverá inmediatamente a su forma mutante al principio de su turno como acción gratuita.

BESTIA TRÉMULA

Esta criatura tiene el aspecto de una pantera demacrada, con un pelaje negro azulado, seis patas y un cuerpo que es todo músculo y hueso. Un par de tentáculos que terminan en almohadillas cubiertas de crestas óseas brotan de su lomo.

La bestia trémula (también llamada bestia desplazadora) es un carnívoro salvaje y sigiloso que se parece a un puma en algunos aspectos.

Prefieren la caza menor, pero se comen todo lo que atrapan. Las bestias trémulas consideran a todas las demás criaturas una posible presa y tienden a atacar a todo lo que se encuentran. Sienten un profundo odio hacia los perros intermitentes, y ambas especies se atacan despiadadamente cuando sus caminos se cruzan. Una bestia trémula tiene el tamaño de un tigre de Bengala (unos 9' de largo) y pesa aproximadamente unas 500 lb. Las bestias trémulas hablan común.

COMBATE

Las bestias trémulas desgarran a sus oponentes con sus tentáculos y muerden a los que consiguen acercarse.

Desplazamiento (Sb): un efecto que distorsiona la luz envuelve de forma permanente a la bestia trémula, haciendo difícil descubrir su verdadera posición. Todo ataque de cuerpo a cuerpo o a distancia dirigido contra ella tiene un 50% de posibilidades de fallar, a no ser que el atacante pueda

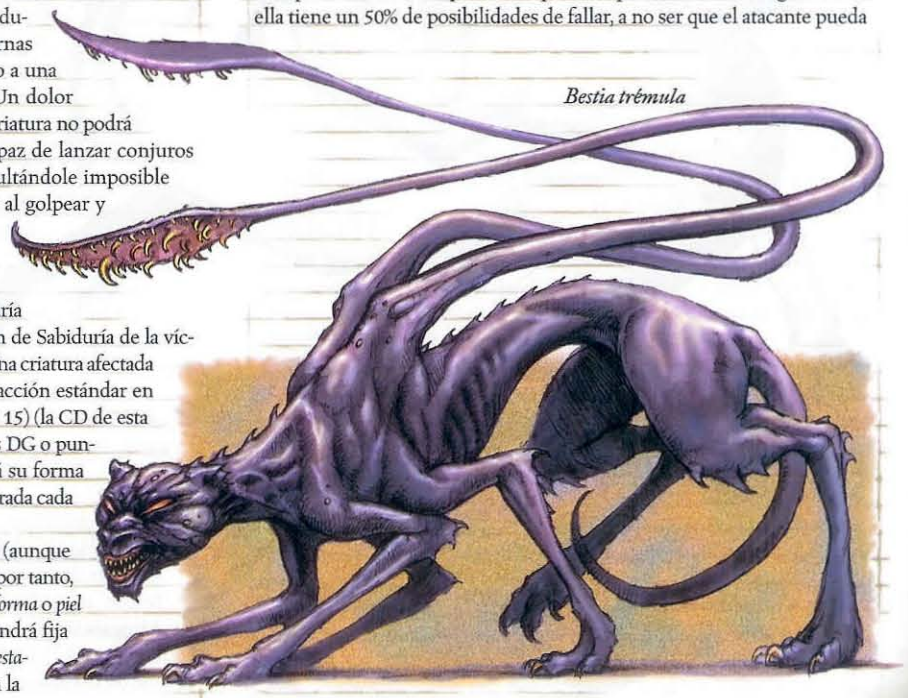

Bestia trémula

Ilustración de Bestia Trémula de S. Wood

	Bestia trémula Bestia mágica Grande	Bestia trémula líder de la manada Bestia mágica Enorme
Dados de golpe:	6d10+18 (51 pg)	18d10+192 (203 pg)
Iniciativa:	+2	+1
Velocidad:	40' (8 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	16 (–1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenida 14	17 (–2 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 9, desprevenida 16
Ataque base/Presa:	+6/+14	+18/+34
Ataque:	tentáculo +9 c/c (1d6+4)	tentáculo +25 c/c (1d8+8)
Ataque completo:	2 tentáculos +9 c/c (1d6+4) y mordisco +4 c/c (1d8+2)	2 tentáculos +25 c/c (1d8+8) y mordisco +19 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance:	10'/5' (10' con tentáculo)	15'/10' (20' con tentáculo)
Ataques especiales:	—	—
Cualidades especiales:	desplazamiento, resistencia a los ataques a distancia	desplazamiento, resistencia a los ataques a distancia
Salvaciones:	Fort +8, Ref +7, Vol +3	Fort +16, Ref +14, Vol +9
Características:	Fue 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 12, Car 8	Fue 26, Des 13, Con 20, Int 5, Sab 12, Car 8
Habilidades:	Avistar +5, Esconderse +10, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +7	Avistar +10, Esconderse +11, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +6
Dotes:	Alerta, Esquiva, Sigiloso	Alerta, Dureza, Esquiva, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (tentáculo), Voluntad de hierro
Entorno:	colinas templadas	colinas templadas
Organización:	solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)	solitario o pareja
Valor de desafío:	4	12
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos estándar
Alineamiento:	legal maligno (normalmente)	legal maligno (normalmente)
Avance:	7-9 DG (Grande); 10-18 DG (Enorme)	—
Ajuste de nivel:	+4	—

localizar a la bestia mediante un sentido distinto al de la vista. Un efecto de *visión verdadera* permitirá al usuario ver la posición real de la bestia, pero *ver lo invisible* no servirá para nada.

Resistencia a los ataques a distancia (Sb): la bestia trémula posee un bonificador de resistencia de +2 a las salvaciones contra cualquier ataque mágico a distancia que esté dirigidos expresamente contra ella (exceptuando los ataques de toque a distancia).

Habilidades: gracias a su poder de desplazamiento, una bestia trémula posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse.

BESTIA TRÉMULA LÍDER DE LA MANADA

Debido a la naturaleza extravagante de su anatomía, es extraordinariamente probable que las bestias trémulas tengan crías mutantes. Estos cachorros pueden crecer hasta alcanzar un tamaño tremendo, llegando a tener una longitud de 20' y midiendo 10' de alto hasta la cruz. Con frecuencia los líderes de la manada, como se conoce a estas bestias trémulas gigantescas, dirigen bandas de sus congéneres más pequeños.

Excepto por su tamaño y su fuerza descomunal, los líderes de la manada parecen bestias trémulas normales.



Birlador etéreo

Ilustración de B. Despain

BIRLADOR ETÉREO

Aberración Mediana
Dados de golpe: 5d8 (22 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +3/+3
Ataque: mordisco +3 c/c (1d4)
Ataque completo: mordisco +3 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: detectar magia, excursión etérea, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +1, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 10, Des 18, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +9, Escuchar +9, Juego de manos +12
Dotes: Esquiva, iniciativa mejorada
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: monedas no; bienes estándar; objetos doble
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 6-7 DG (Mediano); 8-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta extraña criatura es casi tan alta como un ser humano, pero ahí es donde termina todo parecido. Tiene un cuerpo similar a una bolsa que se aguanta sobre una única pierna poderosa, que termina en un pie prensil. Su rostro está situado en el centro de su cuerpo, con cuatro ojos y una gran boca. Cuatro brazos largos, con articulaciones múltiples, se extienden desde su cuerpo, cada uno terminando en unos dedos largos y delgados.

Los birladores etéreos son extrañas criaturas con una cierta afición por arrebatar baratijas a los transeúntes. Su capacidad para moverse rápidamente entre los planos Etéreo y Material hace de ellos unos ladrones de bolsas espectaculares.

Viven en el plano Material, donde llenan sus madrigueras con toda clase de desechos. Prefieren los lugares solitarios e inaccesibles, como los fondos de los pozos o minas abandonados, cuevas alpinas o sótanos de edificios en ruinas.

Los birladores etéreos no hablan.

COMBATE

El birlador etéreo merodea en busca de posibles objetivos, utilizando su aptitud de excursión etérea para moverse sin ser visto, y a menudo a través de objetos sólidos. Una vez ha localizado un posible objetivo, entra en el plano Material, intentando pillar a su víctima desprevenida. La criatura intenta coger un objeto, y, a continuación, retirarse de nuevo rápidamente al plano Etéreo. No le importará soltar deliberadamente un mordisco para distraer a su objetivo. Una vez se ha asegurado la baratija, se escabulle de nuevo a su guarida para admirar su botín. Cuando resulta malherido, un birlador etéreo escapará en lugar de continuar la lucha.

Varios ardides sencillos pueden dar al traste con el ataque de un birlador. A menudo, los individuos de mente despierta pueden recuperar un objeto robado con sólo arrebatárselo por la fuerza antes de que la criatura pueda escapar (utiliza las reglas para efectuar un intento de desarmar, del *Manual del jugador*). Otros llevan a la vista algunas baratijas para que la criatura las coja. Los birladores son conocidos por tener olfato para la magia, por lo que los objetos encantados con los conjuros de *aura mágica de Nystul* o *llama continua* a menudo acostumbran a resultar irresistibles para ellos, especialmente si también son llamativos. Por fortuna, este ser suele quedar satisfecho con una única pieza de botín.

Detectar magia (Sb): los birladores etéreos pueden detectar magia como el conjuro, a voluntad (como si fuera lanzado por un lanzador de conjuros de 5.º nivel).

Excursión etérea (Sb): el birlador etéreo puede ir del plano Etéreo al Material como parte de cualquier acción de movimiento, y volver como acción gratuita. Puede permanecer en el plano Etéreo durante 1 asalto antes de volver al Material. Por lo demás, la aptitud es idéntica al conjuro *excursión etérea* lanzado por un lanzador de conjuros de 15.º nivel.

Habilidades: los birladores etéreos poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Juegos de manos, y un bonificador racial de +4 a las de Avistar y Escuchar.

BOCÓN BARBOTANTE

Aberración Mediana
Dados de golpe: 4d8+24 (42 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 10' (2 casillas), Nd 20'
CA: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +3/+3
Ataque: mordisco +4 c/c (1) y escupitajo +4 toque a distancia (1d4 ácido más ceguera)
Ataque completo: 6 mordiscos +4 c/c (1) y escupitajo +4 toque a distancia (1d4 ácido más ceguera)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: absorción de sangre, agarrón mejorado, control del suelo, barbotar, envolver, escupitajo
Cualidades especiales: amorfo, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +5
Características: Fue 10, Des 13, Con 22, Int 4, Sab 13, Car 13
Habilidades: Avistar +9, Escuchar +4, Nd +8
Dotes: Reflejos rápidos, Sutileza con las armas
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 5-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —



Bocón barbotante

Esta criatura malsana tiene un cuerpo con la forma y la fluidez de una ameba. Su superficie posee el color, aunque no la consistencia, de la carne humana. Sobre el cuerpo de la criatura, se forman y desaparecen constantemente innumerables ojos y bocas cuajadas de dientes, que a menudo son reabsorbidas por la masa corporal, incluso mientras están apareciendo.

El bocón barbotante es una criatura horrible que parece salida de las pesadillas de un lunático. Aunque no es maligna, tiene sed de fluidos corporales y parece preferir la sangre de las criaturas inteligentes.

De vez en cuando, la disposición de ojos y bocas del bocón barbotante se asemejan a un rostro, pero la mayoría de las veces no guardan relación unos con otros.

Estas criaturas miden unos 3' de largo y entre 3 y 4' de alto y pesan unas 200 lb.

Los bocones barbotantes pueden hablar común, pero rara vez pronuncian algo que no sea un barboteo.

COMBATE

Los bocones barbotantes atacan disparando hebras de carne protoplásmica, terminada cada una de ellas en uno o más ojos y una boca que muerde a su enemigo. Cada asalto, un bocón puede lanzar un total de seis miembros de este tipo.

Absorción de sangre (Ex): después de haber agarrado a un oponente, otra prueba con éxito de Presa permitirá que esa boca se pegue a la víctima. Esta boca infligirá automáticamente daño por mordisco y absorberá sangre, infligiendo un daño de 1 punto de Constitución cada asalto. Una boca puede ser arrancada (infligiendo 1 punto de daño a la víctima) con una prueba con éxito de Fuerza (CD 12) o cercenada mediante una prueba con éxito de Romper arma (la boca tiene 2 puntos de golpe). Una boca cercenada continúa mordiendo y absorbiendo sangre durante 1d4 asaltos después de tal ataque.

Toda criatura cuya Constitución se vea reducida a 0 morirá.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el bocón debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Amorfo (Ex): esta criatura no resulta afectada por los golpes críticos y no puede ser flanqueada.

Barbotar (Sb): en cuanto el bocón encuentra algo comestible, empieza a emitir un barboteo constante como acción gratuita. Todas las criaturas (menos las de su especie) situadas en una expansión de 60' deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) o sufrirán efectos de *confusión* (como si hubieran sido afectados por el conjuro) durante 1d2 asaltos. Se trata de un efecto de compulsión, sónico y enajenador. Los oponentes que tengan éxito en la salvación no volverán a ser afectados durante un día por el barboteo de ese mismo bocón. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Control del suelo (Sb): a voluntad, como acción estándar, el bocón barbotante puede hacer que la piedra y la tierra en todas las casillas adyacentes (a 5') se conviertan en un cenagal, parecido a las arenas movedizas. El monstruo tardará 1 asalto en ablandar la tierra y la arena, o 2 si se trata de piedra. Toda criatura (excepto el bocón) que se encuentre en el área, deberá realizar una acción equivalente a moverse para evitar quedar atrapada en el fango (trátala como si estuviera sujeta).

Envolver (Ex): el bocón barbotante puede intentar envolver a un oponente Mediano o inferior al que haya agarrado con tres bocas o más. El oponente debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 14) o caerá y será envuelto. En el siguiente asalto, el bocón realizará 12 ataques de mordisco en lugar de 6 (todos y cada uno de ellos con un bonificador de +4 al ataque). La criatura envuelta no podrá atacar al bocón desde el interior. Las bocas anteriormente pegadas estarán ahora libres para atacar a otros. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza e incluye un bonificador racial de +2.

Escupitajo (Ex): como acción libre cada asalto, un bocón barbotante suelta un escupitajo a un oponente hasta 30'. El bocón efectuará un ataque de toque a distancia; si tiene éxito, infligirá 1d4 puntos de daño por ácido, y el objetivo deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedará cegado durante 1d4 asaltos. Las criaturas sin ojos son inmunes al efecto cegador, pero aún así sufrirán el daño por ácido. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: gracias a sus múltiples ojos, los bocones barbotantes reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar.

Un bocón barbotante posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

BODAK

Muerto viviente Mediano (extraplanario)
Dados de golpe: 9d12 (58 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +4/+5
Ataque: golpetazo +6 c/c (1d8+1)
Ataque completo: golpetazo +6 c/c (1d8+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: mirada mortífera
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, rasgos de muerto viviente, RD 10/hierro frío, resistencia al fuego 10 y al ácido 10, vulnerabilidad a la luz solar
Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +7
Características: Fue 13, Des 15, Con –, Int 6, Sab 12, Car 12
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +10
Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 10-13 DG (Mediano); 14-27 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura es un humanoide de carne gris sin pelo, con una cabeza alargada que parece una calavera, un rostro sin nariz, y ojos blancos y vacíos.

Los bodak son los vestigios muertos vivientes de los humanoides que han sido destruidos por el toque del mal absoluto.

Un bodak conserva recuerdos fugaces de su vida anterior y puede hablar común (o algún otro idioma humanoide).

COMBATE

A los bodak les gusta aproximarse a sus oponentes a un ritmo tranquilo, dejando que su mirada actúe antes de acercarse.

Mirada mortífera (Sb): muerte, alcance 30', CD de Fortaleza 15 niega. Los humanoides que mueren a consecuencia de este ataque se transforman en bodak al cabo de 24 horas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Vulnerabilidad a la luz solar (Ex): los bodak odian la luz solar, ya que el mero contacto con ella quema su carne impura. Cada asalto de exposición directa a los rayos del sol inflige 1 punto de daño a la criatura.

Bodak

BROZA MOVEDIZA

Planta Grande
Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 20'
CA: 20 (–1 tamaño, +11 natural), toque 9, desprevenida 20
Ataque base/Presa: +6/+15
Ataque: golpetazo +11 c/c (2d6+5)
Ataque completo: 2 golpetazos +11 c/c (2d6+5)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 2d6+7
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, rasgos de planta, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +2, Vol +4
Características: Fue 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9
Habilidades: Esconderse +3*, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +8
Dotes: Ataque poderoso, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro
Entorno: marjales templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 6
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%

Broza movediza

Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +6

Esta criatura tiene el aspecto de una aglomeración de hojas y plantas trepadoras con una forma, por lo general, humana. Tiene un cuerpo rechoncho con brazos alargados y viscosos y no parece que tenga cabeza.

La broza movediza (también llamada masa bamboleante) parece un montón de vegetación en descomposición. En realidad, se trata de una planta carnívora inteligente.

El cerebro y los órganos sensoriales de una broza movediza se encuentran en la parte superior de su cuerpo.

En su entorno natural, la broza movediza es casi totalmente invisible y silenciosa, y a menudo coge desprevenidos a sus oponentes. Puede permanecer parcialmente sumergida en un cenagal poco profundo, esperando pacientemente a que alguna criatura se adentre en él. Esta criatura también se mueve con facilidad a través del agua, y es conocida por entrar sigilosamente de noche en los campamentos de los viajeros confiados.

Los aventureros cuentan historias acerca de brozas movedizas trasladándose durante intensas tormentas eléctricas sin preocuparse demasiado por los impactos directos de relámpagos.

El cuerpo de esta criatura tiene una circunferencia de 8', y mide unos 6' de alto cuando está erguida. Una broza movediza pesa unas 3.800 lb.

COMBATE

La broza movediza golpea o constriñe a sus oponentes con dos enormes apéndices parecidos a brazos.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la broza debe acertar con sus dos ataques de brazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Constreñir (Ex): una broza movediza inflige 2d6+7 puntos de daño con una prueba con éxito de Presa.

Inmunidad a la electricidad (Ex): la broza movediza no sufre daño por electricidad. En su lugar, todo ataque eléctrico (como *contacto electrizante* o *rayo relampagueante*) lanzado contra esta criatura le otorgará 1d4 puntos de Constitución temporales, que perderá a razón de 1 por hora.

Habilidades: una broza movediza posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. *Además, obtiene un bonificador de +12 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentra en una zona pantanosa o boscosa.

BÚHO GIGANTE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 4d10+4 (26 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 70' (regular)
CA: 15 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +4/+12
Ataque: garra +7 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d6+4) y mordisco +2 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión superior en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +8*, Saber (naturaleza) +2
Dotes: Alerta, Viraje brusco
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o compañía (3-5)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral bueno (normalmente)
Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Los búhos o lechuzas gigantes son aves nocturnas de presa, temidas por su capacidad para cazar y atacar prácticamente en silencio. Son inteligentes y, aunque desconfiados por naturaleza, a veces se asocian con criaturas buenas.

Atacan a las criaturas que parecen una amenaza, especialmente aquellas que intentan asaltar su nido para coger los huevos o las crías, que se venden a buen precio en muchas zonas civilizadas. Los búhos jóvenes pueden ser domados y convertidos en monturas aéreas apreciadas.

Un búho gigante típico mide unos 9' de alto, tiene una envergadura de alas de hasta 20' y sólo se diferencia de sus primos más pequeños en el tamaño.

Los búhos gigantes hablan común y silvano.

COMBATE

El búho gigante ataca planeando silenciosamente sólo unos pies por encima de su presa y lanzándose en picado para golpearla cuando está directamente sobre ella.

Normalmente, un búho gigante solitario estará cazando y patrullando en las cercanías de su nido e ignorará, por regla general, a las criaturas que no parezcan una amenaza. Una pareja combatirá unida, luchando hasta la muerte para defender sus nidos o crías. Algunas veces, varias de estas criaturas operan como una compañía para conseguir un propósito específico, como expulsar a un grupo de humanoides malignos.

Visión superior en la penumbra (Ex): un búho gigante puede ver cinco veces más lejos que un humano con luz débil.

Habilidades: los búhos gigantes poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Escuchar y de +4 a las de Avistar. *Cuando vuelan, obtienen un bonificador de +8 a las pruebas de Moverse sigilosamente.



Búho gigante

CÓMO DOMAR A UN BÚHO GIGANTE

Aunque sea una criatura inteligente, un búho gigante necesita ser domado antes de poder llevar a un jinete al combate. Para poder domarlo, debe tener una actitud amistosa hacia su domador, lo que se conseguirá mediante una prueba con éxito de Diplomacia. Domar a un búho gigante amistoso requiere seis semanas trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a una de estas criaturas se necesita una silla de montar exótica. El búho gigante puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Los huevos de búho gigante valen 2.500 po cada uno en el mercado libre, mientras que los polluelos alcanzan las 4.000 po cada uno. Los domadores profesionales cobran 1.000 po por criar o domar a una de estas criaturas

Carga transportable: para un búho gigante, la carga ligera llega hasta las 300 lb., la mediana va de 301 a 600 lb. y la pesada de 601 a 900 lb.

CAN DEL INFIERNO

Esta criatura tiene la apariencia de un perro grande y de constitución fuerte, con un pelo corto de color rojo óxido; sus manchas, dientes y lenguas son negros como el hollín, y posee unos ojos rojizos y brillantes.

Los canes del infierno son bestias caninas agresivas, naturales del campo de batalla infernal de Aqueronte. Con frecuencia, son traídos al plano Material para servir a seres malignos, y muchos de ellos han empezado a criar su progenie en nuestro plano.

Un can del infierno típico mide unos 4 1/2' hasta la cruz y pesa aproximadamente 120 lb.

Estas criaturas no hablan, pero comprenden el idioma infernal.



Can del infierno

COMBATE

Los canes del infierno son cazadores eficaces. Su táctica favorita es rodear en silencio a su presa y, a continuación, que uno o dos de ellos la ataquen con su aliento de fuego para dirigirla hacia el resto de la manada. Si la víctima no echara a correr, el resto de los perros se acercarían. Los canes del infierno persiguen implacablemente a las presas que huyen de ellos.

Arma de aliento (Sb): cono de 10', una vez cada 2d4 asaltos, daño 2d6 de fuego, CD de Reflejos 13 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Mordisco ardiente (Sb): un can del infierno inflige 1d6 puntos de daño de fuego adicionales cada vez que muerde a un oponente, como si su mordisco fuera un arma flamígera.

Habilidades: los canes del infierno poseen un bonificador racial de +5 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

*También obtienen un bonificador racial de +8 a las de Supervivencia cuando usan el olfato para rastrear, debido a su agudo sentido del olfato.

PERRO DE GUERRA NESSIANO

Los Señores de los Nueve, los grandes príncipes demoníacos que gobiernan los Nueve infiernos, mantienen nutridas perreras de canes del infierno. Los perros de guerra nessianos provienen de los pozos llameantes que hay debajo del palacio de Asmodeo en Nessus, una raza aterradora de canes del infierno. Los perros de guerra nessianos son mastines negros como el carbón, del tamaño de caballos de tiro, protegidos a menudo por camisotes de mallas infernales.

	Can del infierno Ajeno Mediano (extraplanario, fuego, legal, maligno)	Perro de guerra nessiano Ajeno Grande (extraplanario, fuego, legal, maligno)
Dados de golpe:	4d8+4 (22 pg)	12d8+60 (114 pg)
Iniciativa:	+5	+6
Velocidad:	40' (8 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 15	24 (–1 tamaño, +2 Des, +7 natural, +6 *barda de camisote de mallas* +2), toque 11, desprevenido 22
Ataque base/Presa:	+4/+5	+12/+24
Ataque:	mordisco +5 c/c (1d8+1 más 1d6 fuego)	mordisco +20 c/c (2d6+12/19-20 más 1d8 fuego)
Ataque completo:	mordisco +5 c/c (1d8+1 más 1d6 fuego)	mordisco +20 c/c (2d6+12/19-20 más 1d8 fuego)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	arma de aliento, mordisco ardiente	arma de aliento, mordisco ardiente
Cualidades especiales:	inmunidad al fuego, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	inmunidad al fuego, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones:	Fort +5, Ref +5, Vol +4	Fort +13, Ref +10, Vol +9
Características:	Fue 13, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 6	Fue 26, Des 14, Con 20, Int 4, Sab 12, Car 6
Habilidades:	Avistar +7, Esconderse +13, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +13, Saltar +12, Supervivencia +7*	Avistar +18, Esconderse +17, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +21, Piruetas +3, Saltar +19, Supervivencia +8*
Dotes:	Correr, Iniciativa mejorada, Rastrear[A]	Alerta, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Rastrear, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno:	los Nueve infiernos de Baator	los Nueve infiernos de Baator
Organización:	solitario, pareja o jauría (5-12)	solitario, pareja o jauría (1-2 perros de guerra nessianos y 5-12 canes del infierno)
Valor de desafío:	3	9
Tesoro:	ninguno	*barda de camisote de mallas* +2
Alineamiento:	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)
Avance:	5-8 DG (Mediano); 9-12 DG (Grande)	13-17 (Grande); 18-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+3 (allegado)	+4 (allegado)

	Can trasguero Ajeno Mediano (cambiaformas, extraplanario, legal, maligno)	Can trasguero mayor Ajeno Grande (cambiaformas, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe:	6d8+6 (33 pg)	9d8+27 (67 pg)
Iniciativa:	+6	+6
Velocidad:	30' (6 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 16	20 (–1 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 18
Ataque base/Presa:	+6/+9	+9/+18
Ataque:	mordisco +9 c/c (1d6+3)	mordisco +13 c/c (1d8+5)
Ataque completo:	mordisco +9 c/c (1d6+3) y 2 garras +4 c/c (1d4+1)	mordisco +13 c/c (1d8+5) y 2 garras +8 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/5'
Ataques Especiales:	aptitudes sortílegas, devorar	aptitudes sortílegas, devorar
Cualidades especiales:	cambiar forma, olfato, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'	cambiar forma, olfato, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +6, Ref +7, Vol +7	Fort +9, Ref +8, Vol +10
Características:	Fue 17, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 14	Fue 20, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 18
Habilidades:	Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Buscar +11, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +11, Esconderse +11*, Escuchar +11, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +10, Saltar +12, Supervivencia +11 (+13 a seguir rastros)	Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Diplomacia +8, Disfrazarse +4 (+6 a actuar), Esconderse +10*, Escuchar +16, Intimidar +18, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +16, Saltar +21, Supervivencia +16 (+18 a seguir rastros)
Dotes:	Iniciativa mejorada, Rastrear, Reflejos de combate	Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Rastrear, Reflejos de combate
Entorno:	la eternidad desolada de Gehenna	la eternidad desolada de Gehenna
Organización:	solitario o jauría (3-6)	solitario o jauría (3-6)
Valor de desafío:	4	5
Tesoro:	doble estándar	doble estándar
Alineamiento:	legal maligno (siempre	legal maligno (siempre)
Avance:	especial (consulta texto)	especial (consulta texto)
Ajuste de nivel:	—	—

Excepto en lo que se indique, los perros de guerra nessianos son parecidos a los canes del infierno.

Arma de aliento (Sb): cono de 10', una vez cada 2d4 asaltos, daño 3d6 de fuego, CD de Reflejos 21 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Mordisco ardiente (Sb): un perro de guerra nessiano inflige 1d8 puntos de daño de fuego adicionales cada vez que muerde a un oponente, como si su mordisco fuera un arma flamígera.

CAN TRASGUERO

Un monstruo horrendo de aspecto lobuno con el pelaje teñido de azul, largas garras afiladas y un destello infernal de inteligencia en sus ojos brillantes llenos de odio, sale rápidamente de entre las sombras.

Los canes trasgueros (también conocidos como *barghest*) son infernales lupinos que pueden adquirir la forma de un lobo o la de un trasgo. En su forma natural, se parecen a un híbrido de lobo y trasgo con fauces terribles y garras afiladas. Vienen al mundo para alimentarse de sangre y almas y, de este modo, volverse más fuertes.

Cuando son cachorros, los canes trasgueros no se distinguen apenas de los trasgos, excepto en el tamaño y sus garras. A medida que crecen y se hacen más fuertes, su piel se oscurece hacia el rojo azulado y, finalmente, se vuelve completamente azul. Un can trasguero adulto, como el que describimos aquí, mide 6' de alto y pesa 180 lb. Los ojos de un can trasguero brillan con un tono naranja cuando se excita.

Los canes trasgueros hablan trasgo, huargo e infernal.

COMBATE

Los canes trasgueros pueden arañar y morder, sin importar cuál sea su forma, y habitualmente desdeñan el uso de armas. Aunque adoran la matanza, tienen pocos redaños para el combate directo y siempre que pueden atacan mediante emboscadas. Los canes trasgueros empiezan un combate utilizando *desesperación aplastante* y *hechizar monstruo* para desequilibrar a sus oponentes e intentan mantenerse apartados de la fuerza principal del enemigo.

Las armas naturales de un can trasguero, así como cualquier arma que esgriman, se consideran de alineamiento legal y maligno a efectos de sobreponerse a la RD. Sus armas naturales se consideran armas mágicas a efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *desorientar* (CD 14), *intermitencia*, *levitar* y *rabia* (CD15); 1/día: *desesperación aplastante* (CD 16), *hechizar monstruo* (CD 16), y *puerta dimensional*. El nivel de lanzador es igual a los DG del can trasguero. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Cambiar forma (Sb): un can trasguero puede adoptar la forma de un trasgo o un lobo como una acción estándar. En forma de trasgo, un can trasguero no puede utilizar sus armas naturales, pero puede llevar armadura y utilizar armas. En forma de lobo, un can trasguero pierde sus ataques de garra pero conserva su ataque de mordisco.

Devorar (Sb): cuando un can trasguero mata a un oponente humanoide, puede comerse su cadáver, devorando tanto la carne como la fuerza vital, como acción de asalto completo. Al



Can trasguero

Ilustración de S. Wood

devorarla, destruye el cuerpo de la víctima e impide todo intento de revivirla o resucitarla que requiera disponer de parte del cadáver. Hay un 50% de posibilidades de que un conjuro de *deseo*, *milagro* o *resurrección verdadera* pueda devolver la vida a una víctima devorada.

Un can trasguero avanza en DG consumiendo los cadáveres de esta manera. Por cada tres cuerpos aptos que la criatura devore, obtendrá 1 DG, y su Fuerza, Constitución y armadura natural aumentarán en +1. Su bonificador de ataque y sus salvaciones aumentarán como es normal para un ajeno de sus DG, y obtendrá los puntos de habilidades, dotes, e incrementos de puntuaciones de característica que le correspondan normalmente.

El can trasguero solamente avanza consumiendo los cadáveres de criaturas cuya cantidad de DG o niveles sean iguales o mayores que su propio total en ese instante. Un can trasguero que alcance los 9 DG mediante la aptitud de Devorar se convertirá de forma inmediata al completar el acto en un can trasguero mayor.

Pasar sin dejar rastro (Ex): un can trasguero en forma de lobo puede utilizar *pasar sin dejar rastro* (igual que el conjuro) como acción gratuita.

Habilidades: *un can trasguero en forma de lobo obtiene un bonificador de circunstancia de +4 a las pruebas de Esconderse.

CAN TRASGUERO MAYOR

Un can trasguero que alcance los 9 DG mediante la aptitud de devorar se convertirá en un can trasguero mayor. Estos monstruos pueden cambiar de forma adoptando la de una criatura trasgoide de tamaño Grande (sobre los 8' de alto y 400 lb. de peso) o la de un lobo terrible. En su forma trasgoide, un can trasguero mayor no puede utilizar sus armas naturales, pero puede llevar armadura y utilizar armas. En forma de lobo, un can trasguero mayor pierde sus ataques de garra pero conserva su ataque de mordisco.

Un can trasguero mayor puede alcanzar un máximo de 18 DG mediante la aptitud de devorar.

Aptitudes sortílegas: además de las aptitudes sortílegas que poseen todos los canes trasgueros, uno mayor obtiene las siguientes. A voluntad: *esfera de invisibilidad*; 1/día: *agrandar persona en grupo*, *fuerza de toro en grupo*. El nivel de lanzador es igual a los DG del can trasguero. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Combate

Algunas veces, el can trasguero mayor utiliza un arma mágica a dos manos en combate en lugar de sus garras, lo que le proporciona ataques múltiples (bonificador de ataque +13/+8). También puede realizar un ataque de mordisco (bonificador de ataque +8) cada asalto. La CD de la salvación contra las aptitudes sortílegas del can trasguero mayor es de 14 + el nivel del conjuro.



Carroñero reptante

CARROÑERO REPTANTE

Aberración Grande
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 15'
CA: 17 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +2/+8
Ataque: tentáculo +3 c/c (parálisis)
Ataque completo: 8 tentáculos +3 c/c (parálisis) y mordisco –2 c/c (1d4+1)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: parálisis
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +5
Características: Fue 14, Des 15, Con 14, Int 1, Sab 15, Car 6
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +12
Dotes: Alerta[A], Rastrear, Reflejos de combate
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-5)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4-6 DG (Grande); 7-9 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

El hedor a carne putrefacta rodea a esta criatura de muchas patas con un cuerpo segmentado de 10' de largo. Ocho tentáculos que no paran de retorcerse emergen de su cabeza, saliendo directamente de debajo de sus mandíbulas que no paran de chasquear y de sus fauces cuajadas de dientes.

Los carroñeros reptantes son carroñeros subterráneos agresivos, muy temidos por sus ataques de paralización. Exploran sus territorios subterráneos en busca de carne muerta y putrefacta, pero no vacilan en atacar y matar a criaturas vivas.

Cada uno de los tentáculos del carroñero reptante mide unos 2' de largo y segrega una sustancia paralizante pegajosa. Como muchos otros monstruos híbridos, el carroñero reptante bien podría ser el resultado de experimentos arcanos. Un carroñero reptante pesa unas 500 lb.

COMBATE

Los carroñeros reptantes utilizan sus sentidos de la vista y el olfato para detectar cadáveres y presas potenciales. Cuando atacan, intentan paralizar a la víctima arremetiendo con todos sus tentáculos, que no infligen ningún otro daño. A continuación, la criatura mata a la víctima paralizada con su mordisco y devora su carne. Los carroñeros no luchan en grupo, pero cada uno paraliza a tantos oponentes como puede. La poco inteligente criatura seguirá atacando mientras queden oponentes moviéndose.

Parálisis (Ex): aquellos que hayan sido golpeados por el ataque tentacular de un carroñero reptante deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedarán paralizados durante 2d4 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: los carroñeros reptantes poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

CAVADOR

Aberración Enorme
Dados de golpe: 15d8+78 (145 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 10'
CA: 24 (–2 tamaño, +1 Des, +15 natural), toque 9, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +11/+27
Ataque: golpetazo +17 c/c (1d6+8 más 2d6 ácido)
Ataque completo: 2 golpetazos +17 c/c (1d6+8 más 2d6 ácido)
Espacio/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: limo corrosivo
Cualidades especiales: inmunidad al ácido, sentido de la vibración hasta 60', transformar piedra, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +12, Ref +6, Vol +11
Características: Fue 27, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 12
Habilidades: Avistar +20, Escuchar +20, Moverse sigilosamente +17, Saber (dungeons) +14, Saber (naturaleza) +4, Supervivencia +14 (+16 en subterráneo)
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Dureza, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 16-30 DG (Enorme); 31-45 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —



Cavador

Una criatura enorme excava a través de la pared de roca maciza. Su cuerpo rocoso con forma de lágrima brilla cubierto de limo, y utiliza las garras romas de sus dos grandes apéndices en forma de aleta para apartar los escombros.

El cavador es una criatura rara que vive en las profundidades de la tierra, excavando a través de la roca maciza con la ayuda de un limo corrosivo que segrega a través de su piel de aspecto rocoso.

Los cavadores son criaturas tímidas y generalmente inofensivas, pero se sabe de la existencia de ejemplares salvajes y agresivos con una vena asesina. Se alimentan de piedra e incluso pueden devorar a criaturas como los xorn y los elementales de tierra. Un cavador que excave a través de roca deja tras de sí un túnel utilizable de unos 10' de diámetro.

El limo que recubre a los cavadores es altamente corrosivo. La criatura come disolviendo la roca con su limo y empujando la sustancia viscosa resultante bajo su cuerpo, del que prácticamente toda la parte inferior corresponde a su boca.

Los cavadores comen rocas, pero también les gusta incluir en su dieta algunos minerales no metálicos a modo de condimento, al igual que a los humanos les gustan las especias. Los aventureros podrían conseguir información y ayuda de un cavador ofreciéndole minerales sabrosos (normalmente gemas) o "aperitivos" (tales como monedas). El metal les emborracha; algunos cavadores se vuelven adictos a él y se convierten en una amenaza para los mineros y todo el que transporte equipo metálico.

Un cavador mide unos 15' de largo y 10' de ancho, y pesa unas 6.000 lb. Los cavadores hablan térraro e infracomún.

COMBATE

Un cavador prefiere luchar desde sus túneles, que utiliza para proteger sus flancos mientras arremete con sus aletas.

Cuando un cavador espera problemas, puede construir un panal de túneles en un área, dejándolos la mayoría de ellos cerrados con capas de piedra de 1 ó 2 pulgadas de grosor. La criatura puede disolver con rapidez la cubierta de piedra y aparecer para atacar de improviso.

Limo corrosivo (Ex): los cavadores producen un limo, parecido a una mucosidad, que contiene una sustancia altamente corrosiva. El limo resulta particularmente eficaz contra la piedra.

Un simple toque de un cavador inflige 2d6 puntos de daño de ácido a criaturas u objetos orgánicos. Contra criaturas u objetos metálicos, inflige 4d8 puntos de daño, y contra criaturas u objetos pétreos (incluyendo elementales de tierra), 8d10 puntos de daño. El ataque de golpetazo del cavador deja una mancha de limo que inflige 2d6 puntos de daño por el contacto y otros 2d6 puntos en cada uno de los 2 asaltos siguientes. El limo puede quitarse con agua o un ácido débil, como el vinagre, pero con una cantidad significativa (al menos un cuarto de galón, unos dos frascos).

La armadura y ropa del oponente se disuelven y quedan inutilizadas inmediatamente, a no ser que su dueño tenga éxito en una salvación de Reflejos (CD 22). Las armas que golpeen a la criatura también se disolverán inmediatamente, a no ser que su portador tenga éxito en una salvación de Reflejos (CD 22).

Las criaturas que ataquen al cavador con armas naturales sufrirán el daño del limo cada vez que sus ataques acierten, a no ser que tengan éxito en una salvación de Reflejos (CD 22). Las CD de todas estas salvaciones utilizan el bonificador de Constitución.

Transformar piedra (Ex): un cavador puede alterar su limo para ablandar temporalmente la piedra en lugar de disolverla. Una vez cada 10 minutos, el cavador puede ablandar y dar forma a 25' cúbicos de roca, igual que con un conjuro de *transformar piedra* lanzado por un lanzador de conjuros de 15.º nivel.

CENTAURO

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 4d8+8 (26 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +4/+12
Ataque: espada larga +7 c/c (2d6+6/19-20) o arco largo compuesto (bonificador +4 a Fue) +5 a distancia (2d6+4/×3)
Ataque completo: espada larga +7 c/c (2d6+6/19-20) y 2 pezuñas +3 c/c (1d6+2) o arco largo compuesto (bonificador +4 a Fue) +5 a distancia (2d6+4/×3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +5
Características: Fue 18, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 11
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +2
Dotes: Esquiva, Soltura con un arma (pezuña)
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, compañía (5-8), tropel (8-18 más 1 líder de 2.º-5.º nivel) o tribu (20-150 más un 30% de no combatientes más 10 sargentos de 3.er nivel, 5 tenientes de 5.º nivel y 1 líder de 5.º-9.º nivel)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral bueno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2

La criatura galopa saliendo de entre los árboles, el tronar de sus cascos resuena en el bosque. Tiene el torso, brazos y cabeza de un humanoide, y el resto del cuerpo es el de un caballo grande. Lleva un arco largo montado y listo, presto a disparar una flecha a la primera señal de peligro.

Los centauros son seres de los bosques que evitan la compañía de los extraños. Son arqueros mortíferos e incluso más temibles en combate cuerpo a cuerpo.

Un centauro es tan grande como un caballo pesado, pero mucho más alto y ligeramente más pesado. Mide cerca de los 7' de alto y pesa unas 2.100 lb.

Los centauros hablan silvano y élfico.



Centauro

COMBATE

Aunque, por regla general, los centauros son apacibles, siempre van armados. Su arma de combate cuerpo a cuerpo favorita es la espada larga. Cuando exploran o cazan, llevan arcos largos compuestos. Un centauro que emplee una lanza inflige doble daño cuando carga, al igual que hace el jinete de una montura.

Los centauros no suelen buscar pelea. Su respuesta normal a una agresión es una retirada rápida, puede que lanzando algunas flechas para desanimar a los perseguidores. Utilizan las mismas tácticas contra las criaturas poderosas que son un peligro para su comunidad, excepto que aproximadamente la mitad de los que "se retiran" trazarán un círculo alrededor del enemigo para tenderle una emboscada o atacarlo por la retaguardia.

LA SOCIEDAD DE LOS CENTAUROS

Entre los de su propia clase, los centauros son criaturas sociables, pero se sabe que se vuelven alborotadores, groseros y agresivos cuando se encuentran bajo los efectos del alcohol.

Por lo general, los centauros solitarios suelen ser machos que salen a cazar o explorar. Las compañías y tropeles habitualmente efectúan las mismas tareas en masa. La mayoría de los miembros de una tribu de centauros permanecen cerca de sus guaridas, donde la mayor parte de individuos suelen ser hembras, encargadas de dirigir y administrar la tribu mientras los machos están fuera cazando y explorando. Una tercera parte de la población de la tribu son crías.

Una guarida típica de centauros se encuentra en las profundidades del bosque, y consiste en un gran claro oculto y pastos, con buenos recursos de agua fresca. Dependiendo del clima, la guarida puede contener cabañas o cobertizos para cobijar a las familias. Los hogares para cocinar y calentarse se encuentran en una zona abierta, lejos de los árboles.

Los centauros están dotados para la horticultura y pueden cultivar plantas útiles cerca de su guarida. Alrededor de ella, en zonas peligrosas e infestadas de monstruos, colocan gruesas barreras de arbustos espinosos, cavan pozos y ponen trampas.

Estas criaturas sobreviven gracias a una mezcla de caza, forrajeo, pesca, agricultura y comercio. Aunque evitan el trato con humanos, comercian con los elfos, sobre todo por la carne y el vino, y les pagan con el dinero del grupo: el botín de los monstruos muertos.

El territorio de una de estas tribus depende del tamaño de la misma y la naturaleza de la zona que habiten. Los centauros no ponen reparos en lo que respecta a compartir su territorio con los elfos. La actitud de un centauro hacia un extraño en su territorio depende del visitante. A los humanos y enanos se les pide cortésmente que se marchen, a los medianos o gnomos se les tolera y los elfos son bienvenidos. Los centauros tratan con los monstruos según la amenaza que éstos supongan para el bienestar de la tribu. Si un gigante o dragón fuera a entrar en su territorio, se trasladarían, pero intentarían matar a trolls, orcos y otras criaturas similares.

La mayor parte de los centauros veneran a una deidad llamada Skerrit, un dios de la naturaleza y las comunidades.

LOS CENTAUROS COMO PERSONAJES

Algunas veces, los centauros llegan a ser bardos, exploradores o druidas. A menudo, los exploradores centauros escogen una bestia mágica o alguna variedad de humanoide como su enemigo predilecto. El líder y orador designado por la tribu suele ser druida. Los clérigos centauros (que son muy poco frecuentes) adoran a Skerrit y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Animal, Bien y Vegetal.

Los personajes centauros poseen los rasgos raciales siguientes.

— +8 Fuerza, +4 Destreza, +4 Constitución, –2 Inteligencia, +2 Sabiduría.

— Tamaño Grande. Penalizador –1 a la CA, penalizador –4 a las pruebas de Esconderse, bonificador de +4 a las pruebas de Presa, el doble de los límites para personajes Medianos en levantar y transportar peso.

— Espacio /Alcance: 10'/5'

— La velocidad táctica terrestre de un centauro es de 50'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un centauro comienza con 4 niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 4d8 DG, un ataque base de +4, y unos bonificadores a los TS base de Fort +1, Ref +4, y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un centauro le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 7 x (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase son: Avistar, Escuchar, Moverse sigilosamente y Supervivencia.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un centauro le proporcionan 2 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +3.

— Idiomas automáticos: silvano, élfico. Idiomas adicionales: común, gnomo, mediano.

— Clase predilecta: explorador.

— Ajuste de nivel: +2.

CIENO

Los cienos son criaturas amorfas que solamente viven para comer. Habitan en zonas subterráneas de todo el mundo, recorriendo cavernas, ruinas y dungeons en busca de materia orgánica, ya sea viva o muerta.

COMBATE

Los cienos atacan a toda criatura que se encuentran. Arremeten con sus seudópodos o, sencillamente, envuelven a sus oponentes con sus cuerpos, y los ácidos que segregan les ayudan a atrapar o digerir a sus presas.

Vista ciega (Ex): todo el cuerpo del cieno es un órgano sensorial primitivo que puede averiguar la posición de una presa, situada en un radio de 60', por medio del olfato y la vibración.

CIENO GRIS

Cieno Mediano
Dados de golpe: 3d10+15 (31 pg)
Iniciativa: –5
Velocidad: 10' (2 casillas)
CA: 5 (–5 Des), toque 5, desprevenido 5
Ataque base/Presa: +2/+3
Ataque: golpetazo +3 c/c (1d6+1 más 1d6 ácido)
Ataque completo: golpetazo +3 c/c (1d6+1 más 1d6 ácido)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: ácido, agarrón mejorado, constreñir 1d6+1 más 1d6 ácido
Cualidades especiales: inmunidad al frío y al fuego, rasgos de cieno, transparente, vista ciega hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref –4, Vol –4
Características: Fue 12, Des 1, Con 21, Int –, Sab 1, Car 1
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: marjales fríos
Organización: solitario
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Lo que parecía ser sencillamente un charco de agua es de hecho un horror legamoso que se mueve y flota como algún tipo de protozoo gigantesco.

Hasta que se mueve o ataca, el cieno gris parece un inofensivo charco de agua, un tramo de arena húmeda o una sección de piedra mojada.

Un cieno gris puede crecer hasta un diámetro de 10' y un grosor de unas 6". Un ejemplar típico pesa unas 700 lb.

Combate

Esta criatura golpea a sus oponentes con su cuerpo, igual que las serpientes.

Ácido (Ex): el cieno gris segrega un ácido digestivo que disuelve con rapidez el material orgánico y el metal, pero no la piedra. Cualquier golpe en combate cuerpo a cuerpo o de constreñir inflige daño por ácido. Las armaduras y vestiduras se disuelven y vuelven inútiles inmediatamente si no tienen éxito en una salvación de Reflejos (CD 16). Toda arma de madera o metal que golpee al cieno gris también se disolverá inmediatamente si no tiene éxito en una salvación de Reflejos (CD 16). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el cieno gris debe acertar con su ataque de golpetazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede constreñir.

Constreñir (Ex): el cieno gris inflige daño automático por golpetazo y ácido con una prueba con éxito de Presa. La ropa y armadura del oponente sufrirán un penalizador –4 a las salvaciones de Reflejos contra el ácido.

Transparente (Ex): un cieno gris es difícil de identificar, incluso en condiciones óptimas, y advertir la presencia de uno requiere una prueba de Avistar (CD 15). Las criaturas que fallen al advertir la presencia de un cieno gris y choquen contra él serán golpeadas de forma automática por un ataque de golpetazo y sufrirán daño por ácido.

CUBO GELATINOSO

Cieno Enorme
Dados de golpe: 4d10+32 (54 pg)
Iniciativa: –5
Velocidad: 15' (3 casillas)
CA: 3 (–2 tamaño, –5 Des), toque 3, desprevenido 3
Ataque base/Presa: +3/+11
Ataque: golpetazo +1 c/c (1d6 más 1d6 ácido)
Ataque completo: golpetazo +1 c/c (1d6 más 1d6 ácido)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: ácido, envolver, parálisis
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, rasgos de cieno, transparente, vista ciega hasta 60'
Salvaciones: Fort +9, Ref –4, Vol –4
Características: Fue 10, Des 1, Con 26, Int –, Sab 1, Car 1
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: 1/10 monedas, 50% bienes (sólo de metal o piedra), 50% objetos (sólo de metal o piedra)
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 5-12 DG (Enorme); 13-24 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura se parece a un grueso muro de protoplasma transparente y oscilante.

El casi transparente cubo gelatinoso recorre lentamente los pasillos de los subterráneos y los suelos de las cavernas, absorbiendo carroña, criaturas y basura. Los materiales inorgánicos quedan atrapados y pueden verse en el interior del cuerpo del cubo. Un cubo gelatinoso típico mide 15' de lado y pesa unas 50.000 lb, aunque se sabe de la existencia de especímenes mucho mayores.

Combate

El cubo gelatinoso ataca golpeando con su cuerpo a la presa. Puede azotar con un seudópodo, pero lo más normal es que envuelva a sus oponentes.

Ácido (Ex): el ácido de un cubo gelatinoso no inflige daño alguno al metal ni a la piedra.

Envolver (Ex): a pesar de moverse lentamente, el cubo gelatinoso puede sencillamente echarse encima de criaturas Grandes o de menor tamaño como acción estándar, aunque en los asaltos en que envuelva a un oponente no podrá realizar su ataque de golpetazo. El cubo solamente tiene que ponerse sobre sus enemigos, afectando a cuantos pueda con su movimiento. Los oponentes podrán efectuar ataques de oportunidad contra el cubo, pero, en tal caso, no tendrán derecho a realizar un TS. Los que no efectúen ataques de oportunidad tendrán que superar su salvación de Reflejos (CD 13) o serán envueltos. Con un éxito, serán empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del propio oponente) a medida que el cubo avance. Las criaturas envueltas quedarán expuestas a los ataques de parálisis y ácido del cubo, y se considerarán apresadas y atrapadas dentro del cuerpo del monstruo. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza e incluye un bonificador racial de +1.

Parálisis (Ex): los cubos gelatinosos segregan un limo anestésico. Toda víctima golpeada por el cubo en cuerpo a cuerpo o envuelta por éste deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 20) o quedará paralizada durante 3d6 asaltos. El cubo puede envolver automáticamente a todo oponente paralizado. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Transparente (Ex): los cubos gelatinosos son difíciles de identificar, incluso en condiciones óptimas, y advertir la presencia de uno requiere una prueba de Avistar (CD 15). Las criaturas que fallen al advertir la presencia de un cubo gelatinoso y choquen contra él serán envueltas de forma automática.

GELATINA OCRE

Cieno Grande
Dados de golpe: 6d10+36 (69 pg)
Iniciativa: –5
Velocidad: 10' (2 casillas), Tr 10'
CA: 4 (–1 tamaño, –5 Des), toque 4, desprevenido 4
Ataque base/Presa: +4/+10
Ataque: golpetazo +5 c/c (2d4+3 más 1d4 ácido)
Ataque completo: golpetazo +5 c/c (2d4+3 más 1d4 ácido)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: ácido, agarrón mejorado, constreñir 2d4+3 más 1d4 ácido
Cualidades especiales: división, rasgos de cieno, vista ciega hasta 60'
Salvaciones: Fort +8, Ref –3, Vol –3
Características: Fue 15, Des 1, Con 22, Int –, Sab 1, Car 1
Habilidades: Trepar +10
Dotes: —
Entorno: marjales templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura se asemeja a una ameba gigante de color amarillo oscuro.

La gelatina ocre rezuma y fluye poco a poco por los suelos, paredes y techos con facilidad, colando su cuerpo maleable bajo las puertas y a través de las rendijas en busca de comida.

Puede crecer hasta llegar a un diámetro de unos 15' y adquirir un grosor de cerca de unas 6", pero ello no le impedirá comprimir su cuerpo para introducirse en rendijas tan pequeñas como de 1" de ancho. Un espécimen típico pesa unas 5.600 lb.

Combate

Una gelatina ocre intenta envolver y estrujar a su presa.

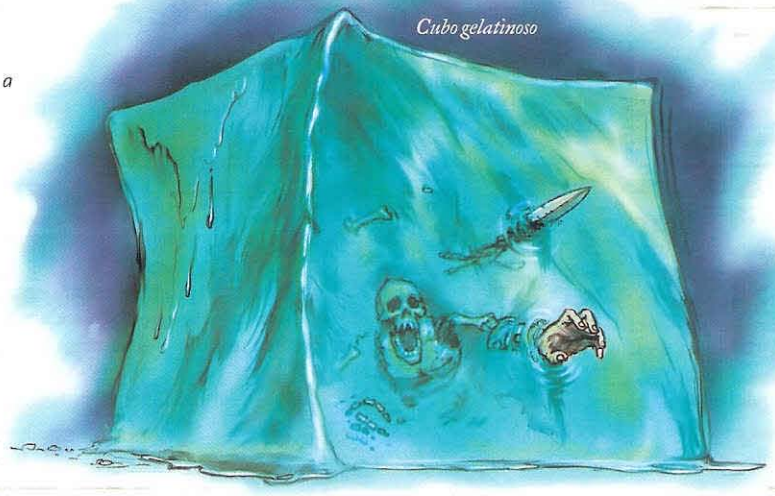
Ácido (Ex): la gelatina ocre segrega un ácido digestivo que disuelve solamente la carne. Todo golpe cuerpo a cuerpo o ataque de constreñir inflige daño por ácido.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la gelatina ocre debe acertar con su ataque de golpetazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede constreñir.

Constreñir (Ex): la gelatina ocre inflige daño automático por golpetazo y ácido con una prueba con éxito de Presa.

Dividir (Ex): los ataques con armas cortantes o perforantes y los ataques de electricidad no infligen daño a esta criatura. En su lugar, la gelatina ocre se divide en dos criaturas idénticas, cada una con la mitad de puntos de golpe de la original (redondea hacia abajo). Una gelatina con 10 puntos de golpe o menos no puede dividirse y muere si llega a 0 puntos de golpe.

Habilidades: una gelatina ocre posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada.



Cubo gelatinoso

Ilustración de T. Lockwood

PUDIN NEGRO

La criatura parece ser poco más que una masa casi redonda de alguna sustancia viscosa negra.

El pudin negro se desliza y ondula por terrenos subterráneos en busca de alimento.

Un pudin negro típico mide 15' de lado a lado y 2' de grueso, y pesa unas 18.000 lb.

Combate

El pudin negro ataca agarrando y estrujando a su presa.

	Pudin negro Cieno Enorme	Pudin negro anciano Cieno Gargantuesco
Dados de golpe:	10d10+60 (115 pg)	20d10+180 (290 pg)
Iniciativa:	–5	–5
Velocidad:	20' (4 casillas), Tr 20'	20' (4 casillas), Tr 20'
CA:	3 (–2 tamaño, –5 Des), toque 3, desprevenido 3	1 (–4 tamaño, –5 Des), toque 1, desprevenido 1
Ataque base/Presa:	+7/+18	+15/+35
Ataque:	golpetazo +8 c/c (2d6+4 más 2d6 ácido)	golpetazo +19 c/c (3d6+12 más 3d6 ácido)
Ataque completo:	golpetazo +8 c/c (2d6+4 más 2d6 ácido)	golpetazo +19 c/c (3d6+12 más 3d6 ácido)
Espacio/Alcance:	15'/10'	20'/20'
Ataques especiales:	ácido, agarrón mejorado, constreñir 2d6+4 y ácido 2d6	ácido, agarrón mejorado, constreñir 2d8+12 y ácido 2d6
Cualidades especiales:	dividirse, rasgos de cieno, vista ciega hasta 60'	dividirse, rasgos de cieno, vista ciega hasta 60'
Salvaciones:	Fort +9, Ref –2, Vol –2	Fort +15, Ref +1, Vol +1
Características:	Fue 17, Des 1, Con 22, Int –, Sab 1, Car 1	Fue 26, Des 1, Con 28, Int –, Sab 1, Car 1
Habilidades:	Trepar +11	Trepar +16
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	7	12
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	11-15 DG (Enorme); 16-30 DG (Gargantuesco)	—
Ajuste de nivel:	—	—

Ácido (Ex): el pudin negro segrega un ácido digestivo que disuelve el material orgánico y el metal con rapidez, pero que no afecta a la piedra. Todo golpe de cuerpo a cuerpo o ataque de constreñir inflige daño por ácido. Las armaduras y vestiduras se disuelven y vuelven inútiles inmediatamente si no tienen éxito en una salvación de Reflejos (CD 21). Cualquier arma de madera o metal que golpee al cieno gris también se disolverá inmediatamente si no tiene éxito en una salvación de Reflejos (CD 21). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el pudin negro debe acertar con su ataque de golpetazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede constreñir.

Constreñir (Ex): un pudin negro inflige daño automático por golpetazo y ácido con una prueba con éxito de Presa. La ropa y armadura del oponente sufrirán un penalizador –4 a las salvaciones de Reflejos contra el ácido.

Dividir (Ex): los ataques con armas cortantes o perforantes no infligen daño a esta criatura. En su lugar, el pudin negro se divide en dos criaturas idénticas, cada una con la mitad de puntos de golpe de la original (redondeo hacia abajo). Un pudin negro con 10 puntos de golpe o menos no puede dividirse y muere si llega a 0 puntos de golpe.

Habilidades: un pudin negro posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

PUDIN NEGRO ANCIANO

Los pudines negros más ancianos son amplios estanques de muerte negruzca.

Combate

La CD de la salvación para el ataque de ácido del pudin negro anciano (CD 29) está ajustada a sus DG adicionales y su mayor puntuación de Constitución.

COCATRIZ

Bestia mágica Pequeña
Dados de golpe: 5d10 (27 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (mala)
CA: 14 (+1 tamaño, +3 Des), toque 14, desprevenida 11
Ataque base/Presa: +5/–1
Ataque: mordisco +9 c/c (1d4-2 más petrificación)
Ataque completo: mordisco +9 c/c (1d4-2 más petrificación)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: petrificación
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 6, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 9
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7
Dotes: Alerta, Esquiva, Sutileza con las armas[A]
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitaria, pareja, escuadrilla (2-4) o bandada (6-13)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-8 DG (Pequeña); 9-15 DG (Mediana)
Ajuste de nivel: —



Cocatriz

Esta criatura aviar tiene casi el tamaño de un ganso grande o un pavo. Posee la cabeza y el cuerpo de un gallo joven, alas de murciélago, la cola larga de un lagarto, y sus ojos brillan con un destello violeta de aspecto peligroso.

La cocatriz, cuya mala fama se debe a su aptitud de transformar la carne en piedra, es un misterioso y repulsivo ser híbrido.

La cocatriz macho posee cresta y carúncula, al igual que el gallo. Las hembras, mucho más raras que los machos, solamente se diferencian de éstos en que no tienen carúncula ni cresta. Una cocatriz pesa cerca de unas 25 lb.

COMBATE

La cocatriz ataca con fiereza a cualquier cosa que considere una amenaza para ella o su guarida. Las bandadas de cocatrices hacen todo lo posible para abrumar y confundir a sus enemigos y, a veces, se lanzan volando directamente hacia el rostro de sus oponentes.

Petrificación (Sb): las criaturas golpeadas por el ataque de mordisco de una cocatriz deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o se transformarán en piedra instantáneamente. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Estas criaturas son inmunes a la aptitud de petrificación de otras cocatrices, pero otros ataques de petrificación les afectarán con normalidad (mirada de medusa, aliento de gorgón, conjuro *de la carne a la piedra*, o parecidos).

CONTEMPLADOR

Flota ante ti un cuerpo bulboso, con un ojo central que no parpadea y una gran boca llena de dientes largos y afilados como dagas. Unos ojos más pequeños, unidos a unos apéndices que se retuercen, brotan de la parte superior de este cuerpo con forma de orbe.

El contemplador es el material del que están hechas las pesadillas. Esta criatura, también llamada "esfera de los muchos ojos" u "ojo tirano", es un adversario mortal.

Los contempladores hablan su propio idioma y el común.

COMBATE

El arma principal tanto del gauth como del contemplador es una serie de rayos oculares letales.

Rayos oculares (Sb): cada uno de los pequeños ojos de un contemplador puede producir un rayo mágico una vez por asalto como acción gratuita. Durante un mismo asalto, la criatura solamente puede apuntar con dos rayos oculares (el gauth) o tres (el contemplador) a objetivos situados en un arco cualquiera de 90º (es decir: superior, delantero, trasero, izquierdo, derecho o inferior). Los ojos restantes deben señalar a arcos distintos o no ser utilizados en absoluto. Un contemplador puede inclinar y ladear su cuerpo cada asalto para cambiar los rayos que estén apuntando a un arco concreto.

El efecto de cada ojo se parece a un conjuro (lanzado por un lanzador de conjuros de 8.º nivel para el gauth, o de 13.º para el contemplador), pero todos ellos siguen las reglas de los rayos (consulta 'Cómo dirigir un conjuro', en el *Manual del jugador*).

Visión periférica (Ex): los contempladores son extremadamente vigilantes y cautos. Sus múltiples ojos les conceden un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Buscar, y no pueden ser flanqueados.

Volar (Ex): el cuerpo del contemplador es flotante por naturaleza. Ello le permite volar a una velocidad de 20'. También le concede un efecto permanente de *caída de pluma* (como el conjuro) con alcance personal.

GAUTH

Aberración Mediana
Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 5' (1 casilla), Vl 20' (buena)
CA: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +4/+3
Ataque: rayos oculares +6 toque a distancia y mordisco –2 c/c (1d6-1)
Ataque completo: rayos oculares +6 toque a distancia y mordisco –2 c/c (1d6-1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: mirada aturdidora, rayos oculares
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica, volar.
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +9
Características: Fue 8, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 15, Car 13
Habilidades: Avistar +17, Buscar +15, Esconderse +11, Escuchar +4, Saber (arcano) +11, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)
Dotes: Alerta[A], Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno: colinas frías
Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: 7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

El gauth, algunas veces conocido como contemplador menor, es un orbe de unos 4' de ancho dominado por un ojo central. Seis ojos más pequeños rematan sendos tentáculos (también llamados "tentóculos") que brotan de la parte superior de su cuerpo. Es una criatura tiránica y voraz, que busca exigir tributo a cualquiera más débil que ella misma, y a menudo ataca a los aventureros sencillamente para apoderarse de sus riquezas.

Mirada aturdidora (Sb): aturdimiento durante 1 asalto, alcance 30', CD de Voluntad 14 niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Cualquier criatura que se encuentre con la mirada del ojo central del gauth sufrirá este ataque de mirada aturdidora. Debido a que el gauth puede utilizar sus rayos oculares como una acción gratuita, la criatura puede utilizar una acción estándar para enfocar su mirada aturdidora a un oponente y al mismo tiempo atacar con todos los rayos oculares que pueda a sus enemigos.

Rayos oculares (Sb): cada uno de seis rayos de un gauth se parece a un conjuro lanzado por un lanzador de 8.º nivel. Cada rayo tiene un alcance de 100' y una CD de salvación de 14. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Los seis rayos incluyen:

— *Agotamiento:* funciona como el conjuro *rayo agotador* (sin salvación).

— *Disipar magia:* funciona como la forma de disipación dirigida del conjuro. La prueba de disipación del gauth es de 1d20+8.

— *Dormir:* funciona como el conjuro, excepto en que afecta a una criatura con cualquier cantidad de DG (Voluntad niega). A los gauth les gusta utilizar este rayo contra combatientes y otras criaturas físicamente fuertes.

— *Infligir heridas moderadas:* funciona como el conjuro, infligiendo 2d8+8 puntos de daño (Voluntad reduce a la mitad).

— *Parálisis:* el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedará paralizado durante 2d10 minutos.

— *Rayo abrasador:* funciona como el conjuro, infligiendo 4d6 puntos de daño por fuego (sin salvación). Un gauth solamente crea un rayo ardiente por uso de esta aptitud.

CONTEMPLADOR

Aberración Grande
Dados de golpe: 11d8+44 (93 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 5' (1 casilla), Vl 20' (buena)
CA: 26 (–1 tamaño, +2 Des, +15 natural), toque 11, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +8/+12
Ataque: rayos oculares +9 toque a distancia y mordisco +2 c/c (2d4)
Ataque completo: rayos oculares +9 toque a distancia y mordisco +2 c/c (2d4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: rayos oculares
Cualidades especiales: cono antimagia, visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica, volar.
Salvaciones: Fort +9, Ref +5, Vol +11
Características: Fue 10, Des 14, Con 18, Int 17, Sab 15, Car 15
Habilidades: Avistar +22, Buscar +21, Esconderse +12, Escuchar +18, Saber (arcano) +17, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)
Dotes: Alerta[A], Ataque en vuelo, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno: colinas frías
Organización: solitario, pareja y agrupamiento (3-6)
Valor de desafío: 13
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: 12-16 DG (Grande); 17-33 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —



Contemplador

Un contemplador es un orbe de 8' de diámetro dominado por un ojo central y una gran boca dentada. Diez ojos más pequeños rematan sendos tentáculos (también llamados "tentóculos") que brotan de la parte superior de su cuerpo.

Combate

A menudo, los contempladores atacan sin ninguna provocación. Aunque físicamente no son poderosos, a veces se meten directamente dentro de un grupo de oponentes para utilizar tantos ojos como les sea posible. Al acercarse al enemigo, el contemplador intentará provocar tantos problemas y confusión como le sea posible.

Cono antimagia (Sb): el ojo central de un contemplador produce de forma continua un cono antimagia de 150'. Esto funciona como un conjuro de *campo antimagia* lanzado por un lanzador de conjuros de 13.er nivel. Todos los poderes y efectos mágicos y sobrenaturales que estén activos dentro del cono desaparecerán; incluso los rayos oculares del propio contemplador. Una vez por asalto, durante su turno, la criatura decide hacia dónde dirigir el cono antimagia y si lo activa o no (lo desactiva cerrando su ojo central).

Rayos oculares (Sb): cada uno de los 10 rayos lanzados por los ojos pequeños de un contemplador se parece a un conjuro lanzado por un lanzador de 13.º nivel. Cada rayo tiene un alcance de 150' y una CD de salvación de 17. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Los 10 rayos incluyen:

— *Dedo de la muerte:* la víctima debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirá un efecto equivalente al de este conjuro. Si tiene éxito en el TS, sufrirá 3d6+13 puntos de daño. Los contempladores utilizan este rayo para eliminar con rapidez a los enemigos peligrosos.

— *De la carne a la piedra:* la víctima debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirá un efecto equivalente al de este conjuro. A los contempladores les gusta dirigir este rayo a los lanzadores de conjuros enemigos. También lo utilizan sobre toda criatura cuya apariencia encuentren interesante (después de la lucha, se llevan la estatua a su guarida como elemento decorativo).

— *Desintegrar:* la víctima debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirá un efecto equivalente al de este conjuro. A los contempladores les gusta utilizarlo sobre todo enemigo al que consideren una verdadera amenaza.



Couatl

— *Dormir:* funciona como el conjuro, excepto en que el rayo afecta a una criatura con cualquier cantidad de DG. Para resistirse, la víctima debe tener éxito en una salvación de Voluntad. A los contempladores les gusta utilizar este rayo contra combatientes y otras criaturas físicamente fuertes. Saben que sus enemigos pueden despertar rápidamente a los que duermen, pero también saben que hacerlo les llevará tiempo, retrasando un contraataque efectivo.

— *Hechizar monstruo:* el objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrirá un efecto equivalente al de este conjuro. Los contempladores utilizan este rayo para confundir a sus oponentes, por lo general suelen emplearlo al principio de un combate. Normalmente, estas criaturas ordenan a las víctimas *hechizadas* que o bien contengan a un camarada o bien se mantengan al margen.

— *Hechizar persona:* la víctima debe tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrirá un efecto equivalente al de este conjuro. Los contempladores utilizan este rayo de la misma forma que el de *hechizar monstruo*.

— *Infligir heridas moderadas:* funciona como el conjuro, infligiendo 2d8+10 puntos de daño (Voluntad reduce a la mitad).

— *Miedo:* funciona como el conjuro, excepto en que afecta a una criatura. La víctima debe tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrirá un efecto equivalente al de este sortilegio. A los contempladores les gusta utilizarlo contra combatientes y otras criaturas poderosas al principio de la batalla, para así romper la oposición.

— *Ralentizar:* funciona como el conjuro, excepto en que afecta a una criatura. La víctima debe tener éxito en una salvación de Voluntad para negar el efecto. Los contempladores utilizan a menudo este rayo contra la misma criatura afectada por sus rayos de *desintegrar*, *de la carne a la piedra* o *dedo de la muerte*. Si uno de los rayos anteriores falla al eliminar al enemigo, éste podría, al menos, obstaculizarlo.

— *Telecinesia:* el contemplador puede mover objetos o criaturas que pesen hasta 325 lb. (igual que el conjuro del mismo nombre). Las criaturas pueden resistirse con una salvación de Voluntad.

La sociedad de los contempladores

Los contempladores son detestables, agresivos y avariciosos, y atacan o dominan a otras criaturas siempre que tienen oportunidad de salir impunes. Exhiben una intolerancia xenófoba, odiando a todas las criaturas que no son como ellos. El tipo de cuerpo básico comprende una gran variedad de subespecies de contempladores. Algunos están cubiertos con láminas superpuestas de quitina; otros tienen pieles lisas o tentáculos con forma de serpiente; también los hay con articulaciones de crustáceo. Pero incluso una diferencia tan pequeña como el color de la piel o el tamaño del ojo central puede hacer que dos grupos de contempladores se conviertan en enemigos jurados. Todos los contempladores proclaman que su propia forma es el "verdadero ideal del contemplador", y que los demás no son sino copias desagradables que sólo sirven para ser eliminadas.

Por regla general, los contempladores crean sus guaridas subterráneas ellos mismos empleando sus rayos de *desintegrar*. En su arquitectura destaca lo vertical, y una guarida tiene normalmente una serie de tubos paralelos, con las habitaciones apiladas unas encima de otras. Prefieren lugares inaccesibles, que los enemigos atados al suelo solamente puedan alcanzar con dificultad.

COUATL

Ajeno Grande (nativo)
Dados de golpe: 9d8+18 (58 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 21 (–1 tamaño, +3 Des, +9 natural), toque 12, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +9/+17
Ataque: mordisco +12 c/c (1d3+6 más veneno)
Ataque completo: mordisco +12 c/c (1d3+6 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, conjuros, constreñir 2d8+6, poderes psiónicos, veneno
Cualidades especiales: excursión etérea, telepatía hasta 90', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +8, Ref +9, Vol +10
Características: Fue 18, Des 16, Con 14, Int 17, Sab 19, Car 17
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +15, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +15 (+17 a descifrar pergaminos), Diplomacia +17, Escuchar +16, Piruetas +15, Saber (dos cualesquiera) +8, Saltar +0, Supervivencia +4 (+6 a seguir rastros), Usar objeto mágico +15 (+17 para pergaminos)
Dotes: Abstención de materiales[A], Esquiva, Flotar, Iniciativa mejorada, Potenciar conjuro
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja o escuadrilla (3-6)
Valor de desafío: 10
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal bueno (siempre)
Avance: 10-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +7

Esta gran serpiente con alas emplumadas de los colores del arco iris parece confiada, poderosa y completamente consciente de todo lo que hay a su alrededor.

El couatl es legendario por su belleza absoluta, vastos poderes mágicos e inquebrantable virtud. Su inteligencia y bondad han hecho de él un objeto de reverencia en las regiones en que habita.

Mide unos 12' de largo, con una envergadura de alas de unos 15', y pesa aproximadamente unas 1.800 lb.

Los couatl hablan común, dracónico y celestial, y también tienen el poder de la telepatía (consulta más abajo).

COMBATE

El couatl ataca sin provocación en contadas ocasiones, aunque siempre se lanza contra los malhechores a los que coge *in fraganti*, utilizando su aptitud de *detectar pensamientos* en cualquier criatura que levante sus sospechas. Debido a su gran inteligencia, suele lanzar conjuros a distancia antes de acercarse. Cuando se vea involucrado más de un couatl, el grupo discutirá la estrategia antes de la batalla.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el couatl debe acertar con su ataque de mordisco a una criatura de hasta dos categorías de tamaño más grande que él. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede constreñir.

Conjuros: el couatl lanza conjuros como un hechicero de 9.º nivel. Puede escoger sus conjuros conocidos de la lista de hechicero, la de clérigo y de las listas de los dominios de Aire, Bien y Ley. Los conjuros de clérigo y los de dominio se consideran como si fueran conjuros arcanos para un couatl, lo que significa que la criatura no necesita un foco divino para lanzarlos.

Conjuros conocidos habituales (6, 7, 7, 7, 4; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *atontar, curar heridas menores, leer magia, luz, niebla de oscurecimiento, perturbar muertos vivientes, rayo de escarcha, resistencia;* 1.º: *armadura de mago, impacto verdadero, muro de viento, protección contra el caos, soportar los elementos;* 2.º: *curar heridas moderadas, esplendor de águila, rayo abrasador, silencio;* 3.º: *círculo mágico contra el mal, convocar monstruo III, forma gaseosa;* 4.º: *hechizar monstruo, libertad de movimiento.*

Constreñir (Ex): el couatl inflige 2d8+6 puntos de daño con una prueba con éxito de Presa.

Excursión etérea (Sb): funciona como el conjuro del mismo nombre lanzado por un lanzador de 16.º nivel.

Poderes psiónicos (Sb): a voluntad: *desplazamiento de plano* (CD 20), *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal,* detectar la ley, *detectar pensamientos* (CD 15), *invisibilidad* y *polimorfarse.* El nivel efectivo de lanzador es de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Telepatía (Sb): puede comunicarse telepáticamente con toda criatura hasta 90' que tenga puntuación de Inteligencia. La criatura puede responder al couatl si lo desea, sin necesidad de que exista ningún idioma común.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 16); daño inicial 2d4 Fuerza; daño secundario 4d4 Fuerza.

CRIATURA CELESTIAL

Las criaturas celestiales viven en los planos Superiores, los reinos del bien, y, aunque se parecen a las criaturas del plano Material, son más regias y hermosas que sus homólogas mundanas.

Suelen mostrar colores metálicos (normalmente, plata, oro o platino) y pueden ser confundidas con los semicelestiales, criaturas más poderosas, que surgen de la unión de un celestial con una criatura no celestial.

EJEMPLO DE CRIATURA CELESTIAL

León celestial
Bestia mágica Grande (animal agrandado, extraplanario)
Dados de golpe: 5d8+10 (32 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +3/+12
Ataque: garra +7 c/c (1d4+5)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d4+5) y mordisco +2 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, castigar al mal, desgarramiento 1d4+2
Cualidades especiales: olfato, RD 5/mágica, RC 10; resistencia al ácido 5, al frío 5 y a la electricidad 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 21, Des 17, Con 15, Int 3, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Equilibrio +7, Esconderse +3*, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +11
Dotes: Alerta, Correr
Entorno: los siete montes de Celestia
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: bueno (siempre; cualquiera)
Avance: 6-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Combate

Las armas naturales de un león celestial se consideran armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la RD.

Abalanzarse (Ex): si un león celestial carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el león celestial debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +7 c/c, daño 1d4+2.

Habilidades: los leones celestiales poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierba alta o maleza, el bonificador a Esconderse aumenta a +8.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA CELESTIAL

"Celestial" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura corporal de los tipos siguientes: aberración, animal, bestia mágica, dragón, fata, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, planta o sabandija, de alineamiento bueno o neutral (a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora).

Una criatura celestial utiliza todas las estadísticas básicas y aptitudes especiales de la criatura base, a excepción de lo indicado aquí. No vuelvas a calcular los puntos de golpe de la criatura, ni su bonificador de ataque, salvaciones o puntos de habilidades si su tipo cambia.

Tipo y tamaño: los animales y sabandijas que tengan esta plantilla se convierten en bestias mágicas, pero por lo demás el tipo de la criatura no varía. El tamaño no cambia. Las criaturas celestiales encontradas en el plano Material poseen el subtipo extraplanario.

Ataques especiales: una criatura celestial conserva todos los ataques especiales de la criatura base y también obtiene el ataque siguiente.

Castigar al mal (Sb): una vez al día una criatura celestial puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo que inflija un daño adicional igual a sus DG (máximo de +20) contra un enemigo maligno.

Cualidades especiales: una criatura celestial conserva todos las cualidades especiales de la criatura base y también obtiene las cualidades siguientes.

— Reducción del daño (consulta la tabla siguiente).
— Resistencia a conjuros igual a sus DG + 5 (máximo 25).
— Resistencia al ácido, frío y electricidad (consulta la tabla siguiente).
— Visión en la oscuridad hasta 60'.

Dados de golpe	Resistencia al ácido, frío, electricidad	Reducción del daño
1-3	5	—
4-7	5	5/mágica
8-11	10	5/mágica
12 o más	10	10/mágica

Si la criatura base ya posee una o más de estas cualidades especiales, utiliza la mejor cantidad.

Si una criatura celestial obtiene RD, sus armas naturales se considerarán armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la RD.

Habilidades: las mismas de la criatura base, pero su Inteligencia es al menos 3.

Entorno: cualquier plano de alineamiento bueno.

Valor de desafío: DG 3 o menos, como la criatura base; DG 4 a 7, como la criatura base +1; DG 8 o más, como la criatura base +2.

Alineamiento: bueno (siempre; cualquiera).

Ajuste de nivel: el mismo de la criatura base +2.

CRIATURA INFERNAL

Las criaturas infernales viven en los planos Inferiores, los reinos del mal, y, aunque se parecen a las criaturas del plano Material, poseen un aspecto más temible que sus homólogas mundanas.

A menudo se las confunde con los semiinfernales, criaturas más poderosas, que surgen de la unión de un infernal con una criatura no celestial o son creadas por algún otro horrible proyecto de cría infernal.

EJEMPLO DE CRIATURA INFERNAL

Rata terrible infernal
Bestia mágica Pequeña (animal agrandado, extraplanario)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 20'
CA: 15 (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural), toque 14, desprevenida 11
Ataque base/Presa: +0/–4
Ataque: mordisco +4 c/c (1d4 más enfermedad)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d4 más enfermedad)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: castigar al bien, enfermedad
Cualidades especiales: olfato, RC 6, resistencia al frío 5 y el fuego 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +3
Características: Fue 10, Des 17, Con 12, Int 3, Sab 12, Car 4
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +8, Moverse sigilosamente +4, Nd +4, Trepar +11
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o manada (11-20)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: maligno (siempre; cualquiera)
Avance: 2-3 DG (Pequeña); 4-6 DG (Mediana)
Ajuste de nivel: —

Combate

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre; mordisco, salvación Fortaleza (CD 11), periodo de incubación 1d3 días; daño: 1d3 Destreza y 1d3 Constitución. . La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: las ratas terribles infernales poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar. Una rata terrible infernal posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada. Utilizan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza en las pruebas de Nadar y Trepar.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA INFERNAL

"Infernal" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura corporal de los tipos siguientes: aberración, animal, bestia mágica, cieno, dragón, fata, gigante, humanoide, humanoide monstruoso, planta o sabandija que no sea de alineamiento bueno (a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora). Una criatura infernal utiliza todas las estadísticas básicas y aptitudes especiales de la criatura base, a excepción de lo indicado aquí.

Tipo y tamaño: los animales y sabandijas que tengan esta plantilla se convierten en bestias mágicas, pero por lo demás el tipo de la criatura no varía. El tamaño no cambia. Las criaturas infernales encontradas en el plano Material poseen el subtipo extraplanario.

Ataques especiales: una criatura infernal conserva todos los ataques especiales de la criatura base y también obtiene el ataque siguiente.

Castigar al bien (Sb): una vez al día una criatura infernal puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo que inflija un daño adicional igual a sus DG (máximo de +20) contra un enemigo bueno.

Cualidades especiales: una criatura infernal conserva todos las cualidades especiales de la criatura base y también obtiene las cualidades siguientes.

— Reducción del daño (consulta la tabla siguiente).
— Resistencia a conjuros igual a sus DG + 5 (máximo 25).
— Resistencia al frío y fuego (consulta la tabla siguiente).
— Visión en la oscuridad hasta 60'.

Dados de golpe	Resistencia al frío y fuego	Reducción del daño
1-3	5	—
4-7	5	5/mágica
8-11	10	5/mágica
12 o más	10	10/mágica

Si la criatura base ya posee una o más de estas cualidades especiales, utiliza la mejor cantidad.

Si una criatura infernal obtiene RD, sus armas naturales se considerarán armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la RD.

Habilidades: las mismas de la criatura base, pero su Inteligencia es al menos 3.

Entorno: cualquier plano de alineamiento maligno.

Valor de desafío: DG 3 o menos, como la criatura base; DG 4 a 7, como la criatura base +1; DG 8 o más, como la criatura base +2.

Alineamiento: maligno (siempre; cualquiera).

Ajuste de nivel: el mismo de la criatura base +2.

DEMONIO

Los demonios son una raza de criaturas naturales del Abismo, un plano de maldad absoluta. Son la fiereza personificada y atacarán a cualquier criatura, incluso a otros demonios, por el puro placer de hacerlo. Les encanta aterrorizar a sus víctimas antes de matarlas, y a menudo devoran los cadáveres. No satisfechos con su propia iniquidad, muchos demonios obtienen placer tentando a los mortales para que se vuelvan tan depravados como ellos mismos.

Una gran cantidad de demonios pertenece a la raza (y subtipo) de los tanar'ri, Los tanar'ri forman el grupo más grande y diverso de demonios y son los amos incuestionables del Abismo.

Rasgos de tanar'ri: un tanar'ri posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— *Convocar* (St): los tanar'ri poseen la aptitud de convocar a otros de su raza (la posibilidad de éxito y tipo de los tanar'ri convocados figuran en la descripción de cada monstruo). Sin embargo, entre su arrogancia y su desprecio por deberse favores unos a otros, con frecuencia estas criaturas son reacias a utilizar este poder salvo que estén en un peligro evidente o en circunstancias extremas.
— Inmunidad a la electricidad y al veneno.
— Resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10.
— Telepatía.

Excepto cuando se indique lo contrario, los demonios hablarán abisal, celestial y dracónico.

BABAU

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 7d8+35 (66 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +7/+12
Ataque: garra +12 c/c (1d6+5)
Ataque completo: 2 garras +12 c/c (1d6+5) y mordisco +7 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: ataque furtivo +2d6, aptitudes sortílegas, *convocar tanar'ri*
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, limo protector, RD 10/buena o hierro frío, RC 14, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +10, Ref +6, Vol +6
Características: Fue 21, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 13, Car 16
Habilidades: Abrir cerraduras +11, Buscar +20, Disfrazarse +13, Escapismo +11, Esconderse +19, Escuchar +19, Inutilizar mecanismo +12, Juego de manos +11, Moverse sigilosamente +19, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros), Trepar +15, Usar cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o banda (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 8-14 DG (Grande); 15-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este humanoide huesudo, cubierto por una piel parecida al cuero de color negro, apesta a podredumbre. Por detrás de sus orejas puntiagudas, un cuerno largo y curvado emerge de la parte trasera de su cráneo, y una boca llena de dientes puntiagudos ocupa la mitad de la cabeza de la nauseabunda criatura.

Los babau sirven como asesinos que golpean con una ferocidad inesperada. Son taimados, tramando planes cuidadosos antes de llevarlos a cabo, estando siempre seguros de que no se van a tener que enzarzar en un combate igualado. Casi cada Señor demoníaco cuenta con una cantidad de babau empleados como espías y asesinos.

Un babau mide cerca de 6' de alto y pesa unas 140 lb.

Combate

Los babau son astutos y furtivos. Siempre atacan primero al enemigo más poderoso, esperando eliminar a las verdaderas amenazas rápidamente y luego jugar con el resto. Cuando emboscan a sus oponentes, hacen un uso excelente de la combinación de ataques múltiples y ataques furtivos.

Las armas naturales de un babau, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *disipar magia, oscuridad, teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos) y *ver lo invisible*. El nivel efectivo de lanzador es de 7.º nivel.

Ataque furtivo (Ex): un babau puede efectuar un ataque furtivo como un pícaro, infligiendo 2d6 puntos de daño adicionales siempre que un enemigo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza, o cuando esté flanqueando.

Convocar tanaríri (Sl): una vez al día, un babau puede intentar convocar 1 babau con un 40% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 3.er nivel.

Limo protector (Sb): una pasta gelatinosa rojiza cubre la piel del babau. Cualquier arma que la toque sufrirá 1d8 puntos de daño por ácido debido a este limo corrosivo, y la dureza del arma no reduce este daño. Un arma mágica puede intentar una salvación de Reflejos (CD 18) para evitar sufrir este daño. Una criatura que golpee al babau con un ataque sin arma, conjuro de toque o arma natural también sufrirá ese daño pero puede negarlo con una salvación de Reflejos (CD 18). Las CD de las salvaciones utilizan el bonificador de Constitución.

Habilidades: los babau poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Buscar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente.

BÁLOR

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 20d8+200 (290 pg)
Iniciativa: +11
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 90' (buena)
CA: 35 (–1 tamaño, +7 Des, +19 natural), toque 16, desprevenido 28
Ataque base/Presa: +20/+36
Ataque: *espada larga vorpalina +1* +33 c/c (2d6+8/19-20)
Ataque completo: *espada larga +1 vorpalina* +31/+26/+21/+16 c/c (2d6+8/19-20) y *látigo +1 flamígero* +30/+25 c/c (1d4+4 más 1d6 fuego más enmarañar) o 2 golpetazos +31 c/c (1d10+7)
Espacio/Alcance: 10'/10' (20' con *látigo +1 flamígero*)
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *convocar tanaríri*, enmarañar, espada vorpalina, muerte agónica
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, al fuego y al veneno, llamas corporales, RD 15/buena o hierro frío, RC 28, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', visión verdadera, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +22, Ref +19, Vol +19
Características: Fue 35, Des 25, Con 31, Int 24, Sab 24, Car 26
Habilidades: Averiguar intenciones +30, Avistar +38, Buscar +30, Concentración +33, Conocimiento de conjuros +30 (+32 a descifrar pergaminos), Diplomacia +35, Disfrazarse +8 (+10 a actuar), Engañar +31, Esconderse +26, Escuchar +38, Intimidar +33, Moverse sigilosamente +30, Saber (dos cualesquiera) +30, Supervivencia +7 (+9 a seguir rastros), Usar objeto mágico +31 (+33 para pergaminos)
Dotes: Apresurar aptitud sortílega (*telecinesia*), Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espada larga)
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o comitiva (1 bálor, 1 márilith y 2-5 hezrous)
Valor de desafío: 20
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar, más *espada larga +1 vorpalina* y *látigo +1 flamígero*
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 21-30 DG (Grande); 31-60 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Un aura oscura de poder rodea a este humanoide con alas de murciélago de estatura imponente. Llamas pavorosas danzan sobre su piel y, con una de sus enormes manos provistas de garras, la criatura esgrime una espada que parece lo suficientemente afilada para cortar incluso el alma, mientras con la otra, maneja un látigo envuelto en lenguas de fuego.

Los bálor (*NdC: el nombre de "balrog" estaba registrado*) se cuentan entre los mayores y más terribles de las criaturas del inframundo. Como generales, están al mando de ejércitos demoníacos, y son genios maestros en crear artimañas para conseguir poder y destruir la inocencia. Son temidos incluso entre los de su misma raza, y motivan a sus semejantes para que siembren el terror y la miseria.

Un bálor mide unos 12' de alto y pesa sobre las 4.500 lb. Por lo general, su piel es de un color rojo oscuro.



Bálor

Márilith

Combate

A los bálor les encanta lanzarse a la batalla blandiendo sus espadas y látigos. En caso de enfrentarse a una fuerte resistencia, pueden teleportarse a un lugar apartado para lanzar unos cuantos efectos sortílegos contra el enemigo.

El *látigo +1 flamígero* de un bálor es un arma larga y flexible, con muchas colas armadas con ganchos, clavos y bolas. El arma inflige daño contundente y cortante, además del daño por fuego.

Las armas naturales de un bálor, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *aura sacrílega* (CD 26), *blasfemia* (CD 25), *disipar magia mayor*, *dominar monstruo* (CD27), *locura* (CD 25), *palabra de poder aturdidor*, *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos) y *telecinesia* (CD 23); 1 al día: *implosión* (CD 27) y *tormenta de fuego* (CD26). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 20.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar tanariri (Sí): una vez al día, un bálor puede intentar convocar de forma automática 4d10 gibados, 1d4 hezrous o 1 bálor, glabrezu, márilith o nálfeshni. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 9.º nivel.

Enmarañar (Ex): el *látigo +1 flamígero* de un bálor enmaraña a sus enemigos de forma parecida a como lo haría una red. Esta arma tiene 20 puntos de golpe y no precisa estar doblado o preparado de una manera especial al emplearse; si alcanza al oponente, el bálor y la víctima realizarán inmediatamente pruebas enfrentadas de Fuerza; si gana el demonio, arrastrará a su oponente hasta su cuerpo envuelto en llamas (consulta más adelante). La víctima permanecerá sujeta contra el cuerpo del bálor hasta que se libere del látigo.

Espada vorpalina (Sb): todos los bálor portan una *espada larga +1 vorpalina* con aspecto de llama o de rayo de tormenta.

Llamas corporales (Sb): el cuerpo de un bálor está envuelto en llamas. Todo el que participe en una presa con uno de estos demonios sufrirá 6d6 puntos de golpe por fuego por asalto.

Muerte agónica (Ex): cuando alguien mata a un bálor, el demonio explota en medio de un fogonazo cegador que inflige 100 puntos de daño a todo el que se encuentre en un radio de 100' (CD de Reflejos 30 para mitad). Esta explosión destruye de forma automática cualquier arma que el bálor estuviera blandiendo. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Visión verdadera (Sb): los bálor poseen una aptitud continua de *visión verdadera*, como el conjuro lanzado por un lanzador de 20.º nivel.

Habilidades: los bálor poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Tácticas asalto por asalto

El bálor es más eficaz como combatiente a distancia, utilizando sus aptitudes sortílegas para atacar desde lejos.

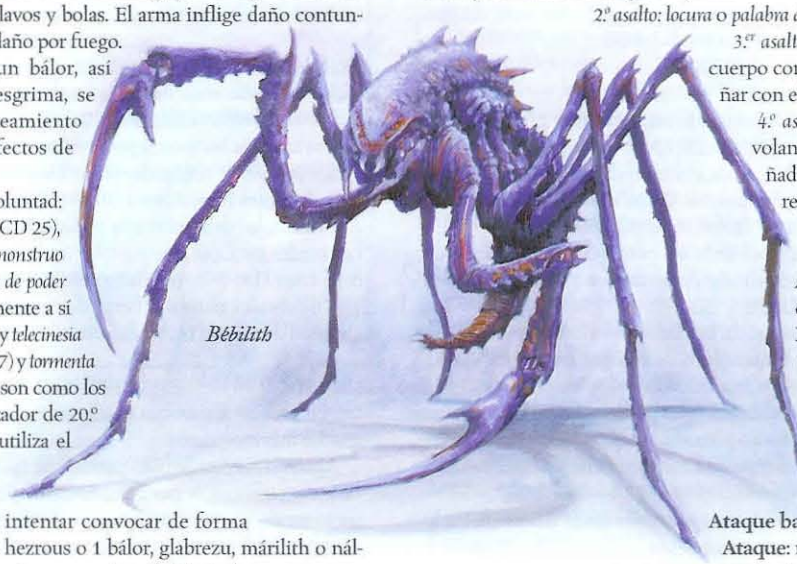
Antes del combate: aura sacrílega.

1.er asalto: implosión o *tormenta de fuego* y *telecinesia* apresurada, o convocar demonios adicionales. Si al bálor no le parece estar amenazado de una forma seria, conservará las aptitudes que solamente puede utilizar una vez al día y utilizará en su lugar *blasfemia*.

2.º asalto: locura o *palabra de poder aturdidor*.

3.er asalto: ataque completo cuerpo a cuerpo con armas, incluyendo enmarañar con el látigo.

4.º asalto: teleportar mayor o huir volando con un oponente enmarañado para recuperar la distancia; repetir 1.er asalto y continuar.



Bébilith

BÉBILITH

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno)
Dados de golpe: 12d8+96 (150 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 22 (–2 tamaño, +1 Des, +13 natural), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +12/+29
Ataque: mordisco +19 c/c (2d6+9 más veneno) o telaraña +11 a distancia
Ataque completo: mordisco +19 c/c (2d6+9 más veneno) y 2 garras +14 c/c (2d4+4) o telaraña +11 a distancia
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: daño a armadura, telaraña, veneno
Cualidades especiales: desplazamiento de plano, olfato, RD 10/buena, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +16, Ref +9, Vol +9
Características: Fue 28, Des 12, Con 26, Int 11, Sab 13, Car 13
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +15, Diplomacia +3, Esconderse +16, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +16, Saltar +28, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros), Trepar +24
Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Presa mejorada, Rastrear
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario
Valor de desafío: 10
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 13-18 DG (Enorme); 19-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Una araña deforme enorme aparece acechando en la oscuridad. Sus patas delanteras terminan en ganchos perversos, y gotas de una sustancia viscosa y nauseabunda caen de su boca colmilluda.

Ilustración de D. Knutson

LOS DEMONIOS SEGÚN SU VALOR DE DESAFÍO

Un vistazo rápido a los demonios que figuran en las páginas siguientes:

VD 2	Gibado	Demonios insignificantes que atacan en turbas.
VD 2	Quásit	Pequeño demonio astuto que ayuda a los mortales malignos.
VD 6	Babau	Asesinos altos y huesudos con dientes puntiagudos.
VD 7	Súcubo	Tentadoras y seductoras que pueden adoptar muchas formas.
VD 9	Vroc	Guerreros salvajes con aspecto de buitre que disfrutan del combate.
VD 10	Bébilith	Horrores gigantescos en forma de araña, que cazan tanto demonios como mortales.
VD 11	Cobrador	Constructo demoníaco en forma de araña, con rayos oculares mortíferos.
VD 11	Hezrou	Demonio con aspecto de sapo, con un hedor incapacitador y el propósito de tentar a los mortales conduciéndolos a la ruina.
VD 13	Glabrezu	Demonio gigantesco que tienta a los mortales con poder.
VD 14	Nálfeshni	Juez de los condenados con aspecto de un simio hinchado, con una aptitud de castigar letal.
VD 17	Márilith	Serpentiforme reina de los demonios, de seis brazos, general de los ejércitos abisales.
VD 20	Bálor	Poderoso señor demoníaco del fuego con una espada vorpalina y aptitudes sortílegas aterradoras.

Los bébilith son demonios arácnidos, enormes y depredadores, que cazan a otros demonios. Aunque su presa favorita son los tanar'ri, no son nada escrupulosos: acecharán y atacarán a todo tipo de criaturas.

El cuerpo de un bébilith es del tamaño de un caballo de tiro, con patas de una longitud de más de 14', y pesa más de 2 toneladas.

Los bébilith no hablan, pero entienden el abisal. Su telepatía les permite comunicarse en silencio los unos con los otros.

COMBATE

Los bébilith atacan a cualquier criatura que vean. Por regla general, eligen un objetivo y concentran sus ataques en ese oponente, empleando su telaraña para aislar a la víctima escogida de sus compañeros. A menudo, si el bébilith se ve superado por oponentes más duros, intentará morder a una o más víctimas y retirarse, dejando que el veneno haga su efecto.

Las armas naturales de un bébilith, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Daño a las armaduras (Ex): si un bébilith acierta con ambos ataques de garra, puede despedazar la armadura de su oponente. Este ataque inflige 4d6+18 puntos de daño a la armadura del oponente. Las criaturas que no lleven armadura no se verán afectadas por este ataque especial. Las armaduras que queden reducidas a 0 puntos de golpe quedarán destruidas. Las armaduras dañadas pueden repararse mediante una prueba con éxito de Artesanía (Fabricación de armaduras).

Desplazamiento de plano (Sb): esta aptitud sólo afecta al bébilith. Por lo demás, es igual al conjuro homónimo lanzado por un lanzador de 12.º nivel.

Telaraña (Ex): un bébilith puede lanzar telarañas desde su abdomen hasta cuatro veces al día. Esto es similar a un ataque con red, pero con un alcance máximo de 30', con un incremento de distancia de 10'. El ataque es eficaz contra objetivos de tamaño Gargantuesco o menor. La telaraña sujeta a la víctima, impidiéndole el movimiento.

La criatura enredada puede huir con una prueba con éxito de Escapismo (CD 24) o rompiendo la tela con una prueba con éxito de Fuerza (CD 24). Las CDs de las salvaciones utilizan el bonificador de Constitución. La telaraña tiene 14 puntos de golpe, y dureza 0. Hay una posibilidad del 75% de que la telaraña no arda si se le aplica cualquier tipo de fuego (hacer la prueba cada asalto).

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 20); daño inicial 1d6 Constitución; daño secundario 2d6 Constitución.

El veneno de los bébilith es muy perecedero, perdiendo su potencia y convirtiéndose en una sustancia inerte y maloliente prácticamente al entrar en contacto con el aire. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: la pigmentación moteada que posee bébilith le concede un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse.

COBRADOR

Constructo Enorme (extraplanario)
Dados de golpe: 10d10+80 (135 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 21 (–2 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 11, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +7/+25
Ataque: garra +15 c/c (2d6+10) y rayo ocular +8 toque a distancia
Ataque completo: 4 garras +15 c/c (2d6+10) y mordisco +10 c/c (1d8+5) y rayo ocular +8 toque a distancia
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, encontrar objetivo, rayos oculares
Cualidades especiales: curación rápida 5, rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 31, Des 17, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario
Valor de desafío: 11
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 11-15 DG (Enorme); 16-30 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura se asemeja a una araña enorme, midiendo dos veces la altura de un humano. Sus patas delanteras terminan en cuchillas enormes. Cuatro ojos bulbosos, cada uno de ellos con un brillo malévolo, surgen de su caparazón.

Un cobrador está especializado en recuperar objetos perdidos o deseados (*NdC: en la caza, cobrar una pieza*), esclavos y enemigos fugitivos, y traerlos de vuelta a presencia de su amo. Los cobradores fueron creados por medio de una horrible hechicería para ser los asesinos, combatientes y servidores de los poderosos nobles demonio. La mayoría de los eruditos creen que los cobradores fueron construidos para que se parecieran a los bébiliths. A menudo, los demonios más poderosos utilizan a estos constructos descerebrados para que lleven a cabo tareas desagradables, o aquellas que no confiarían a los de su propia especie intrigante.

Un cobrador tiene un cuerpo del tamaño de un buey, con patas de una longitud de más de 14', y pesa sobre las 6.500 lb.

Combate

Los cobradores atacan con cuatro garras, pero sus rayos oculares resultan mucho más mortíferos.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el cobrador debe tener éxito con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y lo mantendrá agarrado con la boca. Éste es el método con el que suele "recobrar" las cosas.

Encontrar objetivo (St): cuando se le ordena que encuentre un objeto o criatura, el cobrador lo consigue sin error alguno, como si fuera guiado por un conjuro de *discernir ubicación*. El ser que da la orden debe haber visto a la criatura (o debe tener un objeto que le pertenezca) que debe ser encontrada, o debe haber tocado el objeto que debe ser localizado. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 8.º nivel.

Rayos oculares (Sb): los ojos de un cobrador pueden generar cuatro rayos mágicos de distinta naturaleza, con un alcance de 100'. Cada asalto, la criatura puede disparar uno de ellos como acción gratuita, pero cada rayo



individual solamente podrá utilizarse 1 vez cada 4 asaltos. Un cobrador puede disparar rayos oculares durante el mismo asalto en el que efectúa ataques físicos. La CD de la salvación para los cuatro rayos es de 18. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Destreza.

Los cuatro efectos de los ojos son:

Electricidad: inflige 12d6 puntos de daño por electricidad al objetivo (salvación de Reflejos para mitad de daño).

Frío: inflige 12d6 puntos de daño por frío al objetivo (salvación de Reflejos para mitad de daño).

Fuego: inflige 12d6 puntos de daño por fuego al objetivo (salvación de Reflejos para mitad de daño).

Petrificación: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o se convertirá en piedra de forma permanente.

GIBADO

Ajeno Pequeño (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +2/–1
Ataque: garra +4 c/c (1d6+1)
Ataque completo: 2 garra +4 c/c (1d6+1) y mordisco +2 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *convocar tanar'ri*
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 5/buena o hierro frío, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +3, Vol +3
Características: Fue 12, Des 10, Con 14, Int 5, Sab 11, Car 11
Habilidades: Avistar +5, Buscar +2, Esconderse +9, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +5, Supervivencia +0 (+2 a seguir rastros)
Dotes: Ataque múltiple
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario, pareja, banda (3-5), multitud (6-15) o turba (10-40)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 3-6 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: +2

Esta criatura de apariencia humanoide tiene un cuerpo achaparrado e hinchado, prácticamente carente de vello, carne de aspecto pálido y malsano y una boca descuidada llena de pequeños dientes.

Los gibados son criaturas patéticas, aunque malvadas, que pasan la mayor parte del tiempo apiñados en hordas de enormes dimensiones o constituyendo el grueso de los ejércitos de los tanar'ri.

Estas criaturas miden unos 4' de alto y pesan sobre las 60 lb.

Los gibados no pueden hablar, pero sí comunicarse telepáticamente.

Combate

Los gibados son lentos y estúpidos, y no están muy capacitados como combatientes. En combate individual, dependen de su RD para mantenerse con vida. En grupo, dependen de la superioridad numérica para derrotar a sus enemigos, y convocan inmediatamente a otros gibados para mejorar sus probabilidades en la batalla. Huyen al primer signo de derrota, siempre que no estén presentes otros demonios más poderosos que les intimiden para que se queden a luchar. El miedo que los gibados sienten hacia sus parientes poderosos es mucho mayor que su miedo a la muerte.

Las armas naturales de un gibado, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *espantar* (CD 12), *nube apestosa* (CD 13). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 2.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar tanar'ri (*Sí*): una vez al día, el gibado puede intentar convocar a otro gibado con un 35% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 1.er nivel.

Telepatía (Sb): los gibados pueden comunicarse telepáticamente con criaturas situadas en un radio de 100' que sepan hablar abisal.

GLABREZU

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 12d8+120 (174 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 27 (–2 tamaño, +19 natural), toque 8, desprevenido 27
Ataque base/Presa: +12/+30
Ataque: pinza +20 c/c (2d8+10)
Ataque completo: 2 pinzas +20 c/c (2d8+10) y 2 garras +18 c/c (1d6+5) y mordisco +18 c/c (1d8+5)
Espacio/Alcance: 15'/15'



Hezrou

Babau

Gibado

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, *convocar tanaríri*
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 10/buena, RC 21, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión verdadera, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +18, Ref +8, Vol +11
Características: Fue 31, Des 10, Con 31, Int 16, Sab 16, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +18, Avistar +26, Buscar +18, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +9, Disfrazarse +5 (+7 a actuar), Engañar +22, Escuchar +26, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +18, Saber (dos cualesquiera) +18, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Persuasivo
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o comitiva (1 glabrezu, 1 súcubo y 2-5 vroc)
Valor de desafío: 13
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 13-18 DG (Enorme); 19-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura es tan alta como un gigante, con un cuerpo ancho y musculoso. Sus cuatro brazos están terminados en armas naturales: dos en manos provistas de garras, y dos en pinzas poderosas. Su cabeza canina está coronada con cuernos, y su hocico gotea, cuajado de dientes afilados. Sus ojos tienen una mirada fría, oscura y penetrante característica, que da indicios de su astucia e inteligencia.

Al igual que los súcubos, los glabrezu se encargan de tentar a los humanos para corromperlos, pero prefieren usar el cebo del poder en lugar del de la pasión. También son oponentes formidables en la batalla.

Los glabrezu poseen penetrantes ojos de color violeta, y sus tonalidades cutáneas van del marrón rojizo al negro más absoluto. Un glabrezu mide unos 15' de alto y pesa cerca de 5.500 lb.

Combate

Los glabrezu prefieren el subterfugio antes que el combate. Sin embargo, estos demonios enormes atacan de forma vengativa cuando no logran engañar al oponente. Tras atacar con *confusión* continúan con ataques cuerpo a cuerpo, esperando rematar a los enemigos heridos con *martillo del caos* y *azote sacrílego*.

Las armas naturales de un glabrezu, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el glabrezu debe alcanzar con un ataque de pinza a un oponente de tamaño Mediano o menor. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *azote sacrílego* (CD 19), *confusión* (CD 19), *disipar magia*, *imagen múltiple*, *invertir gravedad* (CD 22), *martillo del caos* (CD 19), y *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos). 1 al día: *palabra de poder aturdidor*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 14.er nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Una vez al mes, un glabrezu puede conceder un *deseo* a un humanoide mortal. El demonio puede utilizar esta aptitud para ofrecer a un mortal cualquier cosa que éste desee, pero a menos que el *deseo* se utilice para crear dolor y sufrimiento en el mundo, el glabrezu exigirá como compensación o bien terribles actos malignos o bien un gran sacrificio.

Convocar tanaríri (*Sl*): una vez al día, un glabrezu puede intentar convocar 4d10 gibados o 1d2 vroc con un 50% de posibilidades de éxito, u otro glabrezu con un 20% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Visión verdadera (Sb): los glabrezu utilizan de forma continua su visión verdadera, como el conjuro lanzado por un lanzador de 14.º nivel.

Habilidades: los glabrezu poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

HEZROU

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 10d8+93 (138 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 23 (–1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +10/+19
Ataque: mordisco +14 c/c (4d4+5)
Ataque completo: mordisco +14 c/c (4d4+5) y 2 garras +9 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, *convocar tanaríri*, hedor
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 10/buena, RC 19, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +16, Ref +7, Vol +9
Características: Fue 21, Des 10, Con 29, Int 14, Sab 14, Car 18
Habilidades: Avistar +23, Buscar +15, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +15, Escapismo +13, Esconderse +13, Escuchar +23, Intimidar +17, Moverse sigilosamente +13, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros), Trepar +18, Uso de cuerdas +0 (+2 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Dureza, Hendedura, Lucha a ciegas
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 11
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 1-15 DG (Grande); 16-30 (Enorme)
Ajuste de nivel: +9

Esta criatura tiene el aspecto de un norme sapo vagamente humanoide con brazos en lugar de sus ancas delanteras. Su ancha boca tiene hileras de dientes romos, pero fuertes, y unas largas púas le recorren toda la espalda.

Los hezrou son los sargentos demoníacos, encargados de la supervisión de las formaciones de los ejércitos y de dirigir a las unidades durante la batalla. No poseen los instintos para confabular de los demonios más poderosos, pero en combate son astutos.

Pueden caminar en posición erguida o a cuatro patas, pero siempre combaten erguidos. Los hezrou miden unos 8' de estatura y pesan sobre las 750 lb.

Combate

Los hezrou disfrutan del combate aun más que los vroc. Fuerzan con entusiasmo el combate cuerpo a cuerpo en el medio de las fuerzas enemigas, de modo que su hedor pueda surtir efecto lo más rápido posible. Entran a combatir la mayoría de veces utilizando *blasfemia*, y continúan con un *azote sacrílego* o *martillo del caos* de tanto en tanto, dependiendo del alineamiento de sus oponentes.

Las armas naturales de un hezrou, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el hezrou debe acertar con ambos ataques de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *azote sacrílego* (CD 18), *martillo del caos* (CD 18), y *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos). 3/día: *blasfemia* (CD21) y forma gaseosa. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 13.er nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar tanaríri (*Sl*): una vez al día, un hezrou puede intentar convocar a 4d10 gibados o a otro hezrou con un 35% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Hedor (Ex): cuando lucha, la piel de un hezrou exuda un líquido tóxico y maloliente. Todas las criaturas vivas (a excepción de otros demonios) que se encuentren a 10' deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 24) o quedarán nauseados mientras permanezcan en el área afectada y durante 1d4 asaltos después. Las criaturas que tengan éxito en su salvación estarán enfermas mientras permanezcan en el área. Una criatura que haya tenido éxito en su sal-

vación no podrá resultar afectada por el hedor de ese mismo hezrou durante 24 horas. Las criaturas que posean inmunidad al veneno no se verán afectadas y las que sean resistentes al veneno recibirán su bonificador normal a sus tiradas de salvación. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: los hezrou poseen un bonificador racial de +8 a sus pruebas de Avistar y Escuchar.

MÁRILITH

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 16d8+144 (216 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 29 (–1 tamaño, +4 Des, +16 natural), toque 13, desprevenida 25
Ataque base/Presa: +16/+29
Ataque: espada larga +25 c/c (2d6+9/19-20) o golpetazo +24 c/c (1d8+9) o coletazo +24 c/c (4d6+9)
Ataque completo: espada larga principal +25/+20/+15/+10 c/c (2d6+9/19-20) y 5 espadas largas +25 c/c (2d6+4/19-20) y coletazo +22 c/c (4d6+4); o 6 golpetazos +24 c/c (1d8+9) y coletazo +22 c/c (4d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, constreñir 4d6+13, *convocar tanarí'ri*
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 10/buena o hierro frío, RC 25, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión verdadera, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +19, Ref +14, Vol +14
Características: Fue 29, Des 19, Con 29, Int 18, Sab 18, Car 24
Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +31, Buscar +23, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +23 (+25 a descifrar pergaminos), Diplomacia +30, Disfrazarse +7 (+9 a actuar), Engañar +26, Esconderse +19, Escuchar +31, Intimidar +28, Moverse sigilosamente +23, Supervivencia +4 (+6 a seguir rastros), Usar objeto mágico +26 (+28 para pergaminos)
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Combate con múltiples armas, Pericia en combate, Reflejos de combate, Soltura con un arma (espada larga)
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitaria o pareja
Valor de desafío: 17
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar, más 1d4 armas mágicas
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 17-20 DG (Grande); 21-48 (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este gran ente ajeno a este mundo tiene el aspecto de una atractiva mujer humana con seis brazos, al menos desde la cabeza hasta la cintura. De ahí hacia abajo la criatura tiene el cuerpo de una serpiente gigantesca, con anillos verdes y escamosos.

Las márilith son generales y estrategas, y a menudo rivalizan con los bálor en cuanto a brillantez y astucia absolutas. Algunas sirven como lugartenientes de confianza de los principales demonios de la realeza.

Por regla general, una márilith esgrime una espada larga con cada una de sus seis manos y lleva numerosos brazaletes y joyas.

Miden en torno a 9' de estatura y unos 20' desde la cabeza hasta el extremo de la cola, pesando unas 4.000 lb.

Combate

Aunque las márilith gustan de la estrategia a gran escala y la táctica de los ejércitos, también adoran el combate cuerpo a cuerpo y nunca dejan pasar una oportunidad de luchar. Cada uno de los seis brazos de una márilith puede blandir un arma, y la criatura obtiene tres ataques adicionales con arma con su brazo principal. Sin embargo, rara vez se precipitan al combate, prefiriendo quedarse atrás y evaluar la situación en primer lugar. Siempre intentan sacar la mayor ventaja posible del terreno y los obstáculos del lugar, así como de las vulnerabilidades y debilidades de sus oponentes.

Las armas naturales de una márilith, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, la márilith debe acertar con su ataque de coletazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *alinear arma, arma mágica, aura sacrílega* (CD 25), *barrera de cuchillas* (CD23), *polimorfar, proyectar imagen* (CD 23), *teleportar mayor* (solamente a sí misma y hasta 50 lb. de objetos), *telecinesia* (CD 22) y *ver lo invisible*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 16.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Constreñir (Ex): una márilith inflige 4d6+13 puntos de daño con una prueba con éxito de Presa. La criatura constreñida debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 27) o perderá el conocimiento mientras siga envuelta por los anillos de la cola de la criatura y durante 2d4 asaltos más una vez quede libre. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

Convocar tanar'ri (Sí): una vez al día, una márilith puede intentar convocar a 4d10 gibados, 1d4 hezrou o 1 nálfeshni con un 50% de posibilidades de éxito, o bien a 1 glabrezu o a otra márilith con un 20% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 5.º nivel.

Visión verdadera (Sb): las márilith utilizan de forma continua su visión verdadera, como el conjuro lanzado por un lanzador de 16.º nivel.

Habilidades: las márilith poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

NÁLFESHNI

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 14d8+112 (175 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 40' (mala)
CA: 27 (–2 tamaño, +1 Des, +18 natural), toque 9, desprevenido 26



Ataque base/Presa: +14/+29
Ataque: mordisco +20 c/c (2d8+7)
Ataque completo: mordisco +20 c/c (2d8+7) y 2 garras +17 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, castigar, *convocar tanaríri*
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 10/buena, RC 22, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión verdadera, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +17, Ref +10, Vol +15
Características: Fue 25, Des 13, Con 27, Int 22, Sab 22, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +31, Buscar +23, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +25 (+27 a descifrar pergaminos), Diplomacia +26, Disfrazarse +5 (+7 a actuar), Engañar +22, Esconderse +10, Escuchar +31, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +18, Saber (arcano) +23, Supervivencia +6 (+8 a seguir rastros), Usar objeto mágico +22 (+24 para pergaminos)
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario o comitiva (1 nálfeshni, 1 hezrou y 2-5 vroc)
Valor de desafío: 14
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objeto estándar
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 15-20 DG (Enorme); 21-42 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura parece una mezcla grotesca entre un simio y un jabalí corpulento. Permanece erecta sobre sus patas traseras, midiendo más de tres veces la altura de un hombre y posee un par de alas emplumadas que parecen ridículamente pequeñas comparadas con el resto de su cuerpo.

Estos demonios enormes aguardan la llegada de las almas condenadas al Abismo, donde luego se encargan de juzgarlas. Por descontado, los nálfeshni disfrutan con la posibilidad de empezar a impartir el castigo a los condenados.

Un nálfeshni puede volar a pesar de sus pequeñas alas. Estas criaturas miden más de 20' de alto y pesan 8.000 lb.

Combate

Mientras están cumpliendo con sus deberes en el inframundo, los nálfeshni desdeñan el combate, considerándolo algo que está por debajo de su condición, pero si se les presenta la oportunidad suelen dejarse llevar por el ansia de sangre y combaten de todos modos. Prefieren dejar indefensos a sus oponentes con su aptitud de castigar y descuartizarlos mientras no pueden contraatacar.

Las armas naturales de un nálfeshni, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *aura sacrílega* (CD 23), *debilidad mental* (CD 20), *disipar magia mayor*, *llamar al relámpago* (CD 18), *ralentizar* (CD 18), y *teleportar mayor* (solamente a sí misma y hasta 50 lb. de objetos). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Castigar (Sb): tres veces al día, un nálfeshni puede crear un halo de luz sacrílega. Cuando desencadena esta aptitud, unos haces de luz iridiscente empiezan a brillar en torno a su cuerpo. Un asalto más tarde, explotan, cubriendo un radio de 60'. Las criaturas afectadas deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 22) o quedarán atontadas durante 1d10 asaltos, al presenciar a su alrededor visiones de sus mayores temores. La criatura recibe sus bonificadores completos de Destreza y escudo a la CA, pero no puede llevar a cabo acciones. Los demás demonios son inmunes a este efecto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar tanaríti (*Sí*): dos veces al día, un nálfeshni puede intentar convocar a 1d4 vroc, 1d4 hezrou o 1 glabrezu con un 50% de posibilidades de éxito, o bien a otro nálfeshni con 20% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 5.º nivel.

Visión verdadera (Sb): los nálfeshni utilizan de forma continua su visión verdadera, como el conjuro lanzado por un lanzador de 14.º nivel.

Habilidades: estos demonios poseen un bonificador racial de +8 a sus pruebas de Avistar y Escuchar.

QUÁSIT

Ajeno Menudo (caótico, extraplanario, maligno)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 50' (perfecta)
CA: 18 (+2 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 15, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +3/-6
Ataque: garra +8 c/c (1d3-1 más veneno)
Ataque completo: 2 garras +8 c/c (1d3-1 más veneno) y mordisco +3 c/c (1d4-1)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, veneno
Cualidades especiales: curación rápida 2, forma alternativa, inmunidad al veneno, reducción al daño 5/buena o hierro frío, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +6, Buscar +9, Conoc. de conjuros +6, Diplomacia +2, Disfrazarse +0 (+2 a actuar), Engañar +6, Esconderse +17, Escuchar +7, Intimidar +2, Moverse sigilosamente +9, Saber (uno cualquiera) +6
Dotes: Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 4-6 DG (Menudo)
Ajuste de nivel: — (Familiar mejorado)

Una criatura menuda de forma humanoide con cuernos puntiagudos y alas de murciélago flota cerca. Sus pies y manos son largos y delgados, y están provistos de largas falanges terminadas en garras. Su piel verdosa está cubierta de pústulas.

Los quásit son demonios insidiosos del Abismo. A menudo sirven de espías y consejeros a lanzadores de conjuros de alineamiento caótico maligno.

En su forma natural, miden cerca de 1 1/2' de estatura y pesan en torno a las 8 lb.

Los quásit hablan común y abisal.

Combate

Aunque los quásit están tan sedientos de poder y ansían la victoria como los demás demonios, en el fondo son unos cobardes. Habitualmente atacan tendiendo emboscadas, utilizando su forma alternativa e *invisibilidad* para llegar hasta el enemigo y escabullirse a continuación. Cuando se retiran, emplean su aptitud de *causar miedo* para impedir que les persigan.

Las armas naturales de un quásit, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar magia* e *invisibilidad* (sólo a sí mismo); 1 al día: *causar miedo* (como el conjuro, exceptuando que su área es un radio de 30' en torno al quásit, CD de la salvación 11). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Una vez a la semana, el quásit puede crear un efecto de *comunión* con el que hacer seis preguntas (por lo demás, esto será como el conjuro lanzado por un lanzador de 12.º nivel).

Forma alternativa (Sb): los quásit pueden adoptar otras formas a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo por un lanzador de 12.º nivel, exceptuando que el quásit no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que cada quásit en concreto sólo puede adoptar una o dos, de tamaño Grande como máximo. Las formas más comunes incluyen: ciempiés monstruoso, lobo, murciélago y sapo. Un quásit en su forma alternativa pierde su ataque de veneno.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial 1d4 Destreza; daño secundario 2d4 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +2.

SÚCUBO

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 6d8+6 (33 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (regular)
CA: 20 (+1 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +6/+7
Ataque: garra +7 c/c (1d6+1)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, consunción de energía, *convocar tanar'ri*
Cualidades especiales: don de lenguas, inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 10/buena o hierro frío, RC 18, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +7
Características: Fue 13, Des 13, Con 13, Int 16, Sab 14, Car 26
Habilidades: Avistar +19, Buscar +12, Concentración +10, Diplomacia +12, Disfrazarse +17* (+19 a actuar), Engañar +19, Escapismo +10, Esconderse +10, Escuchar +19, Intimidar +19, Moverse sigilosamente +10, Saber (uno cualquiera) +12, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros), Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Movilidad, Persuasivo
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 7-12 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +6

Glabrezu

La criatura es llamativa, escultural y de una belleza extraordinaria, con una piel sin mácula y cabello negro como el azabache. Su forma, tan tentadora, también tiene un lado que la señala como que no es de este mundo: grandes alas de murciélago se despliegan en su espalda, y sus ojos brillan con un deseo siniestro.

Los súcubos son los más atractivos de todos los tanar'ri (y, quizá, de todos los demonios), y solamente viven para tentar a los mortales.

Estas criaturas suelen medir 6' de estatura en su forma natural, y pesan cerca de 125 lb.

Combate

Los súcubos no son combatientes, y huyen de la lucha siempre que pueden. Si se ven obligados a pelear, pueden atacar con sus garras, aunque prefieren volver a unos enemigos contra otros. Los súcubos utilizan su aptitud de *polimorfar* para adoptar aspecto humanoide, y pueden mantener este engaño de forma indefinida. Su táctica preferida, cuando se enfrentan a héroes es fingir amistad y crear una oportunidad para estar a solas con uno de ellos, momento en el que el súcubo utilizará su beso de consunción de vida. Los súcubos no dudan en adoptar el papel de damisela en peligro cuando se les encuentra dentro de un dungeon.

Las armas naturales de un súcubo, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar pensamientos*, *excursión etérea* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos), *hechizar monstruo* (CD 22), *polimorfar* (solamente forma humanoide, sin límite de duración), *sugestión* (CD 21), y *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Consunción de energía (Sb): un súcubo puede consumir la energía de un mortal al que logre seducir para que cometa un acto de pasión o, simplemente, dando un beso a la piel de su víctima. Si la víctima no desea que la besen, el súcubo deberá iniciar una presa, lo que dará lugar a un ataque de oportunidad. El beso o abrazo del súcubo infligirá 1 nivel negativo. El beso también tiene el efecto de un conjuro de *sugestión*, invitando a la víctima a que acepte otro beso del súcubo. La víctima deberá tener éxito en una prueba de Sabiduría (CD 21) para negar el efecto de la *sugestión*. La salvación de Fortaleza para librarse de cada nivel negativo tendrá CD 21. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar tanar'ri (*St*): una vez al día, un súcubo puede intentar convocar a 1 vroc con un 30% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 3.er nivel.

Don de lenguas (Sb): los súcubos poseen una aptitud permanente de don de lenguas, como el conjuro lanzado por un lanzador de 12.º nivel. Por regla general, los súcubos emplean la comunicación verbal con los mortales.

Habilidades: los súcubos poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

*Cuando utilizan su aptitud de *polimorfarse*, obtienen un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Disfrazarse.

VROC

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Dados de golpe: 10d8+70 (115 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (regular)
CA: 22 (–1 tamaño, +2 Des, +11 natural), toque 11, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +10/+20
Ataque: garra +15 c/c (2d6+6)
Ataque completo: 2 garras +15 c/c (2d6+6) y mordisco +13 c/c (1d8+3) y 2 espolones +13 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, chillido aturdidor, *convocar tanar'ri*, danza de la ruina, esporas
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y al veneno, RD 10/buena, RC 17, resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +14, Ref +9, Vol +10
Características: Fue 23, Des 15, Con 25, Int 14, Sab 16, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +24, Buscar +15, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +5, Esconderse +11, Escuchar +24, Intimidar +16, Moverse sigilosamente +15, Saber (uno cualquiera) +15, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos de combate
Entorno: las capas infinitas del Abismo
Organización: solitario, pareja, banda (3-5) o escuadra (6-10)

Vroc

Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (Siempre)
Avance: 11-14 DG (Grande); 15-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +8

Esta criatura parece el cruce entre un humano grande y un buitre enorme. Posee piernas fuertes y nervudas, cubiertas por pequeñas plumas grises, un cuello largo, rematado por una cabeza de buitre e inmensas alas emplumadas.

Los vroc son los guardianes de otros demonios más poderosos y forman las tropas de asalto voladoras en las guerras abisales.

Un vroc mide unos 8' de estatura, y pesa sobre las 500 lb.

Combate

Los vroc son guerreros feroces a los que les gusta lanzarse en picado contra el enemigo y ocasionar el mayor daño posible. Van dando brincos cuando combaten, elevándose ligeramente en el aire para atacar con las garras y espolones de sus patas. A pesar de la ventaja que les supone su movilidad, con frecuencia el profundo amor por la batalla de los vroc les lleva a enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo contra enemigos muy superiores en número.

Las armas naturales de un vroc, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *imagen múltiple, teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos) y telecinesia (CD 18). 1 al día *heroísmo*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Chillido aturdidor (Sb): una vez por hora, un vroc puede emitir un chillido penetrante. Toda criatura que se encuentre en un radio de 30' (excepto demonios) debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 22) o quedará aturdida durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Convocar tanaríri (Sí): una vez por día, un vroc puede intentar convocar a 2d10 gibados o a otro vroc con un 35% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 3.er nivel.

Danza de la ruina (Sb): para utilizar esta aptitud, un grupo de al menos tres vroc deben unir las manos formando un corro mientras cantan y bailan salvajemente. Al final de estar 3 asaltos haciéndolo, una oleada de energía crepitante surgirá de ellos hasta cubrir un radio de 100'. Todas las criaturas (excepto demonios) situadas dentro del radio sufrirán 20d6 puntos de daño (Reflejos CD 18 para mitad de daño). Aturdir, paralizar o matar a uno de los vroc detendrá la danza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Esporas (Ex): los vroc pueden expulsar nubes de esporas de sus cuerpos una vez cada 3 asaltos como acción gratuita. Éstas infligen automáticamente 1d8 puntos de daño a todas las criaturas adyacentes al demonio. A continuación, las esporas penetran en la piel y crecen, infligiendo 1d4 puntos de daño más por asalto durante 10 asaltos. Al finalizar este periodo de tiempo, la víctima está cubierta por una maraña de brotes de enredadera (los brotes son inofensivos y se marchitarán en 1d4 días). Un conjuro de *lentificar veneno* detiene el crecimiento de las esporas hasta que expira su duración. Los conjuros de *bendecir, neutralizar veneno* o *quitar enfermedad* matan a las esporas, igual que sucede si se vierte un vial de agua bendita sobre la víctima.

Habilidades: los vroc poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

DERRO

Humanoide monstruoso Pequeño
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 19 (+1 tamaño, +2 Des, +2 natural, +3 armadura de cuero tachonado, +1 broquel), toque 13, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +3/-1
Ataque: espada corta +4 c/c (1d4/19-20) o ballesta ligera de repetición +6 a distancia (1d6/19-20 más veneno)
Ataque completo: espada corta +4 c/c (1d4/19-20) o ballesta ligera de repetición +6 a distancia (1d6/19-20 más veneno)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, ataque furtivo +1d6, empleo de venenos
Cualidades especiales: locura, RC 15, vulnerabilidad a la luz del día
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +6
Características: Fue 11, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 5*, Car 16*
Habilidades: Engañar +5, Esconderse +10, Escuchar +1, Moverse sigilosamente +8
Dotes: Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas
Entorno: subterráneo
Organización: equipo (2-4), escuadra (5-8 más 1 hechicero de 3.er nivel) o partida (11-20 más 30% de no combatientes más 3 hechiceros de 3.er nivel y 1 hechicero de 5.º - 8.º nivel)
Valor de desafío: 3
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: — (+2 si cuerdo)

Una pequeña criatura achaparrada parecida a un enano con armadura de cuero tachonado ríe con disimulo y habla de forma incoherente consigo mismo. Su piel es blanca con matices azulados, y sus ojos bulbosos no tienen iris ni pupilas. Su cabello es áspero y de color blanco, y un largo bigote crece cayendo hasta más debajo de su barbilla.

Los derro son criaturas degeneradas y malignas, creadas a partir de humanos y enanos por alguna deidad sin nombre de la oscuridad y la locura. Increíblemente crueles y criminalmente dementes, les gusta capturar esclavos y torturar hasta la muerte a los habitantes de la superficie (especialmente a los humanos).

Los derro se ven afectados por una forma de locura racial, que la mayoría de las veces se manifiesta como delirios de grandeza en combinación con un deseo irresistible de infligir torturas a otras criaturas. Son capaces de contener sus impulsos sangrientos durante cortos periodos de tiempo a fin de cooperar con criaturas de otras razas, pero semejantes acuerdos raras veces duran más que unas pocas semanas. Por descontado, ningún derro es capaz de reconocer que está enloquecido.

COMBATE

Los derro son sigilosos y sanguinarios. Les gusta preparar cuidadosamente trampas crueles y emboscadas letales, y atacar salvajemente desde escondites. A estas criaturas les encanta capturar prisioneros que más tarde puedan ser torturados hasta la muerte, y prefieren las trampas y venenos que incapacitan sin matar.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *oscuridad, sonido fantasma*; 1 al día: *atontar* (CD 13), *explosión de sonido* (CD15). Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 3.er nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en que se le niegue el bonificador de Destreza a la CA al oponente de un derro, o éste flanquee a su oponente, el derro infligirá 1d6 puntos de daño adicionales. Esta aptitud es parecida a la del mismo nombre de los pícaros, y está sujeta a las mismas limitaciones.

Empleo de venenos (Ex): habitualmente, los derro llevan 2d4 dosis de aceite de sangreverde o veneno de araña monstruosa Mediana (consulta 'Veneno', en la *Guía del Dungeon Master*), aplicándolo a los virotes de sus ballestas. Los derro no corren peligro de envenenarse a sí mismos cuando manejan esas sustancias.

Locura (Ex): los derro utilizan su modificador de Carisma en las salvaciones de Voluntad en vez del de Sabiduría, y son inmunes a los efectos de *confusión* y de *demencia*. No se puede devolver la cordura a un derro por ningún otro medio que no sea como mínimo un conjuro de *deseo* o *milagro*.

*La locura racial de los derro les proporciona un bonificador de +6 a sus puntuaciones de Carisma y un penalizador de –6 a las de Sabiduría. Un derro al que se le devuelva la cordura obtiene 6 puntos de Sabiduría y pierde 6 de Carisma.

Vulnerabilidad a la luz del día (Ex): un derro sufre 1 punto de daño de Constitución por cada hora que esté expuesto a la luz del día, y morirá si su Constitución llega a 0. Los puntos perdidos de Constitución se recu-

peran a razón de 1 por cada periodo de 24 horas pasado en subterráneos o protegido del sol de cualquier otra forma.

Habilidades: los derro poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

PERSONAJES DERRO

La mayoría de los derro adoran a Diirinka, una deidad caótica de la magia y la crueldad. Los derro tienen pocos clérigos, pero aquellos que siguen este camino pueden escoger dos de los siguientes dominios: Caos, Destrucción, Mal y Superchería.

Los líderes de los derro son unos lanzadores de conjuros llamados "conocedores", a los que los demás derro siguen fanáticamente. Los conocedores derro son hechiceros de 5.º nivel (como mínimo); poseen de 1 a 3 habilidades de Saber (por regla general, arcano y otros campos esotéricos). Un conocedor va siempre acompañado por dos alumnos de nivel inferior. Los conocedores utilizan sus conjuros para confundir y frustrar en vez de matar, pues prefiere hacer prisioneros a los enemigos vencidos.

DESGARRADOR GRIS

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 10d10+70 (125 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 19 (–1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +10/+20
Ataque: mordisco +15 c/c (2d6+6)
Ataque completo: mordisco +15 c/c (2d6+6) y 2 garras +10 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, rasgadura 2d6+9
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +14, Ref +7, Vol +4
Características: Fue 23, Des 10, Con 24, Int 3, Sab 12, Car 8
Habilidades: Avistar +10, Esconderse +2, Supervivencia +3
Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura, Rastrear
Entorno: marjales templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +5 (allegado)

Este bípedo grande y pesado tiene el tamaño de un gigante. Mantiene una postura encorvada, y posee un cuerpo gris, desprovisto de pelo, y anchos hombros. Sus brazos son largos y nervudos y mientras camina arrastra sus manos terminadas en garras arañando el suelo. Tiene en su frente inclinada seis ojos pequeños y amarillentos, y su boca es ancha y de aspecto poderoso, cubierta de dientes negros

El salvaje y bestial desgarrador gris es un depredador mortífero que se puede encontrar en zonas salvajes remotas.

Se piensa que estas bestias están compuestas de músculos y huesos densos, lo que les concede la fuerza y resistencia de un gigante. Un desgarrador gris mide 9' de alto, a pesar de su cuerpo encorvado, y 4' de ancho, pesando unas 4.000 lb.

Hay exploradores que han afirmado haber visto desgarradores arrancando árboles de 3' de diámetro con sus mandíbulas, reduciéndolos a astillas en pocos minutos. Nunca se les encuentra en grupo. Cada una de estas criaturas asexuadas tiene una cría a la que lleva en una bolsa abdominal, pero, llegado cierto momento, el joven desgarrador debe arreglárselas por sí solo.

Una cualidad única del desgarrador gris en su tendencia a unirse, proteger y mantener a otra criatura (o grupo de criaturas) natural de su entorno. Este extraño comportamiento parece contrario a su, por otro lado, naturaleza salvaje; sin embargo, se han encontrado desgarradores grises junto a lobos, leones, caballos, bestias trémulas, osos-lechuza, unicornios, hipogrifos y, a veces, incluso con grupos de humanoides. Sea aceptado o no, este monstruo siempre intenta permanecer bastante cerca, vigilando a su carga adoptada y llevándole diariamente una ofrenda de carne. Nunca hace daño de forma voluntaria a las criaturas adoptadas, y se retira si lo atacan. Sin embargo, la mayoría de criaturas no tardan en valorar a tan poderoso aliado y aceptan al desgarrador gris e incluso confían en él.

COMBATE

Un desgarrador gris ataca para matar, tanto para acabar con su presa como para protegerse a sí mismo o a aquellos que haya adoptado. A veces, cuando caza, intenta esconderse y esperar a que su víctima se acerque.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el desgarrador gris debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Rasgadura (Ex): un desgarrador gris que venza en una prueba de presa tras su ataque de mordisco consigue inmovilizar, y se pega al cuerpo del oponente rasgándole la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d6+9 puntos de daño.

Habilidades: el desgarrador gris posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar debido a la aguda vista de sus seis ojos.

Desgarrador gris





Destrachan

DESTRACHAN

Aberración Grande
Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 18 (–1 tamaño, +1 Des, +8 natural) toque 10, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: garra +9 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 garras +9 c/c (1d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: armonía destructora
Cualidades especiales: inmunidades, protección contra el sonido, vista ciega hasta 100'
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +10
Características: Fue 18, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 12
Habilidades: Esconderse +8, Escuchar +25, Moverse sigilosamente +7, Supervivencia +9
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos
Entorno: subterráneo
Organización: solitario o manada (3-5)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura anda con paso vacilante sobre sus gruesos pies acabados en garras. De un aspecto vagamente reptiliano, su gran cuerpo encorvado termina en una cabeza casi sin rasgos dominada por las estructuras de sus grandes orejas y sus fauces abiertas y desdentadas.

Este morador de dungeons parece una bestia algo extraña y poco inteligente, pero en realidad es un sádico increíblemente malvado y astuto.

El destrachan tiene dos complejas orejas, divididas ambas en tres partes, que pueden ajustarse para conseguir más o menos sensibilidad hacia varios sonidos. Es ciego, pero caza mediante un sentido del oído más preciso que la vista de la mayoría de criaturas.

El destrachan emite desde su boca tubular una armonía cuidadosamente enfocada, produciendo una energía sónica tan poderosa que puede hacer pedazos un muro de piedra. Es tan diestro controlando los sonidos que emite, que puede elegir el tipo de material que afectará con su ataque.

Estos monstruos se alimentan de la muerte y la miseria. Cazan en complejos subterráneos deshabitados, extendiendo el dolor a beneficio del mal en sí mismo. Se abren camino tan fácilmente a través de la piedra, que pueden viajar bajo la superficie como deseen. A veces, el destrachan captura a sus víctimas y las conduce a su guarida para torturarlas y encarcelarlas.

Ningún ser vivo se aliaría jamás voluntariamente con este monstruo, aunque, a veces, los muertos vivientes o los ajenos malignos lo acompañan mientras ataca y mata a otras criaturas.

Un destrachan mide unos 10' de largo desde su boca a la punta de la cola y pesa unas 4.000 lb.

No habla ningún idioma, pero entiende el común. Cuando ha de comunicarse, lo hace mediante la acción.

COMBATE

El destrachan sólo utiliza sus garras como último recurso o para acabar con los enemigos debilitados por sus ataques sónicos. Con frecuencia, siempre que sea posible, entra en combate por sorpresa. Primero, se centra en destruir las armas y armaduras de metal, para, a continuación, cambiar a una armonía que haga estragos en la carne.

Armonía destructora (Sb): un destrachan puede disparar energía sónica en un cono de hasta 80' de largo. También puede utilizar este ataque para afectar a cualquier criatura u objeto dentro de un radio de 30'. Puede sintonizar la armonía de este poder destructivo para afectar a diferentes tipos de objetivos. Las CDs de todas las salvaciones utilizan el bonificador de Carisma.

Carne: al destruir los tejidos y desgarrar el hueso, este horrible ataque inflige 4d6 puntos de daño a todo el que se encuentre dentro del área (CD de Reflejos 15 para mitad de daño).

Material: cuando utiliza este tipo de armonías, el destrachan debe escoger entre madera, piedra, metal o cristal. Todos los objetos fabricados con ese material que se encuentren dentro del área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o se romperán. Pueden resultar afectados por este ataque los objetos (o porciones de ellos) que tengan hasta 30 puntos de golpe. *Nervios:* la criatura puede enfocar sus poderes armónicos para poner fuera de combate a sus enemigos en vez de matarlos. Este ataque inflige 6d6 puntos de daño no letal a todo el que encuentre dentro del área (CD de Reflejos 15 para mitad de daño).

Inmunidades: los destrachan son inmunes a los ataques de mirada, los efectos visuales, ilusiones y cualquier otra forma de ataque que se base en la vista.

Protección contra el sonido (Ex): aunque pueden resultar afectados por sonidos fuertes y conjuros de sonido (como *silencio* y *sonido fantasma*), los destrachan son menos vulnerables a los ataques basados en el sonido (bonificador de circunstancia +4 a todas las salvaciones), pues pueden proteger sus oídos. Cuando el sentido del oído de un destrachan se vea afectado, el monstruo quedará ciego, considerándose que todos sus enemigos disponen de ocultación total.

Vista ciega (Ex): un destrachan puede utilizar su oído para encontrar a todos los enemigos que se encuentren en un radio de 100', igual que haría una criatura con vista.

Habilidades: un destrachan posee un bonificador racial de +10 a las pruebas de Escuchar.

DEVORADOR

Muerto viviente Grande (extraplanario)
Dados de golpe: 12d12 (78 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 24 (–1 tamaño, +15 natural) toque 9, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +6/+19
Ataque: garra +15 c/c (1d6+9)
Ataque completo: 2 garras +15 c/c (1d6+9)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, atrapar esencia, consunción de energía

Cualidades especiales: desvío de conjuros, rasgos de muerto viviente, RC 21, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +11
Características: Fue 28, Des 10, Con -, Int 16, Sab 16, Car 17
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +18, Buscar +10, Concentración +18, Diplomacia +5, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +15, Saltar +24, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros), Trepar +24
Dotes: Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Soltura con un arma (garra)
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 11
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 13-24 DG (Grande); 25-36 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura alta y esquelética tiene hebras de carne momificada colgando de sus huesos. Encerrada dentro de la caja torácica del monstruo puede verse a una diminuta figura, en clara agonía.

Los devoradores son criaturas enormes, y tan malvadas como parecen. Se esconden en los planos Etéreo y Astral, acechando con el mismo entusiasmo sádico tanto a nativos como a viajeros.

La pequeña figura en su caja torácica es la esencia atrapada de un oponente muerto, que se consume como si fuera leña para mantener la vida antinatural del monstruo.

Un devorador mide unos 9' de alto y pesa 500 lb. Los devoradores hablan común.

COMBATE

El devorador sería un oponente terrible aunque no tuviera aptitudes especiales, pues sus garras esqueléticas pueden despellejar vivos a sus enemigos.

Aptitudes sortílegas: al comienzo de cualquier encuentro, se da por supuesto que la esencia atrapada dentro del devorador tiene 3d4+3 niveles (suficiente combustible para entre 30 a 75 usos). Una vez por asalto, el devorador puede utilizar una de las siguientes aptitudes: *aliado menor de los planos, confusión* (CD 17), *controlar muertos vivientes* (CD 20), *mano espectral, rayo de debilitamiento* (CD 14), *sugestión* (CD 15), *toque de necrófago* (CD 15) y *visión verdadera*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 18.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Atrapar esencia (Sb): el devorador debe su nombre a su aptitud para consumir la esencia vital de un enemigo. Para conseguirlo, debe renunciar a sus ataques normales de cuerpo a cuerpo y efectuar uno de atrapar esencia, que exige una tirada de ataque normal pero no inflige daño. La criatura afectada deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o morirá instantáneamente. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Devorador

La esencia de la criatura muerta queda atrapada entre las costillas del devorador, y la figura diminuta adopta los rasgos de esa víctima. La esencia atrapada no puede ser revivida ni resucitada, pero un conjuro de *deseo, deseo limitado* o *milagro* la liberará, además de destruir al devorador. Un devorador solamente puede mantener inmovilizada una esencia en un momento dado.

La esencia atrapada le proporciona suficiente poder para utilizar cinco aptitudes sortílegas por DG o nivel de la criatura atrapada. Cuando esta energía se agota, el alma retorcida se desvanece hasta evaporarse por completo. La esencia atrapada obtiene 1 nivel negativo por cada cinco usos sortílegos, quedando destruida en cuanto el número de niveles negativos iguale sus DG o niveles totales. Si una esencia es liberada, la criatura restablecida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) por cada nivel negativo o perderá ese nivel de forma permanente.

Consunción de energía (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por un ataque de garra del devorador o su aptitud *mano espectral* obtendrán 1 nivel negativo. La salvación de Fortaleza para anular el nivel negativo tiene CD 19. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Desvío de conjuros (Sb): la esencia atrapada proporciona una cierta medida de protección mágica. Si se lanza cualquiera de estos conjuros contra el monstruo y el conjuro se sobrepone a la RC del devorador, afectará en su lugar a la esencia encerrada: *atrapar el alma, cautiverio, confusión, desesperación aplastante, destierro, detectar pensamientos, disipar el mal, dominar persona, geas/empeño, hipnosis, laberinto, martillo del caos, miedo, palabra sagrada, sugestión, transmigración* o cualquier otra forma de hechizo o compulsión. En muchos casos, el prisionero del devorador neutraliza de forma efectiva el conjuro (por ejemplo, *hechizar* a una esencia atrapada resulta inútil). Algunos de esos sortilegios (por ejemplo, *destierro*) podrían eliminar a la esencia, privando al devorador de sus aptitudes sortílegas hasta que pudiese consumir a otra víctima.

DIABLO

Los diablos, azote de la humanidad y del cosmos, son infernales del plano de Baator, un reino legal maligno. Estas criaturas disfrutan amedrentando a las que son más débiles que ellas y con frecuencia atacan a las criaturas buenas simplemente para obtener un trofeo. Los diablos más poderosos se enfrascan en planes para conseguir poder, destruir civilizaciones, e infligir miseria a los mortales.

La mayoría de ellos están rodeados por un aura de miedo, que utilizan para dividir a los grupos poderosos y derrotar poco a poco a sus oponentes. Aquellos que poseen aptitudes sortílegas utilizan sus aptitudes de ilusión para engañar y confundir a sus enemigos tanto como les es posible. Uno de sus trucos favoritos es la creación de refuerzos ilusorios; sus enemigos nunca pueden estar completamente seguros de si la amenaza no es más que una quimera o de si se trata de diablos reales, convocados para unirse a la refriega.

Los más numerosos son los baatezu, cuya mala fama se debe a su fuerza, mal temperamento y organización despiadadamente eficaz. Los baatezu disponen de un estricto sistema de castas en el que la autoridad no sólo deriva del poder, sino también de la condición social. Su principal ocupación es extender su influencia a través de los planos mediante la corrupción de los mortales. Los baatezu que persiguen tales metas suelen ser recompensados con una mejor posición social.

Rasgos de baatezu: un baatezu posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de la criatura).

— *Convocar* (St): los baatezu poseen la aptitud de convocar a otros de su raza (la posibilidad de éxito y tipo de los baatezu convocados figuran en la descripción de cada monstruo).
— Inmunidad al fuego y al veneno.
— Resistencia al ácido 10 y al frío 10.
— Telepatía.
— *Ver en la oscuridad* (Sb): todos los baatezu pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluyendo la creada por los conjuros de *oscuridad profunda*.

Excepto cuando se indique lo contrario, los diablos hablarán celestial, dracónico e infernal.

Ilustración de C. Arellano



Habilidades: Averiguar intenciones +22, Avistar +22, Buscar +20, Concentración +24, Diplomacia +10, Disfrazarse +6 (+8 a actuar), Engañar +24, Esconderse +21, Escuchar +22, Intimidar +26, Moverse sigilosamente +23, Supervivencia +4 (+6 a seguir rastros), Trepar +28
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (cadena armada), Voluntad de hierro
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, equipo (2-4), o escuadra (6-10)
Valor de desafío: 16
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 16-20 DG (Grande); 1-45 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura es tan grande como un ogro, con un aspecto vagamente humanoide. Su cuerpo está recubierto de escamas horribles, y sus enormes alas y su cola, serpentina y prensil, hacen que su aspecto sea aún más intimidador.

DIABLO ASTADO (CORNUGÓN)

Ajeno Grande (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 15d8+105 (172 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 50' (regular)
CA: 35 (–1 tamaño, +7 Des, +19 natural), toque 16, desprevenido 28
Ataque base/Presa: +15/+29
Ataque: cadena armada +25 c/c (2d6+15 más aturdimiento) o garra +24 c/c (2d6+10) o cola +24 c/c (2d6+10 más herida infernal)
Ataque completo: cadena armada +25/+20/+15 c/c (2d6+15 más aturdimiento) y mordisco +22 c/c (2d8+5) y cola +22 c/c (2d6+5 más herida infernal); o 2 garras +24 c/c (2d6+10) y mordisco +22 c/c (2d8+5) y cola +22 c/c (2d6+5 más herida infernal)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aturdimiento, aura de miedo, *convocar baatezu*, herida infernal
Cualidades especiales: inmunidad al fuego y al veneno, RD 10/buena y plateada, regeneración 5, RC 28, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +16, Ref +16, Vol +15
Características: Fue 31, Des 25, Con 25, Int 14, Sab 18, Car 22

Los diablos astados, también llamados cornugones, son la élite de las fuerzas de defensa, los soldados supremos de los Nueve infiernos. Resultan terribles a la vista, incluso para los demás diablos.

Un cornugón mide 9' de estatura y pesa unas 600 lb.

Combate

Los diablos astados son combatientes audaces. Rara vez se retiran, ni siquiera cuando tienen todo en su contra. Les encanta combatir con sus cadenas armadas, y suelen concentrarse en los enemigos más poderosos para aturdirlos y eliminarlos rápidamente.

Las armas naturales de un diablo astado, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *círculo mágico contra el bien*, detectar el bien, detectar magia, detectar pensamientos, *disipar el bien* (CD 21), *disipar el caos* (CD 21), *imagen persistente*, y *teleportar mayor* (solamente a sí mismo

LOS DIABLOS SEGÚN SU VALOR DE DESAFÍO

Un vistazo rápido a los diablos que figuran en las páginas siguientes:

VD 1	Lémur	Criatura descerebrada y atormentada que ataca en turbas.
VD 2	Diablillo	Diablo astuto que ayuda a los mortales malignos con consejos oscuros y engaños.
VD 5	Diablo barbado	Barbazu. Combatiente feroz que entra en frenesí, armado con una guja con dientes de sierra.
VD 6	Diablo encadenado	Kiton. Torturador sanguinario con un control infernal de sus cadenas.
VD 7	Felino del infierno	Bezekira. Diablo de forma felina, monstruoso e invisible, del tamaño de un tigre.
VD 8	Erinia	Un ángel caído que siembra la muerte con su arco.
VD 9	Diablo óseo	Ósyluth. Infernal odioso que posee un peligroso aguijón.
VD 11	Diablo punzante	Hamatula. Combatiente infernal de élite con púas con las que empala.
VD 13	Diablo gélido	Gelugón. Horror con forma de insecto que prometen una muerte gélida.
VD 16	Diablo astado	Cornugón. Infernal con aspecto de gárgola que combate con una cadena armada.
VD 20	Diablo de la sima	Señor de los diablos, con gran fuerza y un poder letal.

y hasta 50 lb. de objetos); 3 al día: *bola de fuego* (CD 19) y *rayo relampagueante* (CD19). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 15.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aturdimiento (Sb): cuando un diablo astado alcanza a un enemigo con su ataque de cadena armada, el oponente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 27) o quedará aturdido durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza. Esta aptitud es un efecto del diablo astado, no de la cadena armada.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un diablo astado puede crear un aura de miedo de 5' de radio. Toda criatura en el área debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 23) o será afectada como si lo fuera por un conjuro de *miedo* lanzado por un lanzador de 15.º nivel. La criatura que tenga éxito en su salvación no podrá ser afectada durante 24 horas por el aura de ese mismo diablo astado. Los demás baatezu son inmunes a esta aura. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar baatezu (*Sl*): una vez al día, un diablo astado puede intentar convocar a 2d10 lémures o 1d6 diablos barbados con un 50% de posibilidades de éxito, a 1d6 diablos punzantes con un 35% de posibilidades o bien a otro diablo astado con un 20%. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 6.º nivel.

Herida infernal (Sb): el daño que un diablo astado inflige con su cola provoca una herida sangrante. Una criatura herida perderá 2 puntos de golpe adicionales por asalto. La herida no se cura de forma natural y es resistente a los conjuros de curación. La pérdida continua de puntos de golpe puede pararse mediante una prueba de Sanar (CD 24), un conjuro de *curar*, o uno de *sanar*. Sin embargo, un personaje que intente lanzar un conjuro de *curar* o de *sanar* sobre una criatura herida por la cola de un diablo astado deberá tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 24), o el conjuro no tendrá efecto alguno sobre el personaje herido. Una prueba de Sanar con éxito parará de forma automática la pérdida de puntos de golpe así como permitirá la recuperación de puntos de golpe. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Regeneración (Ex): un diablo astado sufre el daño normal infligido por las armas plateadas de alineamiento bueno, y por conjuros y efectos con el descriptor 'bueno'.

DIABLO BARBADO (BARBAZU)

Ajeno Mediano (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +6/+8
Ataque: guja +9 c/c (1d10+3 más herida infernal) o garra +8 c/c (1d6+2)
Ataque completo: guja +9/+4 c/c (1d10+3 más herida infernal) o 2 garras +8 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 5'/5' (10' con guja)
Ataques especiales: barba, *convocar baatezu*, frenesí de batalla, herida infernal
Cualidades especiales: inmunidad al fuego y al veneno, RD 5/buena o plateada, RC 17, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +5
Características: Fue 15, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 10, Car 10
Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Diplomacia +2, Esconderse +11, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +9, Trepar +11
Dotes: Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (guja)
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, pareja, equipo (3-5) o escuadra (6-10)
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 7-9 DG (Mediano); 10-18 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +6

La primera cosa que destaca de esta criatura es la enorme guja con dientes de sierra que porta. Las orejas puntiagudas del monstruo y su piel húmeda y escamosa lo señalan como un ajeno. Posee una larga cola, pies y manos terminados en garras y una barba desagradable que cuelga formando mechones.

Los diablos barbados, también llamados barbazu, sirven como tropas de choque en los ejércitos infernales, encabezando la vanguardia de los ataques en que participan las masas de lémures. Entre guerras, encuentran empleo como guardias y centinelas de los diablos más poderosos. Cada diablo barbado empuña una guja con dientes de sierra.

Un diablo barbado mide 6' de alto y pesa unas 325 lb.

Combate

Los diablos barbados son agresivos y adoran combatir. Se deleitan en su frenesí de batalla, sembrando el caos total entre sus enemigos.

Las armas naturales de un diablo barbado, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos). Esta aptitud es como un conjuro lanzado por un lanzador de 12.º nivel.

Barba (Ex): cuando un diablo barbado alcanza a un mismo oponente con ambos ataques de garra, también le golpea automáticamente con su barba. La criatura golpeada deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 16) o se contagiará de una espantosa enfermedad llamada escalofríos diabólicos (periodo de incubación: 1d4 días; daño: 1d4 Fuerza). Este daño será infligido cada día hasta que la criatura afectada logre tener éxito en tres salvaciones consecutivas de Fortaleza, la enfermedad sea curada mágicamente o la criatura muera. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Convocar baatezu (*Sl*): una vez al día, un diablo barbado puede intentar convocar a 2d10 lémures con un 50% de posibilidades de éxito, o bien a otro diablo barbado con un 35% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 3.er nivel.

Frenesí de batalla (Ex): dos veces al día, un diablo barbado puede dejarse llevar por un frenesí de batalla similar a la aptitud de furia bárbara (+4 a Fuerza, +4 a Constitución, bonificador de moral +2 a las salvaciones de Voluntad, penalizador –2 a la CA), para obtener un bonificador +2 de moral en el ataque y daño y 12 puntos de golpe adicionales. Este frenesí dura 6 asaltos, y el diablo barbado no sufre ningún efecto adverso cuando finaliza.

Herida infernal (Sb): el daño que un diablo barbado inflige con su guja provoca una herida sangrante. Una criatura herida perderá 2 puntos de golpe adicionales por asalto. La herida no se cura de forma natural y es resistente a los conjuros de curación. La pérdida continua de puntos de golpe puede pararse mediante una prueba de Sanar (CD 16), un conjuro de *curar*, o uno de *sanar*. Sin embargo, un personaje que intente lanzar un conjuro de *curar* o de *sanar* sobre una criatura herida por la guja de un diablo barbado deberá tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 16), o el conjuro no tendrá efecto alguno sobre el personaje herido. Una prueba de Sanar con éxito parará de forma automática la pérdida de puntos de golpe así como permitirá la recuperación de puntos de golpe. La herida infernal es una aptitud sobrenatural del diablo barbado, no de su arma. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

DIABLO DE LA SIMA

Ajeno Grande (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 18d8+144 (225 pg)
Iniciativa: +12
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 60' (regular)
CA: 40 (–1 tamaño, +8 Des, +23 natural), toque 17, desprevenido 32
Ataque base/Presa: +18/+35
Ataque: garra +30 c/c (2d8+13)
Ataque completo: 2 garras +30 c/c (2d8+13) y 2 alas +28 c/c (2d6+6) y mordisco +28 c/c (4d6+6 más veneno más enfermedad) y coletazo +28 c/c (2d8+6)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, aura de miedo, constreñir 2d8+26, *convocar baatezu*
Cualidades especiales: inmunidad al fuego y al veneno, RD 15/buena y plateada, regeneración 5, RC 32, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +19, Ref +19, Vol +21
Características: Fue 37, Des 27, Con 27, Int 26, Sab 26, Car 26

Habilidades: Avistar +29, Buscar +29, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +10, Disfrazarse +29 (+31 a actuar), Engañar +29, Equilibrio +10, Escuchar +29, Moverse sigilosamente +29, Piruetas +31, Saber (arcano) +29, Saber (los Planos) +29, Saber (naturaleza) +10, Saber (religión) +29, Saltar +40, Supervivencia +8 (+10 en otros planos, +10 a seguir rastros), Trepar +34

Dotes: Apresurar aptitud sortílega (*bola de fuego*), Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Entorno: los nueve infiernos de Baator

Organización: solitario, pareja, equipo (3-4) o comitiva (1-2 diablos de la sima, 2-5 diablos astados y 2-5 diablos barbados)

Valor de desafío: 20

Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 19-36 DG (Grande); 37-54 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: —

Envuelto en llamas y tan alto como dos veces un humano, este monstruo gigantesco despliega sus alas de murciélago y hace restallar su cola como si fuera un látigo. Grandes escamas cubren su cuerpo como si se tratara de una armadura y, cuando sonríe, revela unos enormes colmillos de los que gotea un veneno siseante.

Los diablos de la sima son los líderes indiscutibles de los baatezu, maestros en sembrar el miedo tanto entre los mortales como entre los mismos diablos.

Con frecuencia, un diablo de la sima pliega sus alas a su alrededor como si se envolviera en una grotesca capa, y aparece envuelto en llamas.

Un diablo de la sima mide 12' de altura y pesa 800 lb.

Combate

Los diablos de la sima son unos guerreros astutos e ingeniosos que utilizan su *invisibilidad* para actuar con ventaja y golpean primero a los enemigos que parecen capaces de poder verlo. No dudan un instante a la hora de "barrer" una zona a base de *bolas de fuego*, y pueden desencadenar la ira del infierno con una *tromba de meteoritos*.

Las armas naturales de un diablo de la sima, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, un diablo de la sima debe acertar con su ataque de coletazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante, inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *aura sacrílega* (CD 26), *blasfemia* (CD 25), *bola de fuego* (CD 21), *círculo mágico contra el bien*, *crear muertos vivientes*, *disipar magia mayor*, *imagen persistente* (CD 23), *inmovilizar monstruo en grupo* (CD 27), *invisibilidad*, *palabra de poder aturdidor*, y *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos); 1 al día: *tromba de meteoritos* (CD 27). Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un hechicero de 18.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Una vez al año, el diablo de la sima puede utilizar un *deseo*, que es igual al conjuro homónimo lanzado por un lanzador de 20.º nivel.



Diablo de la sima

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un diablo de la sima puede crear un aura de miedo de 20' de radio. Toda criatura en el área debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 27) o será afectada como si lo fuera por un conjuro de *miedo* lanzado por un lanzador de 18.º nivel. La criatura que tenga éxito en su salvación no podrá ser afectada durante 24 horas por el aura de ese mismo diablo de la sima. Los demás baatezu son inmunes a esta aura. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Constreñir (Ex): con una prueba con éxito de presa, el diablo de la sima infligirá 2d8+26 puntos de daño.

Convocar baatezu (Sf): dos veces al día, un diablo de la sima puede convocar automáticamente a dos lémures, diablos óseos o diablos barbados, o bien a una erinia, un diablo astado o un diablo gélido. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 8.º nivel.

Enfermedad (Ex): una criatura alcanzada por el mordisco de un diablo de la sima deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 27) o se contagiará de una espantosa enfermedad llamada escalofríos diabólicos (periodo de incubación: 1d4 días; daño: 1d4 Fuerza). Este daño será infligido cada día hasta que la criatura afectada logre tener éxito en tres salvaciones consecutivas de Fortaleza, la enfermedad sea curada mágicamente o la criatura muera. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Regeneración (Ex): un diablo de la sima sufre el daño normal infligido por las armas plateadas de alineamiento bueno, y por conjuros y efectos con el descriptor 'bueno'.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 27); daño inicial 1d6 Constitución; daño secundario muerte. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Tácticas asalto por asalto

Por regla general, un diablo de la sima empieza un combate utilizando sus aptitudes sortílegas, intentando neutralizar a los oponentes peligrosos antes de llegar al combate cuerpo a cuerpo.

Antes del combate: aura sacrílega, activar aura de miedo, *convocar baatezu*.

1.er asalto: bola de fuego apresurada e *inmovilizar monstruo en grupo* si se enfrenta a tres o más oponentes visibles y activos; de lo contrario *palabra de poder aturdidor* contra un oponente sin armadura (preferentemente contra un lanzador de conjuros).

2.º asalto: tromba de meteoritos contra tantos enemigos como le sea posible, acercarse al enemigo más malherido.

3.er asalto: ataque completo contra el enemigo herido.

4.º asalto: continuar el combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo herido o *palabra de poder aturdidor* contra otro lanzador de conjuros.

5.º asalto: repetir desde el 1.er asalto, o *teleportar mayor* a un sitio seguro si está en peligro.

DIABLO ENCADENADO (KITON)

Ajeno Mediano (extraplanario, legal, maligno)

Dados de golpe: 8d8+16 (52 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18

Diablo óseo

Ataque base/Presa: +8/+10
Ataque: cadena +10 c/c (2d4+2/19-20)
Ataque completo: 2 cadenas +10 c/c (2d4+2/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5' (10' con cadena)
Ataques especiales: cadenas danzantes, mirada desconcertante
Cualidades especiales: inmunidad al frío, RD 5/buena o plateada, regeneración 2, RC 18, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +6
Características: Fue 15, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 12
Habilidades: Artesanía (herrería) +17, Avistar +13, Escapismo +13, Escuchar +13, Intimidar +23, Trepar +13, Uso de cuerdas + 2 (+4 con ataduras)
Dotes: Alerta, Crítico mejorado (cadena), Iniciativa mejorada
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, banda (2-4), partida (6-10) o turba (11-20)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 9-16 (mediano)
Ajuste de nivel: +6

El sonido estridente y metálico de cadenas anuncia la llegada de esta criatura. Parece humana por aspecto y tamaño, pero las cadenas la envuelven como un sudario, terminando cada pedazo en un gancho, una hoja o una bola pesada. Las cadenas parecen resbalar y serpentear sobre la figura de la criatura, casi como si estuvieran vivas.

Con frecuencia estos seres envueltos en cadenas, también conocidos como kiton, son confundidos con muertos vivientes, relacionándolos con los tradicionales ruidos de arrastrar de cadenas de los espíritus. Sin embargo, se trata de diablos de aspecto humano, que van envueltos en cadenas en lugar de llevar ropa.

Un diablo encadenado mide 6' de alto y pesa cerca de 300 lb., cadenas incluidas.

Los diablos encadenados hablan infernal y común.

Combate

Estas criaturas atacan agitando las cadenas armadas que les sirven de ropa, armadura y arma. Los diablos encadenados gustan tanto del miedo y el terror, que pueden pasar horas acechando a sus víctimas, alimentando su pánico y pavor antes de atacar.

Las armas naturales de un diablo encadenado, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Cadenas danzantes (Sb): el ataque más impresionante del diablo encadenado es su capacidad de controlar hasta 4 cadenas hasta una distancia de 20' como acción estándar, haciendo que bailen y se muevan según desee. Además, puede ampliar hasta 15' más la longitud de sus cadenas y hacer que les surjan púas afiladas como navajas. Estas cadenas atacan con la misma eficacia que su propio dueño. Si una cadena está en posesión de otra criatura, ésta puede intentar una salvación de Voluntad (CD 15) para romper el poder del diablo encadenado sobre esa cadena. Si la salvación tiene éxito, el kiton no puede intentar controlar esa cadena en concreto durante 24 horas o hasta que la cadena deje de estar en posesión de esa criatura. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Un diablo encadenado puede trepar a su velocidad normal por las cadenas que controle sin necesidad de efectuar una prueba de Trepar.

Mirada desconcertante (Sb): alcance 30', una salvación de Voluntad CD 15 niega. Un diablo encadenado puede hacer que su rostro se parezca al de un difunto querido por su oponente o bien al de un enemigo acérrimo de éste. Aquellos que fallen la salvación sufrirán un penalizador de moral –2 a todas sus tiradas de ataque durante 1d3 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Regeneración (Ex): un diablo encadenado sufre el daño normal infligido por las armas plateadas, de las de alineamiento bueno, y por conjuros y efectos con el descriptor 'bueno'.

Cuando un diablo encadenado pierde un fragmento de su cuerpo, éste vuelve a crecer al cabo de 2d6 × 10 minutos. Sujetar un miembro seccionado contra el muñón le bastará para reenganchárselo instantáneamente.

Habilidades: los diablos encadenados poseen un bonificador racial de +8 a las habilidades de Artesanía relacionadas con los trabajos en metal.



Diablo encadenado

DIABLO GÉLIDO (GELUGÓN)

Ajeno Grande (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 14d8+84 (147 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 32 (–1 tamaño, +5 Des, +18 natural), toque 14, desprevenido 27
Ataque base/Presa: +14/+24
Ataque: lanza +20 c/c (2d6+9/×3 más ralentizar) o garra +19 c/c (1d10+6)
Ataque completo: lanza +20/+15/+10 c/c (2d6+9/×3 más ralentizar) y mordisco +14 c/c (2d6+3) y cola +14 c/c (3d6+3 más ralentizar); o 2 garras +19 c/c (1d10+6) y mordisco +14 c/c (2d6+3) y cola +14 c/c (3d6+3 más ralentizar)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de miedo, *convocar baatezu*, ralentizar
Cualidades especiales: inmunidad al fuego y al veneno, RD 10/buena, regeneración 5, RC 25, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +15, Ref +14, Vol +15
Características: Fue 23, Des 21, Con 23, Int 22, Sab 22, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +25, Buscar +23, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +9, Disfrazarse +5 (+7 a actuar), Engañar +22, Escuchar +25, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +22, Saber (tres cualesquiera) +23, Saltar +27, Supervivencia +6 (+8 a seguir rastros), Trepar +23
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos de combate
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, equipo (2-4), escuadra (6-10) o comitiva (1-2 diablos gélidos, 7-12 diablos barbados y 1-4 diablos óseos)
Valor de desafío: 13
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 15-28 DG (Grande); 29-42 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura se asemeja a un insecto alto y bípedo. Posee garras en pies y manos, mandíbulas poderosas y una cola, larga y gruesa, cubierta de púas afiladas como cuchillas.

Los diablos gélidos, también llamados gelugones, sirven principalmente como comandantes de tropas. Cuando se les encuentra sin sus soldados y acólitos, hacen gala de una brutalidad salvaje.

Estos seres miden unos 12' de estatura, y pesan unas 700 lb.

Combate

Un diablo gélido prefiere combatir solamente cuando hacerlo es de utilidad a su misión, pero nunca dudará en atacar cuando considere que una batalla es necesaria, o parezca que va a terminar con su victoria.

Las armas naturales de un diablo gélido, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *aura sacrílega* (CD 23), *cono de frío* (CD 20), *imagen persistente* (CD 20), *muro de hielo* (CD 19), *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos), *tormenta de hielo*, y *volar*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un hechicero de 13.er nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un diablo gélido puede crear un aura de miedo de 10' de radio. Toda criatura en el área debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 22) o será afectada como si lo fuera por un conjuro de *miedo* lanzado por un lanzador de 13.º nivel. La criatura que tenga éxito en su salvación no podrá ser afectada durante 24 horas por el aura de ese mismo diablo gélido. Los demás baatezu son inmunes a esta aura. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar baatezu (Sf): una vez al día, el diablo gélido puede intentar convocar a 2d10 lémures o 1d6 diablos barbados, 2d4 diablos óseos con un 50% de posibilidades de éxito, o bien a otro diablo gélido con un 20%. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Ralentizar (Sb): los golpes de la cola y la lanza del diablo gélido transmiten un frío que entumece a la víctima. El oponente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 23) o quedará afectado durante 1d6 asaltos como si le hubieran lanzado un conjuro de *ralentizar*. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Regeneración (Ex): un diablo gélido sufre el daño normal infligido por las armas de alineamiento bueno, y por conjuros y efectos con el descriptor 'bueno'.

DIABLO ÓSEO (ÓSYLUTH)

Ajeno Grande (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 10d8+50 (95 pg)
Iniciativa: +9
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 25 (–1 tamaño, +5 Des, +11 natural), toque 14, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +10/+19
Ataque: mordisco +14 c/c (1d8+5)
Ataque completo: mordisco +14 c/c (1d8+5) y 2 garras +12 c/c (1d4+2) y aguijón +12 c/c (3d4+2 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de miedo, *convocar baatezu*, veneno
Cualidades especiales: inmunidad al fuego y al veneno, RD 10/buena, RC 21, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +12, Ref +12, Vol +11
Características: Fue 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 14
Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +17, Buscar +15, Concentración +18, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 a disfrazarse), Engañar +15, Esconderse +14, Escuchar +17, Intimidar +17, Moverse sigilosamente +18, Saber (uno cualquiera) +15, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, equipo (2-4) o escuadra (6-10)
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 11-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta alta criatura parece esqueléica y demacrada, casi la cáscara de una figura humanoide, con una piel seca tan estirada que perfila y señala cada hueso. Posee una espantosa cabeza con forma de calavera y una cola parecida a la de un escorpión, y un olor asqueroso a putrefacción infesta el aire a su alrededor.

Los diablos óseos, también conocidos como ósyluth, suelen servir como informadores y guardianes de la ley de los Nueve infiernos, vigilando las actividades de otros diablos e informando sobre sus servicios.

Los diablos óseos miden unos 9' de estatura y pesan unas 500 lb.

Combate

Los diablos óseos odian a todas las demás criaturas y atacan de forma despiadada. Utilizan sin restricciones su *muro de hielo* para mantener divididos a sus enemigos.

Las armas naturales de un diablo óseo, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *ancla dimensional*, *imagen mayor* (CD 15), *invisibilidad* (solamente a sí mismo), *muro de hielo*, *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos) y *volar*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un diablo óseo puede crear un aura de miedo de 5' de radio. Toda criatura en el área debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o será afectada como si lo fuera por un conjuro de *miedo* lanzado por un lanzador de 7.º nivel. La criatura que tenga éxito en su salvación no podrá ser afectada durante 24 horas por el aura de ese mismo diablo óseo. Los demás baatezu son inmunes a esta aura. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar baatezu (Sf): una vez al día, un diablo óseo puede intentar convocar a 2d10 lémures con un 50% de posibilidades de éxito, o bien a otro diablo óseo con un 35% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 14); daño inicial 1d6 Fuerza; daño secundario 2d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

DIABLO PUNZANTE (HAMATULA)

Ajeno Mediano (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 12d8+72 (126 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 29 (+6 Des, +13 natural), toque 16, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +12/+22
Ataque: garra +18 c/c (2d8+6 más miedo)
Ataque completo: 2 garra +18 c/c (2d8+6 más miedo)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas , *convocar baatezu*, empalar 3d8+9, miedo
Cualidades especiales: defensa punzante, inmunidad al fuego y al veneno, RD 10/buena, RC 23, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +14, Ref +14, Vol +12
Características: Fue 23, Des 23, Con 23, Int 12, Sab 14, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +17, Avistar +19, Buscar +16, Concentración +21, Diplomacia +6, Esconderse +21, Escuchar +19, Intimidar +19, Moverse sigilosamente +21, Saber (uno cualquiera) +16, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Presa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, pareja, equipo (3-5) o escuadra (6-10)
Valor de desafío: 11
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 13-24 DG (Mediano); 25-36 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene la apariencia de un humanoide cubierto de púas afiladas hasta la punta de su cola larga y carnosa. Sus ojos cambian y se mueven rápidamente, por lo que parece estar nervioso o agitado.

Los diablos punzantes, también llamados hamatula, sirven como guardianes de las cámaras fuertes y guardaespaldas de los habitantes más poderosos de los Nueve infiernos.

Un diablo punzante mide unos 7' de alto y pesa cerca de 300 lb.

Combate

Los diablos punzantes combaten ansiosamente con sus garras, intentando empalar a sus oponentes, y utilizan *inmovilizar persona* para detener a los que evitan su ataque de abrazo.

Las armas naturales de un diablo punzante, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, un diablo punzante debe acertar con un ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá empalar a su oponente en su cuerpo cubierto de púas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *imagen mayor* (CD 17), *inmovilizar persona* (CD 16), rayo abrasador (solamente 2 rayos) y *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos); 1 al día: *azote sacrílego* (CD 18) e *ira del orden* (CD 18). Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel (salvación CD 10 + nivel del conjuro). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar baatezu (*St*): una vez al día, un diablo punzante puede intentar convocar a 1d6 diablos barbados o a otro diablo punzante con un 35% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Defensa punzante (Sb): cualquier criatura que golpee a un diablo punzante con armas empuñadas con la mano o con armas naturales sufrirá 1d8+6 puntos de daño cortante y perforante debido a las púas del diablo. Hay que destacar que las armas con un alcance excepcional, como la lanza larga, no ponen en peligro a su usuario de esta manera.

Empalar (Ex): con una prueba con éxito de presa, el diablo punzante infligirá 3d8+9 puntos de daño a un oponente que tenga agarrado.

Miedo (Sb): toda criatura alcanzada por un diablo punzante debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 20) o será afectada como si un lanzador de 9.º nivel le hubiera lanzado un conjuro de *miedo*. Tenga o no éxito la salvación, esa criatura no podrá volver a ser afectada durante 24 horas por la aptitud de miedo de ese mismo diablo punzante. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

DIABLILLO

Ajeno Menudo (extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 50' (perfecta)
CA: 20 (+2 tamaño, +3 Des, +5 natural), toque 15, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +3/–5
Ataque: aguijón +8 c/c (1d4 más veneno)
Ataque completo: aguijón +8 c/c (1d4 más veneno)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, veneno
Cualidades especiales: curación rápida 2, forma alternativa, inmunidad al veneno, RD 5/buena o plateada, resistencia al fuego 5, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14
Habilidades: Avistar +7, Buscar +6, Conocimiento de conjuros +6, Diplomacia +8, Esconderse +17, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +9, Saber (uno cualquiera) +6, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros)
Dotes: Esquiva, Sutileza con las armas
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 4-6 DG (Menudo)
Ajuste de nivel: — (Familiar mejorado)

Un humanoide menudo con alas de murciélago correosas, una cola con púas y cuernos pequeños y puntiagudos revolotea a la altura de los ojos, apareciendo en el aire de la nada en un abrir y cerrar de ojos.

Estas criaturas son diablos insidiosos que a menudo sirven de espías y consejeros a lanzadores de conjuros de alineamiento legal maligno.

En su forma natural, un diablillo mide 2' de estatura y pesa en torno a 8 lb.

Combate

Esta criatura es cobarde, pero no llega a ser tan tímida como para dejar pasar la oportunidad de atacar por sorpresa utilizando sus aptitudes de *invisibilidad* y forma alternativa. En su forma natural, el diablillo ataca con el peligroso aguijón de su cola, pero volará rápidamente poniéndose fuera de alcance si un oponente consigue contraatacar de forma eficaz.

Las armas naturales de un diablillo, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.



Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien, detectar magia* e *invisibilidad* (solamente a sí mismo); 1 al día: sugestión (CD 15). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Una vez a la semana, el diablillo puede utilizar *comunión* para formular seis preguntas. Por lo demás, esta aptitud funciona como el conjuro lanzado por un lanzador de 12.º nivel.

Forma alternativa (Sb): los diablillos pueden adoptar otras formas a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo por un lanzador de 12.º nivel, exceptuando que el diablillo no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que cada diablillo en concreto sólo puede adoptar una o dos, de tamaño Mediano como máximo. Las formas más comunes incluyen: araña monstruosa, cuervo, jabalí y rata. Un diablillo en su forma alternativa pierde su ataque de veneno.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial 1d4 Destreza; daño secundario 2d4 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +2.

ERINIA

Ajeno Mediano (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 9d8+45 (85 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (buena)
CA: 23 (+5 Des, +8 natural), toque 15, desprevenida 18
Ataque base/Presa: +9/+14
Ataque: espada larga +14 c/c (1d8+5/19-20) o *arco largo compuesto +1 flamígero* (bonificador +5 a Fue) +15 a distancia (1d8+6/×3 más 1d6 fuego) o cuerda +14 a distancia (enmarañar)
Ataque completo: espada larga +14/+9 c/c (1d8+5/19-20) o *arco largo compuesto +1 flamígero* (bonificador +5 a Fue) +15/+10 a distancia (1d8+6/×3 más 1d6 fuego) o cuerda +14 a distancia (enmarañar)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *convocar baatezu*, enmarañar
Cualidades especiales: inmunidad al fuego y al veneno, RD 5/buena, RC 20, resistencia al ácido 10 y al frío 10, telepatía hasta 100', ver en la oscuridad, visión verdadera, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +11, Ref +11, Vol +10
Características: Fue 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 18, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +14, Concentración +17, Diplomacia +7, Escapismo +17, Esconderse +17, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +17, Saber (dos cualesquiera) +14, Supervivencia +4 (+6 a seguir rastros), Uso de cuerdas +5 (+7 con ataduras)
Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva[A], Movilidad[A]
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitaria
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar, más cuerda y *arco largo compuesto +1 flamígero* (bonificador +5 a Fue)
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 10-18 DG (Mediana)
Ajuste de nivel: +7

Una mujer hermosa y feroz, con un aspecto escultural y una piel sin mácula, aguarda en las cercanías. Tiene grandes alas emplumadas y unos ojos rojizos y fulgurantes. Empuña una espada larga y lleva colgado a su espalda un arco de un rojo brillante.

Los rumores del inframundo cuentan que las primeras erinias fueron ángeles que cayeron desde sus excelsas alturas debido a alguna tentación o fechoría. Ahora, los cielos de los Nueve infiernos están infestados por sus descendientes. Las erinias prestan servicio a los diablos poderosos como exploradoras, servidoras e incluso concubinas. Al contrario que otros diablos, estas criaturas parecen atractivas a los humanos, por su apariencia de mujeres u hombres muy hermosos. No dudan en sacar ventaja del hecho de ser confundidos con los celestiales que dice la leyenda fueron tiempo atrás.

Una erinia mide cerca de 6' de alto y pesa unas 150 lb.

Estas criaturas hablan celestial, dracónico e infernal.

Combate

Las erinias prefieren combatir a distancia. Utilizan su aptitud de hechizar monstruo para distraer y desorganizar a sus oponentes, y luego lanzan lluvias de flechas desde las alturas.

Las armas naturales de una erinia, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *azote sacrílego* (CD 19), *hechizar monstruo* (CD 19), *imagen menor* (CD 17), y *teleportar mayor* (solamente a sí misma y hasta 50 lb. de objetos). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar baatezu (*Sf*): una vez al día, una erinia puede intentar convocar a 2d10 lémures o 1d4 diablos barbados con un 50% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 3.er nivel.

Enmarañar (Ex): cada erinia porta una fuerte cuerda de unos 50' de longitud que puede enmarañar a oponentes de cualquier tamaño como un conjuro de *animar una cuerda* lanzado por un lanzador de 16.º nivel. Una erinia puede lanzar esta cuerda hasta 30' sin sufrir ningún penalizador de distancia. Habitualmente, una erinia enmaraña a un enemigo, lo levanta en el aire y lo deja caer desde una gran altura.

Visión verdadera (Sb): las erinias utilizan de forma continua su visión verdadera, como el conjuro lanzado por un lanzador de 14.º nivel.

FELINO DEL INFIERNO (BEZEKIRA)

Ajeno Grande (extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)
Iniciativa: +9
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 21 (–1 tamaño, +5 Des, +7 natural), toque 14, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +8/+18
Ataque: garra +13 c/c (1d8+6)
Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d8+6) y mordisco +8 c/c (2d8+3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d8+3
Cualidades especiales: invisible a la luz, olfato, RD 5/buena, RC 19, resist. al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +9, Ref +11, Vol +8
Características: Fue 23, Des 21, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 10
Habilidades: Avistar +13, Equilibrio +16, Esconderse +13, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +20, Nadar +17, Saltar +21, Trepar +17
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Rastrear
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 9-10 DG (Grande); 11-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Silenciosamente, con empuje y movimientos airosos, una criatura emerge en el camino delante de ti. Tiene la forma de un león enorme, pero su figura está hecha de luz cegadora y chispas ardientes, como si todo su cuerpo estuviera hecho de energía en vez de ser de carne y huesos.

Estos feroces diablos felinos, también llamados bezekiras, se mueven prácticamente en silencio, buscando siempre alguna oportunidad de hacer el mal. Disfrutan preparando emboscadas y otras formas de vencer con astucia a sus enemigos. Si bien su apariencia podría sugerir que es incorporal, un felino del infierno tiene un cuerpo sólido y puede ser dañado por ataques físicos.

Estas criaturas utilizan una telepatía natural para comunicarse con los de su especie y con aquellos a los que encuentran. Un felino del infierno mide 9' de largo y pesa cerca de 900 lb.

Combate

El felino del infierno sabe defenderse en combate gracias a sus garras afiladas y peligrosos colmillos. Prefiere saltar sobre sus oponentes, igual que los leones.

Las armas naturales de un felino del infierno, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Abalanzarse (Ex): si un felino del infierno carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el felino del infierno debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +13 c/c, daño 1d8+3.

Invisible a la luz (Ex): el felino del infierno será invisible en cualquier lugar lo bastante bien iluminado como para que un humano pueda ver. En un área oscurecida, parecerá una silueta algo brillante, que podrá verse desde 30' de distancia (60' si el que observa posee visión en la penumbra). La oscuridad mágica apaga el brillo y oculta la silueta.

Felino del infierno

Habilidades: los felinos del infierno poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escuchar y Moverse sigilosamente.

LÉMUR

Ajeno mediano (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
Dados de golpe: 2d8 (9 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 14 (+4 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +2/+2
Ataque: garra +2 c/c (1d4)
Ataque completo: 2 garras +2 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: descerebrado, inmunidad al fuego y al veneno, RD 5/buena o plateada, resistencia al ácido 10 y al frío 10, ver en la oscuridad, visión en la oscuridad hasta 100'
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +3
Características: Fue 10, Des 10, Con 10, Int –, Sab 11, Car 5
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: los nueve infiernos de Baator
Organización: solitario, pareja, banda (3-5), plaga (6-15) o turba (10-40)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 3-6 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

La criatura avanza de una forma no muy diferente a como lo haría una masa fundida de carne que rezumara por el suelo. Posee una cabeza y torso de aspecto humano, pero por debajo de la cintura su cuerpo es una masa informe. Una expresión de angustia permanente distorsiona su rostro.

Los lémures son criaturas patéticas que, principalmente, sirven como esclavos y reclutas a los baatezu más poderosos.

Un lémur mide unos 5' de alto y pesa unas 100 lb.

Estos infernales carecen de mente y, por tanto, no pueden comunicarse; sin embargo, son sensibles a los mensajes telepáticos de los demás diablos y normalmente obedecen las órdenes mentales de un diablo.

Combate

Los lémures ansían vengarse del universo que les ha hecho lo que son. Avanzan hacia todo lo que se encuentran e intentan despedazarlo con sus garras. Lo único que puede detenerlos es una orden telepática de otros diablos o ser destruidos.

Las armas naturales de un lémur, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal y maligno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Descerebrado (Ex): los lémures son inmunes a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmas, pautas y efectos de moral).

DIGESTOR

Bestia mágica (Mediana)
Dados de golpe: 8d10+24 (68 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +8/+11
Ataque: garra +11 c/c (1d8+4)
Ataque completo: garra +11 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: rociada de ácido
Cualidades especiales: inmunidad al ácido, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +10, Vol +3
Características: Fue 17, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10

Digestor

Habilidades: Avistar +6, Esconderse +9, Escuchar +6, Saltar +21
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o manada (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 9-12 DG (Mediano); 13-24 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura se yergue sobre dos poderosas patas traseras. Posee una cola larga, pero carece de otras extremidades, y tiene una piel cebrada grisácea y guijarrosa. Su cabeza estrecha está equipada con una boca succionadora y un orificio con forma de tubo en su frente.

Estos rápidos depredadores conocidos como digestores poseen un ataque cruento que puede reducir a un humano a un charco de pulpa viscosa en cuestión de segundos. Los digestores pueden acechar prácticamente en cualquier sitio donde puedan encontrar una presa, desde los desiertos áridos hasta las selvas húmedas.

Un digestor mide unos 5' de estatura y 7' de largo, desde el hocico a la cola, pesando unas 350 lb.

COMBATE

El digestor es una máquina de cazar y comer. Cuando no está hambriento, lo que es bastante raro, se esconde y evita a las demás criaturas. Cuando caza, observa su entorno en busca de una posible víctima; a continuación, carga hacia delante y expulsa un chorro de ácido. Si el ataque inicial no mata a la presa, el digestor atacará con sus patas traseras hasta que pueda volver a disparar ácido.

Rociada de ácido (Ex): un digestor puede rociar ácido en un cono de 20' de largo, infligiendo 4d8 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Una vez utilizada esta aptitud, no podrá volver a usarla hasta 1d4 asaltos más tarde. La criatura también puede producir un chorro concentrado de ácido que inflija 8d8 puntos de daño a un único objetivo situado a 5' o menos. En cualquier caso, una salvación de Reflejos con éxito (CD 17) reducirá el daño a la mitad.

Habilidades: la coloración del digestor le proporciona un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse. También tiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Saltar.

DINOSAURIO

Los dinosaurios (etimológicamente "lagartos terribles") son bestias antiguas que podrían estar relacionadas con los dragones.

Entre los rasgos que comparten los dinosaurios depredadores con muchos dragones están los dientes afilados, el temperamento salvaje, un desarrollado sentido del territorio y una despiadada capacidad para cazar. Los dinosaurios herbívoros no suelen ser agresivos, a no ser que estén heridos o defendiendo a sus crías, pero pueden atacar si se asustan o se ven acosados.

Estas criaturas pueden ser de muchos tamaños y formas. Las especies mayores son de colores apagados, mientras que las más pequeñas tienen una amplia variedad de manchas de colores vistosos. La mayoría de dinosaurios tienen una textura de piel guijarrosa.

Casi siempre viven en zonas escarpadas o solitarias que los humanoides visitan pocas veces: valles montañosos remotos, mesetas inaccesibles, islas tropicales y profundos terrenos pantanosos.

COMBATE

Los dinosaurios aprovechan su tamaño y velocidad. Los rápidos carnívoros acechan a la presa, ocultándose hasta que pueden ponerse a alcance de carga y lanzarse al ataque. Con frecuencia, los grandes herbívoros arrollan y pisotean a sus oponentes.

DEINÓNICO

Animal Grande
Dados de golpe: 4d8+16 (34 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 16 (–1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +3/+11
Ataque: espolones +6 c/c (2d6+4)
Ataque completo: espolones +6 c/c (2d6+4) y 2 garras delanteras +1 c/c (1d3+2) y mordisco +1 c/c (2d4+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 19, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +10, Esconderse +8, Escuchar +10, Saltar +26, Supervivencia +10
Dotes: Correr, Rastrear
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja, o manada (3-6)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 5-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Este bípedo enjuto de piernas largas posee espolones de aspecto perverso en sus pies y una piel brillantemente coloreada que recuerda a un pájaro tropical. Es casi tan alto como un humano, y su cola extendida mide al menos dos veces lo que hace de alto.

Este carnívoro rápido es llamado a veces velocirraptor, aunque el nombre pertenece realmente a una criatura mucho menor.

El deinónico es de un color verde brillante en su espalda y flancos, con una tonalidad mucho más clara del mismo color en su parte inferior. El cuerpo tiene manchas o rayas más oscuras. Su cola se extiende desde la parte trasera de su cuerpo, manteniéndose elevada gracias a una intrincada estructura de soportes óseos, permitiendo así que su peso descanse por completo sobre sus patas traseras. Pesa unas 600 lb.

Combate

El deinónico utiliza una terrible combinación de rapidez, antebrazos para sujetar, grandes dientes y patas traseras con largos espolones que emplea para desgarrar. Caza persiguiendo a su presa, saltando y desgarrándola con sus espolones traseros mientras araña y muerde. Los espolones cuentan como un único ataque.

Un deinónico tiene un cerebro relativamente grande para un dinosaurio, y su manada caza con tácticas ingeniosas.

Abalanzarse (Ex): cuando un deinónico carga, puede efectuar un ataque completo.

Habilidades: un deinónico posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar, Saltar y Supervivencia.

ELASMOSAURIO

Animal Enorme
Dados de golpe: 10d8+66 (111 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), nadar 50'
CA: 13 (–2 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 10, desprevenido 11
Ataque base/Presa: +7/+23
Ataque: mordisco +13 c/c (2d8+12)
Ataque completo: mordisco +13 c/c (2d8+12)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +15, Ref +9, Vol +4
Características: Fue 26, Des 14, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 9
Habilidades: Avistar +9, Esconderse -4*, Escuchar +4, Nadar +19
Dotes: Dureza (2), Esquiva, Gran fortaleza
Entorno: acuático cálido
Organización: solitario, pareja o rebaño (5-8)

Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 11-20 (Enorme); 21-30 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura posee un cuerpo grueso y ovoide, con aletas en lugar de patas, además de una cola y un cuello largos y sinuosos. Su cuello supone la mitad de su longitud total

Aunque habita principalmente en el agua, el elasmosaurio solamente respira aire. Este dinosaurio tiene una longitud total de unos 30', incluyendo una cola tan larga como la mitad del resto de su cuerpo, y pesa sobre las 5.000 lb. Los observadores que solamente vean su cabeza o cola pueden confundirlo con facilidad con una serpiente gigantesca.

Combate

El elasmosaurio es agresivo y ataca a todo lo que ve. La criatura es fuerte, rápida y posee una maniobrabilidad muy buena, pudiendo girar rápidamente y arremeter contra su presa. Cuando caza, viaja con la cabeza fuera del agua, precipitándose hacia abajo con gran rapidez para agarrar a su presa.

Habilidades: °un elasmosaurio posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse en el agua.

MEGARRAPTOR

Animal Enorme
Dados de golpe: 8d8+43 (79 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 16 (–2 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +6/+9
Ataque: espolones +9 c/c (2d8+5)
Ataque completo: espolones +9 c/c (2d8+5) y 2 patas delanteras +4 c/c (1d4+2) y mordisco +4 c/c (2d6+2)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: abalanzarse
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +10, Ref +8, Vol +4
Características: Fue 21, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Habilidades: Avistar +12, Esconderse +5, Escuchar +12, Saltar +27, Supervivencia +12
Dotes: Correr, Dureza, Rastrear
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja, o manada (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 9-16 DG (Enorme); 17-24 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura es, simplemente, una versión mayor del deinónico, midiendo cerca de 12' de alto, con una longitud total de 24'. Tiene la misma apariencia y los mismos hábitos y aptitudes de su versión más pequeña.

Abalanzarse (Ex): cuando un megarraptor carga, puede efectuar un ataque completo.

Habilidades: un megarraptor posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar, Saltar y Supervivencia.

TIRANOSAURIO

Animal Enorme
Dados de golpe: 18d8+99 (180 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 14 (–2 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 9, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +13/+30
Ataque: mordisco +20 c/c (3d6+13)
Ataque completo: mordisco +20 c/c (3d6+13)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +16, Ref +12, Vol +8
Características: Fue 28, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Habilidades: Avistar +14, Esconderse –2, Escuchar +14
Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Correr, Dureza (3), Rastrear
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 19-36 DG (Enorme); 37-54 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —



Tiranosaurio

Este depredador imponente posee una cabeza enorme y una boca llena de dientes del tamaño de dagas. Se sostiene sobre sus dos poderosas patas traseras y solamente tiene unas rudimentarias patas delanteras, apenas desarrolladas.

Esta voraz criatura es el más temido de todos los dinosaurios carnívoros.

A pesar de su enorme tamaño y sus seis toneladas de peso, el tiranosaurio es un corredor veloz. Su enorme cabeza mide casi 6' de largo, y sus dientes tienen entre 3" y 6" de longitud. Mide más de 30' desde el hocico a la cola.

Un tiranosaurio come casi cualquier cosa a la que pueda hincar el diente, y pasa gran parte de su tiempo rebuscando carroña y ahuyentando a carnívoros más pequeños para que no se acerquen a su comida.

Combate

El tiranosaurio persigue y devora todo aquello que ve. Sus tácticas son simples: cargar y morder.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tiranosaurio debe acertar con su ataque de mordisco a un oponente de hasta una categoría de tamaño menor que el suyo. Entonces puede intentar

efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede intentar engullirlo en el asalto siguiente.

Engullir (Ex): un tiranosaurio puede intentar engullir a un oponente, de hasta dos categorías de tamaño menor que él, al que haya agarrado con una prueba con éxito de presa.

Una vez esté en el interior del monstruo, el oponente sufrirá 2d8+8 puntos de daño por aplastamiento y 8 puntos de daño por ácido cada asalto, infligidos por el aparato digestivo del tiranosaurio. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 25 puntos de daño al tracto digestivo del tiranosaurio (CA 12). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

En el estómago de un tiranosaurio pueden llegar a caber 2 oponentes Medianos, 8 Pequeños, 32 Menudos, o 128 Diminutos o más pequeños.

Habilidades: un tiranosaurio posee un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

TRICERÁTOPO

Animal Enorme
Dados de golpe: 16d8+124 (196 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 18 (–2 tamaño, -1 Des, +11 natural), toque 7, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +12/+30
Ataque: cornada +20 c/c (2d8+15)
Ataque completo: cornada +20 c/c (2d8+15)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: carga poderosa, pisotear 2d12+15
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +19, Ref +9, Vol +6
Características: Fue 30, Des 9, Con 25, Int 1, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +12, Escuchar +13
Dotes: Alerta, Dureza (4), Gran fortaleza
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o rebaño (5-8)
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 17-32 DG (Enorme); 33-48 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Este herbívoro gigantesco posee una enorme placa ósea que le protege la parte delantera de su cabeza de 6' de largo, desde donde se proyectan dos grandes cuernos, con otro más pequeño como una protuberancia de su hocico.

Este enorme herbívoro es bastante enojadizo y agresivo.

Un tricerátopo tiene un cuerpo que mide unos 25' de largo y pesa 20.000 lb. aproximadamente.

Combate

Es probable que estas bestias carguen y ensarten a toda criatura de tamaño Grande (como mínimo) que entre en su territorio. Los tricerátopos utilizan su ataque de pisotear contra oponentes más pequeños.

Carga poderosa (Ex): cuando un tricerátopo carga, su ataque de cornada inflige 4d8+20 puntos de daño.

Pisotear (Ex): CD de Reflejos 28 reduce el daño a la mitad. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

DOPPELGÁNGUER

Humanoide monstruoso Mediano (cambiaformas)
Dados de golpe: 4d8+4 (22 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +4/+5
Ataque: golpetazo +5 c/c (1d6+1)
Ataque completo: golpetazo +5 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: detectar pensamientos
Cualidades especiales: cambiar forma, inmunidad a efectos de *dormir* y hechizo
Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +6
Características: Fue 12, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13
Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Diplomacia +3, Disfrazarse +9* (+11 a actuar), Engañar +10*, Escuchar +6, Intimidar +3
Dotes: Esquiva, Gran fortaleza
Entorno: cualquiera
Organización: solitario, pareja o banda (3-6)
Valor de desafío: 3
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Este humanoide huesudo de piel gris, posee piernas larguiruchas y una cabeza bulbosa con grandes ojos saltones, parecidos a los de un pulpo. Aparte de esto, su rostro está vacío y carente de rasgos.



Ilustración de S. Wood

Los doppelgánguers (también llamados duplicantes) son seres extraños, capaces de adoptar las formas de aquellos con los que se encuentran.

En su forma verdadera, el doppelgánguer tiene, más o menos, apariencia humanoide, aunque es más delgado y de apariencia frágil, con extremidades largas y desgarbadas y rasgos a medio formar. Su carne es pálida y carece de pelo, y sus grandes ojos saltones son amarillos y con una pupila estrecha.

Debido a que pueden adoptar la forma de cualquier humanoide de entre 4' y 8' de estatura, los doppelgánguers son espías y asesinos natos. Pueden pasar por delante de los centinelas, entrar en lugares seguros e incluso hacerse pasar por amantes o amigos cercanos. Son astutos, pacientes y, en lugar de atacar sin pensárselo, se muestran dispuestos a esperar hasta que se presente una oportunidad.

Hacen un uso excelente de su mimetismo natural a la hora de tender emboscadas, colocar trampas o infiltrarse en la sociedad humanoide. Aunque no son exactamente malvados, solamente se interesan por sí mismos y consideran que los demás son juguetes para ser manipulados y engañados.

En su forma natural, un doppelgánguer mide unos 5 1/2' de alto y pesa aproximadamente unas 150 lb.

COMBATE

Cuando se encuentra en su forma natural, el doppelgánguer golpea con sus puños poderosos. En la forma de un combatiente u otra persona armada, ataca con cualquier arma que resulte apropiada. En tales casos, utiliza su aptitud de *detectar pensamientos* para emplear las mismas tácticas y estrategias que la persona a la que esté imitando.

Detectar pensamientos (Sb): puede detectar pensamientos de forma continua, igual que con el conjuro homónimo lanzado por un lanzador de 18.º nivel (salvación de Voluntad CD 13 niega). Puede suprimir o reanudar esta aptitud como acción gratuita. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Cambiar de forma (Sb): un doppelgánguer puede adoptar la forma de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. En forma humanoide, la criatura pierde sus ataques naturales. Un doppelgánguer puede permanecer en su forma humanoide hasta que escoja adoptar una nueva. Un cambio de forma no se puede disipar, pero

un doppelgánguer recupera su forma natural cuando muere. Un conjuro o aptitud de *visión verdadera* revelará su forma natural.

Habilidades: un doppelgánguer posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Disfrazarse y Engañar. *Cuando su aptitud de Cambiar de forma, obtendrá un bonificador de circunstancia de +10 (adicional) a las pruebas de Disfrazarse. Si puede leer la mente de un oponente, conseguirá otro bonificador de circunstancia de +4 a las pruebas de Disfrazarse y Engañar.

DRACO

Dragón Enorme
Dados de golpe: 7d12+14 (59 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (mala)
CA: 18 (–1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +7/+15
Ataque: aguijón +10 c/c (1d6+4 más veneno) o garra +10 c/c (2d6+4) o mordisco +10 c/c (2d8+4)
Ataque completo: aguijón +10 c/c (1d6+4 más veneno) y mordisco +8 c/c 2d8+4) y 2 alas +8 c/c (1d8+2) y 2 garras +8 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, veneno
Cualidades especiales: inmunidad a *dormir* y parálisis, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +6
Características: Fue 19, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 9
Habilidades: Avistar +16, Esconderse +7, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +11
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple[A], Soltura con una aptitud (veneno)[A]
Entorno: colinas cálidas
Organización: solitario, pareja o escuadrilla (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 8-10 DG (Enorme); 11-21 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Este lagarto bípedo es más grande que un ogro. Posee una cola que termina en un nudo de cartílago del que sobresale un aguijón, parecido al de un escorpión. Tiene alas correosas de murciélago y enormes mandíbulas repletas de dientes largos y afilados.

Primo lejano de los dragones, el draco (también llamado *wyvern*), es un enorme lagarto volador con un aguijón venenoso en la cola.

El draco carece de un olor fuerte, aunque su guarida podría oler a muerte reciente.

Su cuerpo mide unos 15' de largo, y es de un color que puede ir del marrón oscuro al gris; la mitad de su longitud corresponde a su cola, y su envergadura de alas es de unos 20'. Un draco pesa aproximadamente 1 tonelada.

Los dracos son capaces de hablar dracónico, pero por regla general no se molestan por emitir nada mucho más elaborado que un fuerte siseo o un profundo gruñido parecido al de un caimán.

COMBATE

Los dracos son bastante estúpidos, pero siempre se muestran agresivos y atacarán a todo aquello que no sea claramente más poderoso que ellos mismos. Un draco se lanza en picado, cogiendo a su oponente con las garras y aguijoneándolo hasta que muere.

Un draco solamente puede cortar con sus garras cuando está realizando un ataque en vuelo.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el draco debe acertar con su ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede aguijonearlo.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial y secundario 2d6 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: los dracos poseen un bonificador racial de +3 a las pruebas de Avistar.

Draco

DRAGÓN, AUTÉNTICO

Los dragones son criaturas aladas, similares a los reptiles y de antiguo linaje. Son conocidos y temidos por su tamaño, poder físico y aptitudes mágicas. Los dragones más ancianos se encuentran entre las criaturas más poderosas del mundo.

Las variedades conocidas de dragones auténticos (como oposición a otras criaturas que tienen el tipo 'dragón') se dividen en dos amplias categorías: cromáticos y metálicos. Los dragones cromáticos son azules, blancos, negros, rojos y verdes, todos ellos malignos y extremadamente feroces. Los dragones metálicos son: de bronce, de cobre, de oro, de oropel y de plata, todos ellos buenos, normalmente nobles y muy respetados por los sabios.

Todos los dragones adquieren más aptitudes y un mayor poder a medida que envejecen (no ocurre así con otras criaturas que tienen el tipo 'dragón'). Su longitud va desde varios pies, al salir del huevo, hasta más de 100', tras alcanzar la categoría de sierpe y gran sierpe (también llamados *wyrm* y *gran wyrm*). El tamaño exacto varía según la edad y la variedad.

Aunque son temibles depredadores, se alimentan de carroña cuando hace falta y pueden comerse cualquier cosa si están lo bastante hambrientos.

El metabolismo del dragón funciona como un horno altamente eficaz y puede asimilar incluso materiales inorgánicos. Algunos dragones incluso han desarrollado un gusto particular por ese tipo de comida.

Aunque los objetivos e ideales difieren según la variedad, todos los dragones son codiciosos. Les encanta acumular riquezas, coleccionar montones de monedas y reunir tantas gemas, joyas y objetos mágicos como les sea posible. Los que poseen grandes tesoros se muestran reacios a abandonarlos durante demasiado tiempo, saliendo de sus guaridas sólo para patrullar por las inmediaciones o conseguir alimento. Para los dragones, ningún tesoro es suficiente: resulta agradable de observar y les gusta tumbarse a su lado. A los dragones les gusta convertir en lecho sus tesoros, moldeando los rincones y montículos para que se ajusten a sus cuerpos. Cuando un dragón crece hasta alcanzar la categoría de gran sierpe, su piel lleva pegadas cientos de gemas y monedas.

Todos los dragones hablan dracónico.

Categorías de edad de los dragones

	Categoría	Edad (años)
1	Cría	0-5
2	Muy joven	6-15
3	Joven	16-25
4	Juvenil	26-50
5	Joven adulto	51-100
6	Adulto	101-200
7	Adulto maduro	201-400
8	Viejo	401-600
9	Muy viejo	601-800
10	Venerable	801-1.000
11	Sierpe (*wyrm*)	1.001-1.200
12	Gran sierpe (gran *wyrm*)	≥1.201+

COMBATE

El dragón ataca con sus garras poderosas y su mordisco y, dependiendo de su tamaño, también con su arma de aliento y ataques físicos especiales. Prefieren combatir en vuelo, permaneciendo fuera del alcance del enemigo hasta debilitarlo con sus ataques a distancia. Los dragones más ancianos e inteligentes son expertos en evaluar a la oposición y eliminar en primer lugar a los enemigos más poderosos, o evitarlos mientras acaban uno a uno con los más débiles.

La tabla que adjuntamos proporciona las estadísticas de espacio y alcance para dragones de tamaños diversos, además de las armas naturales que un dragón de un tamaño determinado puede utilizar, y el daño que esos ataques infligen.

Mordisco: los ataques de mordisco infligen el daño indicado más el bonificador de Fuerza del dragón. El dragón también puede utilizar este ataque para aplicar su ataque de Engarro a sus oponentes, si posee la dote del mismo nombre (consulta la página 304).

Garra: los ataques de garra infligen el daño indicado más la mitad del bonificador de Fuerza del dragón (redondea hacia abajo). La criatura también puede usar estos ataques para aplicar su ataque de Engarro a sus oponentes, si posee la dote del mismo nombre (consulta la página 304). Los ataques de garra son secundarios, obteniendo un penalizador –5 a las tiradas de ataque. Muchos dragones escogen la dote de Ataque múltiple para reducir ese penalizador a –2.

Ala: el dragón puede usar las alas para golpear a sus oponentes, incluso durante el vuelo. Los ataques de ala infligen el daño indicado más la mitad del bonificador de Fuerza del dragón redondeado hacia abajo y se consideran ataques secundarios, recibiendo los penalizadores correspondientes.

Coletazo: el dragón puede golpear a un oponente por asalto utilizando su cola. Un coletazo inflige el daño indicado más una vez y media el bonificador de Fuerza del dragón (redondea hacia abajo) y se considera un ataque secundario, recibiendo los penalizadores correspondientes.

Aplastamiento (Ex): este ataque especial permite que un dragón de tamaño Enorme (como mínimo), cuando vuele o salte, pueda aterrizar sobre sus oponentes como acción estándar, utilizando su peso muerto para aplastarlos. Los ataques de aplastamiento solamente son eficaces contra oponentes cuyos tamaños sean tres categorías inferiores o más a la del dragón (aunque éste podrá efectuar ataques normales de arrollar o presa contra oponentes mayores).

Un ataque de aplastamiento afectará a todas las criaturas que quepan bajo el cuerpo del dragón. Las criaturas que se encuentren en el área afectada deben tener éxito en una salvación de Reflejos contra una CD igual a la del arma de aliento del dragón; si fallan, quedarán sujetas, sufriendo automáticamente daño contundente durante el siguiente asalto, a no ser que el dragón se aparte de ellos. Si el dragón escoge mantener la sujeción, ésta habría de tratarse igual que un ataque de presa normal. Si no escapan, los oponentes sujetos sufrirán el daño por aplastamiento cada asalto.

Un ataque de aplastamiento inflige el daño indicado más una vez y media el bonificador de Fuerza del dragón (redondeado hacia abajo).

Barrido (con la cola) (Ex): este ataque especial permite que un dragón de tamaño Gargantuesco (como mínimo) pueda barrer con su cola como acción estándar. El ataque afectará a un semicírculo con un diámetro de 30' (o 40' para un dragón Colosal) extendiéndose desde una intersección en el borde del espacio del dragón en cualquier dirección (*NdT: la descripción física de éste y otros ataques, como el arma de aliento, hace referencia al tablero de batalla*). Las criaturas que se encuentren dentro del área del barrido solamente resultarán afectadas si sus tamaños son cuatro categorías o más inferiores al del dragón. El barrido infligirá automáticamente el daño indicado más una vez y media el bonificador de Fuerza del dragón (redondeado hacia abajo). Las criaturas afectadas podrán intentar una salvación de Reflejos (contra una CD igual a la del arma de aliento del dragón) para sufrir sólo la mitad del daño.

Presa: a los dragones no les gustan demasiado los ataques de presa, aunque su ataque de aplastamiento, y la dote de Engarro, si la conocen, emplean las reglas normales de la presa.

El dragón siempre puede utilizar su arma de aliento a la vez que participa en una presa, al igual que sus conjuros y aptitudes sortílegas o sobrenaturales, siempre y cuando tenga éxito en las pruebas de Concentración.

Arma de aliento (Sb): utilizar un arma de aliento se considera acción estándar. Cuando el dragón usa su arma de aliento, no puede volver a hacerlo hasta transcurridos 1d4 asaltos. Si el dragón tuviera más de un tipo de arma de aliento, seguiría sin poder exhalarla más de una vez cada 1d4 asaltos. Una explosión del aliento de fuego siempre se origina en cualquier intersección adyacente al dragón y se extiende en la dirección que éste desee, abarcando el área indicada en la tabla que adjuntamos más abajo. Si el arma de aliento inflige daño, las criaturas que se encuentren en el área podrán intentar una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño; la CD dependerá de la edad del dragón y la variedad, y vendrá indicada en cada ficha individual. Las salvaciones contra los alientos que no inflijan daño usarán la misma CD, pero los tipos cambiarán según se indique en la descripción de cada variedad.

La CD de la salvación contra un arma de aliento es de 10 + 1/2 de los DG del dragón + modificador de Con del dragón.

Las armas de aliento poseen dos formas básicas, línea y cono, cuyas áreas varían dependiendo del tamaño del dragón.

Armas de aliento de los dragones

Tamaño del dragón	Línea* (longitud)	Cono** (longitud)
Menudo	30'	15'
Pequeño	40'	20'
Mediano	60'	30'
Grande	80'	40'
Enorme	100'	50'
Gargantuesco	120'	60'
Colosal	140'	70'

* Una línea siempre tiene 5' de alto por 5' de ancho.

** Un cono es tan alto y ancho como largo.

Presencia pavorosa (Ex): los dragones jóvenes adultos o más maduros pueden inquietar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud surte

Espacio/alcance, ataques y daño de los dragones

Tamaño	Espacio/Alcance*	1 Mordisco	2 Garras	2 Alas	1 Coletazo	1 Aplastamiento	1 Barrido
Menudo	2 1/2'/0' (5' con mordisco)	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeño	5'/5'	1d6	1d4	—	—	—	—
Mediano	5'/5'	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	10'/5' (10' con mordisco)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	5'/10' (15' con mordisco)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gargantuesco	20'/15' (20' con mordisco)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colosal	30'/20' (30' con mordisco)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

*El mordisco de un dragón tiene un alcance como si la criatura fuera de una categoría de tamaño mayor. Todos los demás ataques, con el alcance estándar del tamaño del dragón.

efecto automáticamente siempre que el dragón ataca, carga o sobrevuela a alguien. Las criaturas situadas en un radio de 30' × la categoría de edad del dragón sufrirán el efecto, siempre que tengan menos DG que el monstruo.

Toda criatura potencialmente afectada que tenga éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del dragón + el modificador de Carisma del dragón) será inmune durante un día a la presencia pavorosa de ese mismo dragón durante 24 horas. Si fallan, las criaturas con 4 DG o menos huirán despavoridas durante 4d6 asaltos, y las que tengan 5 DG o más quedarán estremecidas durante 4d6 asaltos. Los dragones ignoran la presencia pavorosa de otros dragones.

Conjuros: el dragón conoce y lanza conjuros arcanos igual que un hechicero del nivel indicado en la descripción de su variedad, adquiriendo conjuros adicionales por poseer una alta puntuación en Carisma. Algunos dragones también pueden lanzar conjuros de la lista o los dominios de clérigo como si se tratase de sortilegios arcanos.

Aptitudes sortílegas: las aptitudes sortílegas del dragón dependen de su edad y variedad. Éste obtendrá las aptitudes indicadas para su edad, además de todas las anteriores, usando como nivel de lanzador su categoría de edad o su nivel de lanzador como hechicero (el que sea mayor). La CD de salvación será 10 + el modificador de Carisma del dragón + el nivel del conjuro. Si no se indica lo contrario, todas las aptitudes sortílegas podrán utilizarse una vez al día.



Reducción del daño: los dragones jóvenes adultos o más maduros posen RD. Sus armas naturales son consideradas como armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la RD.

Inmunidades (Ex): todos los dragones son inmunes a los efectos de *dormir* y parálisis. Tal y como se indica en su descripción, todas las variedades de dragones son inmunes a una o dos formas de ataque adicionales, sin importar cuál sea su edad.

Resistencia a conjuros (Ex): a medida que envejecen, los dragones se vuelven más resistentes a los conjuros y aptitudes sortílegas, tal y como se indica en la descripción de cada variedad.

Vista ciega (Ex): el dragón puede averiguar la posición de otras criaturas hasta una distancia de 60'. Los oponentes a los que el dragón no pueda ver realmente todavía poseerán ocultación total respecto a él.

Sentidos agudos (Ex): el dragón ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y dos veces mejor con luz normal. Además, posee visión en la oscuridad hasta120'.

Habilidades: todos los dragones comienzan teniendo tantos puntos de habilidad como [(6 + modificador de Int, mínimo 1) + (DG ×3)]. La mayoría de los dragones adquieren las siguientes habilidades al máximo rango posible: Avistar, Buscar y Escuchar. Por lo general, los puntos de habilidad restantes se asignan a Averiguar intenciones, Concentración, Diplomacia, Escapismo, Intimidar, Saber (cualquiera) y Usar objeto mágico, al coste de 1 punto de habilidad por rango. Todas estas habilidades se consideran de clase para dragones. Además, cada dragón posee otras habilidades de clase, como te indicamos en la descripción de cada variedad.

Dotes: todos los dragones poseen 1 dote más otra adicional por cada 3 DG, al igual que cualquier otra criatura. Sus preferidas son Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (garra o mordisco), Viraje brusco y cualquier dote metamágica que esté a disposición de los hechiceros y les resulte útil.

Movimiento de largo recorrido de los dragones

Los dragones cromáticos y metálicos son criaturas voladoras sumamente fuertes y pueden cubrir grandes distancias con rapidez. La velocidad de largo recorrido de un dragón está en función de su velocidad táctica de vuelo, tal y como te mostramos en la tabla siguiente.

Velocidad de vuelo de largo recorrido de los dragones

	Velocidad de vuelo del dragón			
	100'	150'	200'	250'
Una hora				
Normal	15 millas	20 millas	30 millas	40 millas
Aligerar	24 millas	40 millas	60 millas	80 millas
Un día				
Normal	120 millas	160 millas	240 millas	320 millas

Cuando llevan a cabo un desplazamiento de largo recorrido, los dragones no se cansan tan rápidamente como otras criaturas. Cuando un dragón trate de moverse aligerando o a marcha forzada (consulta al respecto el *Manual del jugador*), comprueba el daño no letal cada 2 horas en lugar de hacerlo cada hora.

SOCIEDAD DE LOS DRAGONES

Aunque se cree que todos los dragones compartieron las mismas raíces hace decenas de miles de años, las variedades actuales se preocupan de sus asuntos y solamente colaboran en circunstancias extremas, tal como una poderosa amenaza común. Sin embargo, los dragones buenos jamás colaboran con los malignos, aunque se ha encontrado a unos cuantos especímenes neutrales con unos u otros. Los dragones de oro se asocian de vez en cuando con los de plata.

Cuando se encuentran, por regla general, los dragones malignos de distintas variedades combaten para defender su territorio. Los dragones buenos, aunque también muy territoriales, son más tolerantes, y suelen arreglar sus diferencias de forma pacífica.

Los dragones siguen una serie de estrategias de reproducción que se ajustan a sus necesidades y temperamentos. Esto ayuda a asegurar la continuidad de sus estirpes, sin importar lo que le suceda al progenitor o a su guarida.

Los jóvenes adultos, particularmente los malignos o los menos inteligentes, tienden a dejar nidadas de 1d4+1 huevos por toda la campiña, abandonando a las crías a su suerte. Al eclosionar, se agrupan con otros dragones, normalmente de edad juvenil o menor, y el grupo se mantiene unido hasta que sus miembros son capaces de establecer sus propias guaridas.

Los dragones más maduros e inteligentes forman familias compuestas por la pareja progenitora más 1d4+1 jóvenes. Las parejas de dragones siempre están formadas por adultos o adultos maduros; la descendencia que convive con ellos está formada por crías (01-10 en d%), muy jóvenes (11-30), jóvenes (31-50), juveniles (51-90) o jóvenes adultos (91-100). El dragón abandona a sus padres para establecer su propia guarida poco después de alcanzar la categoría de joven adulto (o, en raras ocasiones, la juvenil).

Las parejas de dragones que superan la categoría adulta madura acostumbran a separarse, empujados a alejarse por su propia independencia y ansia de tesoros. Las hembras más maduras continúan emparejándose y poniendo huevos, pero solamente uno de los progenitores se quedará en la guarida para criar a los descendientes. Con frecuencia, las hembras más viejas ponen varias nidadas de huevos, quedándose una para sí, dejando otra al cuidado de su pareja y abandonando las demás. A veces, una hembra de dragón deja un huevo o a una cría al cuidado de padres adoptivos de raza no dracónica.

LA PIEL DE DRAGÓN

Un armero puede trabajar las pieles de los dragones para crear armaduras o escudos de gran calidad (consulta 'Piel de dragón' en 'Materiales especiales', en la *Guía del Dungeon Master*).

DRAGONES CROMÁTICOS

Los dragones cromáticos constituyen la rama maligna de los dragones. Son agresivos, codiciosos, vanidosos y malintencionados.

DRAGÓN AZUL

Dragón (tierra)

Entorno: desiertos templados

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 3; muy joven 4; joven 6; juvenil 8; joven adulto 11; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 23; gran sierpe 25.

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: cría 7-8 DG; muy joven 10-11 DG; joven 13-14 DG; juvenil 16-17 DG; joven adulto 19-20 DG; adulto 22-23 DG; adulto maduro 25-26 DG; viejo 28-29 DG; muy viejo 31-32 DG; venerable 34-35 DG; sierpe 37-38 DG; gran sierpe 40+ DG.

Ajuste de nivel: cría +4; muy joven +5; joven +6, otros -

El dragón posee unas orejas exageradamente adornadas, y un cuerno, único y enorme, que le surge del hocico. El olor a ozono satura el aire alrededor del dragón, cuyas escamas teñidas de azur brillan bajo el sol.

Los dragones azules son vanidosos y territoriales. Se trata de una de las variedades de dragones mejor adaptadas a excavar en arena.

El color de sus escamas va del azur iridiscente hasta el añil intenso, pulido por las arenas del desierto hasta alcanzar un acabado lustroso. El tamaño de sus escamas apenas aumenta a medida que el dragón envejece, aunque se vuelven más gruesas y duras. Sus pieles tienden a zumbar y chisporrotear un poco por culpa de la electricidad estática acumulada. Estos efectos se intensifican cuando el dragón se enfurece o está a punto de atacar, despidiendo un olor a ozono y arena.

Los vivos colores del dragón azul permiten divisarlo fácilmente en los áridos paisajes desérticos. Sin embargo, con frecuencia excava en la arena para que sólo quede expuesta parte de su cabeza. Estas criaturas adoran planear por los cálidos aires del desierto, y suelen volar durante el día, cuando las temperaturas son más elevadas. Algunos poseen casi el mismo color que el cielo del desierto, y sacan toda la ventaja posible a su tonalidad.

Los dragones azules se guarecen en enormes cavernas subterráneas, donde también almacenan su tesoro. Aunque recogen todo aquello que parece valioso, sienten un mayor aprecio por las gemas, especialmente los zafiros. A veces se ven obligados a comer serpientes, lagartos y plantas del desierto para aplacar su inmensa hambre, pero ante todo prefieren los animales de rebaño, como los camellos. Cuando tienen oportunidad, se alimentan glotonamente a base de estas criaturas.



Dragón azul

Combate

Típicamente, los dragones azules atacan desde lo alto o excavan bajo las arenas hasta que sus oponentes se acercan a 100'. Los dragones más ancianos utilizan sus aptitudes especiales, como *terreno alucinatorio*, coordinándolas con estas tácticas para enmascarar el terreno y mejorar sus posibilidades de coger por sorpresa a la víctima. Los dragones azules sólo huyen de un combate cuando resultan heridos de gravedad, pues consideran que la retirada es una cobardía.

Arma de aliento (Sb): el dragón azul posee un tipo de arma de aliento: una línea de relámpago.

Crear/destruir agua (St): el dragón puede usar esta aptitud tres veces al día. Funciona como el conjuro *crear agua*, exceptuando que el dragón puede optar por destruir agua en lugar de crearla, acción que echará a perder automáticamente líquidos descuidados por su propietario que contengan agua. Los objetos mágicos (como las pociones) y objetos que obren en poder de una criatura deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (con CD igual a la presencia pavorosa del dragón) o se estropearán. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 1.er nivel.

Imitar sonidos (Ex): siempre que le plazca, el dragón puede imitar cualquier voz o sonido que haya oído. Los oyentes deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (con CD igual a la presencia pavorosa del dragón) para darse cuenta del ardid.

Otras aptitudes sortílegas: 3 al día: *ventriloquia* (adulto o más viejo); 1 al día: *terreno alucinatorio* (adulto o más viejo), *velo* (venerable o más viejo) y *espejismo arcano* (gran sierpe).

DRAGONES AZULES POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	P	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—
Muy joven	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—
Joven	M	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—
Juvenil	G	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—
Joven adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23
Adulto maduro	E	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25
Viejo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27
Muy viejo	E	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29
Venerable	Ga	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31
Sierpe	Ga	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+20	+25	22d8 (36)	33
Gran sierpe	Ga	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+29	+21	+27	24d8 (37)	35

Ilustración de S. Wood

APTITUDES DE LOS DRAGONES AZULES POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	40', Ec 20', Vl 100' (regular)	+0	16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16	Inmunidad a la electricidad, *crear/destruir agua*	—	—
Muy joven	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18		—	—
Joven	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	21 (+11 natural), toque 10, desprevenido 21		—	—
Juvenil	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	23 (–1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenido 23	Imitar sonidos	1.º	—
Joven adulto	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	26 (–1 tamaño, +17 natural), toque 9, desprevenido 26	Reducción del daño 5/mágica	3.º	19
Adulto	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	28 (–2 tamaño, +20 natural), toque 8, desprevenido 28	*Ventriloquía*	5.º	21
Adulto maduro	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	31 (–2 tamaño, +23 natural), toque 8, desprevenido 31	Reducción del daño 10/mágica	7.º	22
Viejo	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	34 (–2 tamaño, +26 natural), toque 8, desprevenido 34	*Terreno alucinatorio*	9.º	24
Muy viejo	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	37 (–2 tamaño, +29 natural), toque 8, desprevenido 37	Reducción del daño 15/mágica	11.º	25
Venerable	40', Ec 20' Vl 200' (torpe)	+0	38 (–4 tamaño, +32 natural), toque 6, desprevenido 38	*Velo*	13.º	27
Sierpe	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	41 (–4 tamaño, +35 natural), toque 6, desprevenido 41	Reducción del daño 20/mágica	15.º	29
Gran sierpe	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	44 (–4 tamaño, +38 natural), toque 6, desprevenido 44	*Espejismo arcano*	17.º	31

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Aire, Ley y Mal.

Dragón azul adulto maduro: VD 16; dragón Enorme (tierra); DG 24d12+120, 276 pg; Inic +4; Vel 40', Vol 150' (mala), Ec 20'; CA 31, toque 8, sorprendido 31; Ataq base +24; Presa +41; Atq +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +29 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +29 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +29 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance 15'/10'; AE aplastamiento, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, electricidad, y parálisis, RD 10/mágica, RC 22, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +19, Ref +14, Vol +17; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +28, Avistar +30, Buscar +28, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +30, Diplomacia +32, Engañar +28, Esconderse +11, Escuchar +30, Intimidar +30, Saber (arcano) +14, Saber (naturaleza) +13; Abstención de materiales, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Alerta, Flotar, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con una aptitud (presencia pavorosa).

Aplastamiento (Ex): área 15' × 15'; oponentes Pequeños o menor sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 27) o quedan sujetos.

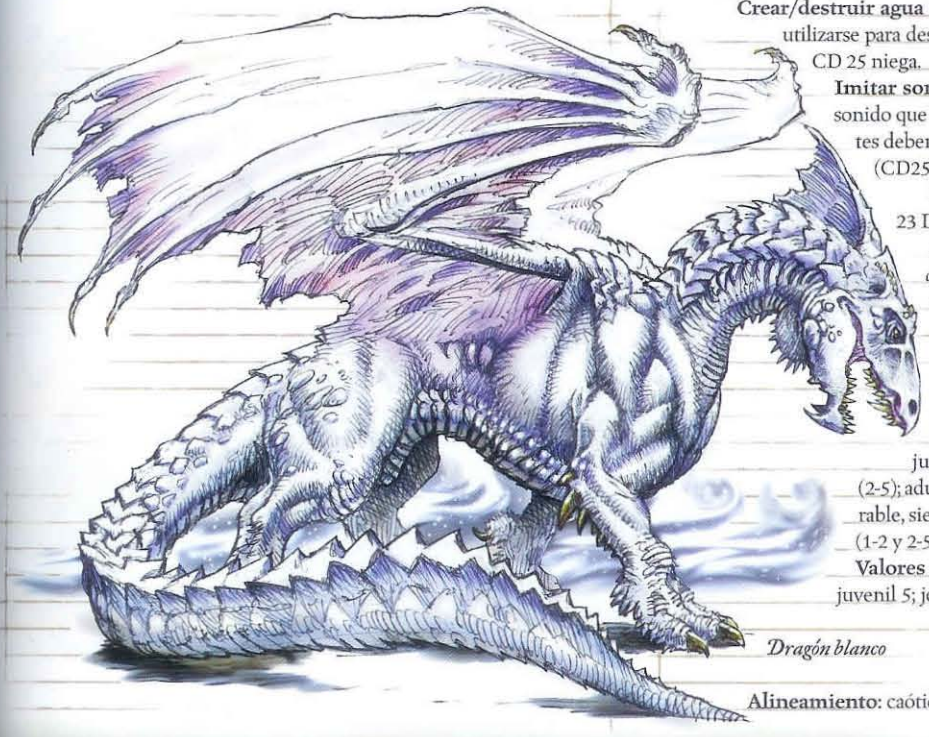
Arma de aliento (Sb): línea de 100', daño 14d8 electricidad, Reflejos CD 27 para mitad de daño.

Crear/destruir agua (St): 3 al día, como *crear agua*, pero puede utilizarse para destruir agua. 7.º nivel de lanzador; Voluntad CD 25 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD25) para darse cuenta del ardid.

Presencia pavorosa Ex): radio de 210', 23 DG o menos, Voluntad CD 27 niega.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *ventriloquía*, 7.º nivel de lanzador; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro.



Dragón blanco

Ilustración de S. Wood

DRAGÓN BLANCO

Dragón (frío)

Entorno: montañas frías

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 1; muy joven 2; joven 3; juvenil 5; joven adulto 7; adulto 9; adulto maduro 11; viejo 14; muy viejo 16; venerable 17; sierpe 18; gran sierpe 20.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: cría 4-5 DG; muy joven 7-8 DG; joven 10-11 DG; juvenil 13-14 DG; joven adulto 16-17 DG; adulto 19-20 DG; adulto maduro 22-23 DG; viejo 25-26 DG; muy viejo 28-29 DG; venerable 31-32 DG; sierpe 34-35 DG; gran sierpe 37+ DG.

Ajuste de nivel: cría +2; muy joven +3; joven +3, juvenil +5; otros -

Este dragón tiene un hocico en forma de pico, una papada espinosa, y una cresta formada por una única púa que se curva hacia atrás. Un olor químico tenue y preciso acompaña al dragón, cuyas escamas brillan como la nieve.

Los dragones blancos, que se encuentran entre los más pequeños y menos inteligentes de la especie, no son más que animales depredadores. Sus rostros expresan una resuelta ferocidad en lugar de la sagacidad de sus parientes más poderosos.

Las escamas de las crías de dragón blanco brillan como si fueran espejos. A medida que éste envejece, ese brillo va desapareciendo y, llegada la edad anciana, van apareciendo escamas de color azul pálido o gris blancuzco entre las blancas de siempre.

Las guaridas de estas criaturas suelen ser cuevas heladas y profundas cámaras subterráneas, apartadas de los cálidos rayos del sol. Guardan todo su tesoro en el interior de su cubil, preferiblemente en cavernas cubiertas de hielo que puedan reflejar el brillo de las gemas. A los dragones de esta variedad les gustan especialmente los diamantes.

Aunque, al igual que todos los demás, los dragones blancos pueden comer prácticamente cualquier cosa, son muy exigentes y sólo consumirán aquel alimento que se haya congelado. Normalmente, devoran a las criaturas muertas por su aliento cuando los cadáveres aún están rígidos y helados, y entierran a las demás víctimas bajo montones de nieve hasta que se congelan como es debido.

Los enemigos naturales de los dragones blancos son los gigantes de la escarcha, que los matan para obtener comida o armadura, o los capturan para usarlos como guardianes.

Combate

Los dragones blancos prefieren los ataques repentinos, haciendo un barrido desde lo alto o surgiendo de debajo del agua, la nieve o el hielo. Exhalan su arma de aliento y, a continuación, intentan tumbar a un solo oponente con un segundo ataque.

Arma de aliento (Sb): el dragón blanco posee un tipo de arma de aliento: un cono de frío.

Dragones blancos por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	Me	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/-5	+5	+4	+3	+3	1d6 (12)	—
Muy joven	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
Joven	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	3d6 (16)	—
Juvenil	M	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+10	+8	+8	4d6 (18)	—
Joven adulto	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+12	+9	+9	5d6 (20)	16
Adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	10	+18/+28	+23	+15	+11	+11	6d6 (23)	19
Adulto maduro	E	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+17	+12	+13	7d6 (25)	21
Viejo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	8d6 (27)	23
Muy viejo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+21	+15	+17	9d6 (29)	25
Venerable	E	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+23	+17	+19	10d6 (31)	27
Sierpe	Ga	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+25	+18	+20	11d6 (33)	29
Gran sierpe	Ga	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+28	+20	+24	12d6 (36)	32

Aptitudes de los dragones blancos por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	60', Ec 30', Nd 60', Vl 150' (regular)	+0	14 (+2 tamaño, +2 natural), toque 12, desprevenido 14	Caminar por el hielo, inmunidad al frío, vulnerabilidad al fuego	—	—
Muy joven	60', Ec 30', Nd 60', Vl 150' (regular)	+0	16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16		—	—
Joven	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18		—	—
Juvenil	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	21 (+11 natural), toque 10, desprevenido 21	*Nube brumosa*	—	—
Joven adulto	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	23 (–1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenido 23	Reducción del daño 5/mágica	—	16
Adulto	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	26 (–1 tamaño, +17 natural), toque 9, desprevenido 26	*Ráfaga de viento*	1.º	18
Adulto maduro	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	28 (–2 tamaño, +20 natural), toque 8, desprevenido 28	Reducción del daño 10/mágica	3.º	20
Viejo	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	31 (–2 tamaño, +23 natural), toque 8, desprevenido 31	*Bruma congelante*	5.º	21
Muy viejo	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	34 (–2 tamaño, +26 natural), toque 8, desprevenido 34	Reducción del daño 15/mágica	7.º	23
Venerable	60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala)	+0	37 (–2 tamaño, +29 natural), toque 8, desprevenido 37	*Muro de hielo*	9.º	24
Sierpe	60', Ec 30', Nd 60', Vl 250' (torpe)	+0	38 (–4 tamaño, +32 natural), toque 6, desprevenido 38	Reducción del daño 20/mágica	11.º	25
Gran sierpe	60', Ec 30', Nd 60', Vl 250' (torpe)	+0	41 (-4 tamaño, +35 natural), toque 6, desprevenido 41	*Controlar el clima*	13.º	27

Caminar por el hielo (Ex): esta aptitud (que siempre está activada) funciona como el conjuro *trepar cual arácnido*, pero las superficies por las que escale el dragón han de estar cubiertas de hielo.

Bruma congelante (St): el dragón puede usar esta aptitud 3 veces al día. Es parecida un conjuro de *bruma sólida*, pero también crea una capa de escarcha resbaladiza en todas las superficies tocadas por la niebla, generando un efecto igual al conjuro de *grasa*. El dragón es inmune al efecto de *grasa* gracias a su aptitud de caminar por el hielo. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 5.º nivel.

Otras aptitudes sortílegas: 3 al día: *nube brumosa* (juvenil o más viejo), *ráfaga de viento* (adulto o más viejo), y *muro de hielo* (venerable o más viejo); 1 al día: *controlar el clima* (gran sierpe).

Dragón blanco joven: VD 4; dragón Mediano (frío); DG 9d12+18, 76 pg; Inic +4; Vel 60', Vol 200' (mala), Ec 30', Nd 60'; CA 18, toque 10, sorprendido 18; Ataq base +9; Presa +11; Atq +11 cuerpo a cuerpo (2d6+2, mordisco); Atq completo +11 cuerpo a cuerpo (2d6+2, mordisco), +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +6 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); AE arma de aliento; CE caminar por el hielo, inmunidad a *dormir*, frío y parálisis, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +8, Ref +6, Vol +6; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Buscar +12, Escuchar +12, Intimidar +10; Ataque en vuelo, Ataque natural mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', daño 3d6 frío, Reflejos CD 16 para mitad de daño.

Caminar por el hielo (Ex): como el conjuro *trepar cual arácnido*, pero las superficies que el dragón escala deben estar heladas, siempre está activada.

DRAGÓN NEGRO

Dragón (agua)

Entorno: marjales cálidos

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 2; muy joven 3; joven 4; juvenil 6; joven adulto 8; adulto 10; adulto maduro 13; viejo 15; muy viejo 17; venerable 18; sierpe 19; gran sierpe 21.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: cría 5-6 DG; muy joven 8-9 DG; joven 11-12 DG; juvenil 14-15 DG; joven adulto 17-18 DG; adulto 20-21 DG; adulto maduro 23-24 DG; viejo 26-27 DG; muy viejo 29-30 DG; venerable 32-33 DG; sierpe 35-36 DG; gran sierpe 38+ DG.

Ajuste de nivel: cría +3; muy joven +3; joven +3, juvenil +4, otros -

Verdaderamente, la cabeza del dragón parece una calavera debido a sus profundas cuencas oculares y a su ancha y chata fosa nasal. Posee unos cuernos curvados hacia delante y una cresta espinal que alcanza su punto más alto justo detrás de su cabeza y que va disminuyendo hasta terminar sobre la última cuarta parte de su cuello. Un olor ácido rodea al dragón, cuyas escamas son la mayoría de un color ébano deslucido y gris oscuro.

Los dragones negros tienen mal temperamento y son astutos y malévolos, características que quedan reflejadas en sus rostros, siniestros y taimados. A veces reciben el nombre de "dragones calavera" debido a sus rostros esqueléticos. Este aspecto de calavera se ve acrecentado por el deterioro gradual de su piel en torno a sus pómulos y la base de los cuernos, y aunque esto va aumentando con la edad, no inflige daño alguno al dragón. Al salir del cascarón, las escamas del dragón negro son delgadas, pequeñas y brillantes, pero a medida que envejece se vuelven más grandes, gruesas y deslucidas, sirviéndole de camuflaje en las ciénagas y pantanos.

Los dragones negros se guarecen en cuevas, grandes y húmedas, o en cavernas subterráneas con múltiples cámaras, y sus guaridas huelen a vegetación putrefacta y agua estancada, con cierto matiz ácido. Los dragones más viejos ocultan la entrada de su cubil empleando *crecimiento vegetal*. Se alimentan principalmente de pescado, moluscos y demás criaturas acuáticas. También cazan carne roja, pero les gusta "encurtirla", sumergiéndola durante días en los estanques de sus cuevas antes de devorarla.

Estos dragones sienten un cariño especial por las monedas. A veces, los más ancianos capturan a humanoides y los interrogan acerca de reservas de oro, plata y platino antes de matarlos.

Combate

Los dragones negros prefieren tender emboscadas a sus víctimas, utilizando su entorno a modo de cobertura. Cuando combaten en ciénagas y pantanos de vegetación frondosa, intentan permanecer en el agua o sobre tierra firme, ya que los troncos y el follaje de las ramas limitan su maniobrabilidad aérea. Cuando se ven superados, intentan alejarse y perderse de vista volando, para no dejar ningún rastro, y esconderse en algún estanque o cenagal profundo.

Arma de aliento (Sb): el dragón negro posee un tipo de arma de aliento: una línea de ácido.

Respiración acuática (Ex): el dragón puede respirar bajo el agua de forma indefinida y utilizar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido.

Corromper agua (St): una vez al día, un dragón negro adulto o más viejo puede estancar 10' cúbicos de agua, haciendo que ésa se vuelva estancada, sucia



Dragón negro

Ilustración de S. Wood

e incapaz de albergar vida animal. Esta aptitud también echará a perder líquidos que contengan agua. Los objetos mágicos (como las pociones) y objetos que obren en poder de una criatura deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (con CD igual a la presencia pavorosa del dragón) o se estropearán.

Hechizar reptiles (St): un dragón negro gran sierpe puede utilizar esta aptitud tres veces al día. Funciona como un conjuro de *hechizar monstruo en grupo* que solamente afectara a animales reptilianos. El dragón podrá comunicarse con todo reptil hechizado como si estuviera lanzando un conjuro de *hablar con los animales*.

Otras aptitudes sortílegas: 3 al día: *oscuridad* (juvenil o más viejo, radio de 10' × categoría de edad) y *plaga de insectos* (venerable o más viejo); 1 al día: *crecimiento vegetal* (viejo o más anciano).

Dragón negro joven adulto: VD 9; dragón Grande (agua); DG 16d12+48, 152 pg; Inic +0; Vel 60', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 25, toque 9, sorprendido 25; Ataq base +16; Presa +24; Atq +20 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +20 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +17 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +17 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +17 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, *oscuridad*, presencia pavorosa; CE inmunidad al ácido, *dormir* y parálisis, RD 5/mágica, RC 17, respiración acuática, sentido ciego hasta 60', visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +13, Ref +10, Vol +11; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +17, Buscar +17, Diplomacia +10, Engañar +9, Esconderse +8, Escuchar +17, Hablar un idioma 6 niveles, Intimidar +19, Moverse sigilosamente +16, Nadar +12, Trepar +20; Armadura natural mejorada, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Soltura con un arma (mordisco), Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea de 80', daño 10d4 por ácido, reflejos CD 21 para mitad de daño.

Oscuridad (St): 3 al día, como el conjuro *oscuridad*, pero de 50' de radio. 5.º nivel de lanzador.

Presencia pavorosa (Ex): 150' de radio, 15 DG o menos, Voluntad CD 19 niega.

Respiración acuática (Ex): puede respirar bajo el agua de forma indefinida y utilizar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos habituales (5, 4; CD de la salvación 11 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, rayo de escarcha, resistencia*; 1.º: *armadura de mago, protección contra el bien*.

Dragones negros por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	Me	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/-4	+6	+5	+4	+4	2d4 (13)	—
Muy joven	P	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+6	+5	+5	4d4 (14)	—
Joven	M	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+9	+7	+7	6d4 (17)	—
Juvenil	M	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+10	+8	+8	8d4 (18)	—
Joven adulto	G	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+13	+10	+11	10d4 (22)	19
Adulto	G	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+15	+11	+12	12d4 (23)	20
Adulto maduro	E	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+18	+13	+15	14d4 (26)	23
Viejo	E	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+19	+14	+16	16d4 (27)	24
Muy viejo	E	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+22	+16	+19	18d4 (30)	27
Venerable	E	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+23	+17	+20	20d4 (31)	28
Sierpe	Ga	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+26	+19	+23	22d4 (34)	31
Gran sierpe	Ga	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	24d4 (36)	33

Aptitudes de los dragones negros por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	60', Vl 100' (regular), Nd 60'	+0	15 (+2 tamaño, +3 natural), toque 12, desprevenido 15	Inmunidad al ácido, respiración acuática	—	—
Muy joven	60', Vl 100' (regular), Nd 60'	+0	17 (+1 tamaño, +6 natural), toque 11, desprevenido 17		—	—
Joven	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	19 (+9 natural), toque 10, desprevenido 19		—	—
Juvenil	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	22 (+12 natural), toque 10, desprevenido 22	*Oscuridad*	—	—
Joven adulto	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	24 (–1 tamaño, +15 natural), toque 10, desprevenido 22	Reducción del daño 5/mágica	1.º	17
Adulto	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	27 (–1 tamaño, +18 natural), toque 9, desprevenido 27	*Corromper agua*	3.º	18
Adulto maduro	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	29 (–2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29	Reducción del daño 10/mágica	5.º	21
Viejo	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	32 (–2 tamaño, +24 natural), toque 8, desprevenido 32	*Crecimiento vegetal*	7.º	22
Muy viejo	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	35 (–2 tamaño, +27 natural), toque 8, desprevenido 35	Reducción del daño 15/mágica	9.º	23
Venerable	60', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	38 (–2 tamaño, +30 natural), toque 8, desprevenido 38	*Plaga de insectos*	11.º	25
Sierpe	60', Vl 200' (torpe), Nd 60'	+0	39 (–4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	Reducción del daño 20/mágica	13.º	26
Gran sierpe	60', Vl 200' (torpe), Nd 60'	+0	42 (–4 tamaño, +36 natural), toque 6, desprevenido 42	*Hechizar reptiles*	15.º	28

Dragones rojos por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d10 (15)	—
Muy joven	G	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+10	+7	+8	4d10 (18)	—
Joven	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d10 (19)	—
Juvenil	G	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	—
Joven adulto	E	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d10 (24)	21
Adulto	E	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+18	+13	+17	12d10 (25)	24
Adulto maduro	E	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+20	+14	+18	14d10 (28)	26
Viejo	Ga	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+23	+16	+21	16d10 (30)	29
Muy viejo	Ga	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+25	+17	+23	18d10 (33)	31
Venerable	Ga	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+28	+19	+26	20d10 (35)	34
Sierpe	Ga	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+30	+20	+27	23d10 (38)	35
Gran sierpe	C	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+32	+22	+30	24d10 (40)	38

DRAGÓN ROJO

Dragón (fuego)

Entorno: montañas cálidas.

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 3; muy joven 4; joven 6; juvenil 9; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; venerable 22; sierpe 23; gran sierpe 25.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: cría 8-9 DG; muy joven 11-12 DG; joven 14-15 DG; juvenil 17-18 DG; joven adulto 20-21 DG; adulto 23-24 DG; adulto maduro 26-27 DG; viejo 29-30 DG; muy viejo 32-33 DG; venerable 35-36 DG; sierpe 38-39 DG; gran sierpe 41+ DG.

Ajuste de nivel: cría +4; muy joven +5; joven +6, otros -

El dragón posee unos cuernos que se extienden hacia atrás por encima del cuello, orejas adornadas con diversos colores, y unos cuernos más pequeños en sus mejillas y barbilla, con hileras de cuernos por encima de las cejas. La nariz tiene forma de pico y sostiene un cuerno pequeño. Una hermosa cresta nace tras su cabeza y recorre todo su lomo hastacabar en la punta de su cola. El dragón apesta a humo y azufre, y sus escamas brillan con tintes violeta y escarlata.

Los dragones rojos son los más codiciosos de todos y siempre buscan el modo de incrementar su tesoro. Son excepcionalmente vanidosos, carácter que queda reflejado en su porte orgulloso y expresión despectiva.

Las pequeñas escamas de las crías de un dragón rojo son de un brillante y lustroso tono escarlata; esto las convierte en blanco fácil para los depredadores y cazadores, razón por la que permanecen bajo tierra y no se aventuran al exterior hasta que son capaces de defenderse por sí mismas. Llegado el final de su etapa de juventud, sus escamas se vuelven de un color rojo más intenso y la textura lustrosa es reemplazada por un acabado liso y apagado. A medida que envejecen, sus escamas se vuelven más grandes, gruesas y duras como el metal. Los adornos del cuello y las alas tienen bordes de color azul ceniciento o gris purpúreo, que se van oscureciendo más con la edad. Las pupilas del dragón rojo se van apagando a medida que madura; los más ancianos poseen globos oculares que recuerdan a orbes de lava fundida.

Los dragones rojos se guarecen en cuevas grandes que se extienden hasta las profundidades de la tierra, relucen con el calor corporal de sus habitantes y se distinguen por su olor a humo y azufre. No obstante, siempre tienen cerca una atalaya o puesto de observación elevado desde donde inspeccionan con orgullo su territorio (que, para ellos, abarca todo hasta donde alcanza su vista). A veces, este lugar elevado invade el territorio de un dragón de plata, razón por la que estas dos especies con frecuencia son enemigas.

Estos dragones prefieren comer carne, y su alimento favorito son los humanos o elfos jóvenes. A veces, hechizan a los aldeanos para que, periódicamente, les entreguen doncellas a modo de sacrificio.

Combate

Al estar tan seguros de sí mismos, los dragones rojos rara vez suelen detenerse a evaluar a sus adversarios. Nada más ver a su objetivo, deciden en un instante si atacarán o no optando por una de las numerosas estrategias que tienen planeadas de antemano. El dragón rojo aterrizará para atacar con garras y mordiscos a las criaturas pequeñas y débiles en lugar de destruirlas con su arma de aliento, ya que esto acabaría también con cualquier tesoro que pudieran transportar.

Arma de aliento (Sb): el dragón rojo posee un tipo de arma de aliento: un cono de fuego.

Localizar objeto (Sl): un dragón rojo juvenil o más viejo puede utilizar esta aptitud (igual al conjuro homónimo) una vez al día por categoría de edad.

Otras aptitudes sortílegas: 3 al día: *sugestión* (viejo o más anciano); 1 al día: *encontrar la senda* (venerable o más viejo) y *discernir ubicación* (gran sierpe).

Habilidades: Engañar, Saltar y Tasación se consideran habilidades de clase para los dragones rojos.



Dragón rojo

Ilustración de S. Wood

APTITUDES DE LOS DRAGONES ROJOS POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	40', Vl 150' (mala)	+0	16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16	Invulnerabilidad al fuego, vulnerabilidad al frío	—	—
Muy joven	40', Vl 150' (mala)	+0	18 (–1 tamaño, +9 natural), toque 9, desprevenido 18		—	—
Joven	40', Vl 150' (mala)	+0	21 (–1 tamaño, +12 natural), toque 9, desprevenido 21		1.º	—
Juvenil	40', Vl 150' (mala)	+0	24 (–1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevenido 24	*Localizar objeto*	3.º	—
Joven adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	26 (–2 tamaño, +18 natural), toque 8, desprevenido 26	Reducción del daño 5/mágica	5.º	19
Adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	29 (–2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29		7.º	21
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala)	+0	32 (–2 tamaño, +24 natural), toque 8, desprevenido 32	Reducción del daño 10/mágica	9.º	23
Viejo	40', Vl 200' (torpe)	+0	33 (–4 tamaño, +27 natural), toque 6, desprevenido 33	*Sugestión*	11.º	24
Muy viejo	40', Vl 200' (torpe)	+0	36 (–4 tamaño, +30 natural), toque 6, desprevenido 36	Reducción del daño 15/mágica	13.º	26
Venerable	40', Vl 200' (torpe)	+0	39 (–4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	*Encontrar la senda*	15.º	28
Sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	42 (–4 tamaño, +36 natural), toque 6, desprevenido 42	Reducción del daño 20/mágica	17.º	30
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	41 (–8 tamaño, +39 natural), toque 2, desprevenido 41	*Discernir ubicación*	19.º	32

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Caos, Fuego y Mal.

Dragón rojo muy viejo: VD 21; dragón Gargantuesco (fuego); DG 31d12+248, 449 pg; Inic +4; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 36, toque 6, sorprendido 36; Ataq base +31; Presa +56; Atq +40 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +40 cuerpo a cuerpo (4d6+13), +35 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +35 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastamiento, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, engarro; CE inmunidad a dormir, fuego y parálisis, RD 15/mágica, RC 25, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +25, Ref +19, Vol +25; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22

Habilidades y dotes: Artesanía (construcción de trampas) +18, Averiguar intenciones +37, Avistar +37, Buscar +37, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +39, Engañar +37, Esconderse +2, Escuchar +37, Intimidar +39, Saber (arcano) +31, Saber (local) +31, Saber (religión) +31, Saltar +48, Tasación +31, Usar objeto mágico +22; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Engarro, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastamiento (Ex): área de 20' × 20'; los oponentes Medianos o más pequeños sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 33) o quedarán sujetos; bonificador de presa +56.

Arma de aliento (Sb): cono de 60', daño 18d10 de fuego, Reflejos CD 33 para mitad de daño.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, oponentes de tamaño Pequeño o menor sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 33 para mitad de daño.

Engarro (Ex): bonificador de presa +56; garra contra criatura de tamaño Mediano o menor inflige 2d8+6 por asalto, mordisco contra Grande o menor inflige 4d6+13 por asalto, o 8d6+26 si el dragón no se mueve; la criatura víctima del engarro puede ser arrojada a 90' sufriendo 9d6 puntos de daño.

Presencia pavorosa (Ex): radio de 270', 30 DG o menos, Voluntad CD 29 niega.

Aptitudes sortílegas: 9 veces al día, *localizar objeto*; 3 veces al día *sugestión*. 13.º nivel de lanzador; CD de la salvación 16 + nivel de conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 8, 8, 7, 7, 7, 5; CD de la salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, favor divino, proyectil mágico, toque gélido*; 2.º: *curar heridas moderadas, detectar pensamientos, gracia felina, invisibilidad, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, protección contra la energía*; 4.º: *desesperación aplastante , hechizar monstruo, inmunidad a conjuros, restauración*; 5.º: *debilidad mental, evocación sombría, infligir heridas leves en grupo*; 6.º: *bruma ácida, sanar.*



Dragón verde

DRAGÓN VERDE

Dragón (aire)

Entorno: bosques templados.

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Ilustración de S. Wood

Valores de desafío: cría 2; muy joven 3; joven 4; juvenil 7; joven adulto 10; adulto 12; adulto maduro 15; viejo 17; muy viejo 18; venerable 20; sierpe 21; gran sierpe 23.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: legal maligno (siempre).

Avance: cría 6-7 DG; muy joven 9-10 DG; joven 12-13 DG; juvenil 15-16 DG; joven adulto 18-19 DG; adulto 21-22 DG; adulto maduro 24-25 DG; viejo 27-28 DG; muy viejo 30-31 DG; venerable 33-34 DG; sierpe 36-37 DG; gran sierpe 39+ DG.

Ajuste de nivel: cría +5; muy joven +5; joven +5, juvenil +6, otros -

El dragón posee una mandíbula cuajada de dientes, e hileras de pequeños cuernos sobre sus ojos, así como un agrupamiento de cuernos parecidos en su mentón. Una cresta que alcanza su altura máxima detrás de la cabeza comienza justo detrás de sus ojos, recorriendo todo su cuerpo. El olor a cloro impregna al dragón, cuyas escamas resplandecen con un intenso fulgor esmeralda.

Los dragones verdes son beligerantes y tienden a atacar sin provocación previa.

Las escamas de una cría de dragón verde son delgadas, muy pequeñas y de una tonalidad verdosa tan intensa que casi parecen negras. A medida que envejece, las escamas crecen y se aclaran, adoptando tonos verdes (como el oliva o el esmeralda) que le ayudan a fundirse con el entorno del bosque.

Los dragones verdes se guarecen en los bosques; cuanto mayores y más antiguos sean los árboles, mejor para ellos. Prefieren las cuevas de los precipicios y las laderas, y se les puede detectar por su fuerte olor a cloro. Aunque se sabe que han llegado a comer prácticamente cualquier cosa (incluyendo arbustos y árboles pequeños cuando tienen mucha hambre) su alimento preferido son los elfos y duendes.

Combate

Los dragones verdes inician el combate con escasa o ninguna provocación, lanzándose contra criaturas de cualquier tamaño. Si la víctima resulta interesante o parece muy poderosa, el dragón la acechará para determinar el mejor momento para golpear y la táctica más apropiada a utilizar. Si la víctima parece débil, el dragón no tardará en demostrar su presencia, ya que disfruta provocando el terror. Algunas veces, el dragón opta por controlar a una criatura humanoide mediante la intimidación o la *sugestión*. A los dragones verdes les gusta especialmente interrogar a los aventureros para averiguar más acerca de su sociedad y capacidades, qué está sucediendo en los alrededores y si hay algún tesoro cerca.

Arma de aliento (Sb): el dragón verde posee un tipo de arma de aliento: un cono de gas corrosivo (ácido).

Dragones verdes por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—
Muy joven	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Joven	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—
Juvenil	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—
Joven adulto	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23
Adulto maduro	E	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24
Viejo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27
Muy viejo	E	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28
Venerable	Ga	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31
Sierpe	Ga	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32
Gran sierpe	Ga	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35

Aptitudes de los dragones verdes por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	40', Vl 100' (regular), Nd 40'	+0	15 (+1 tamaño, +4 natural), toque 11, desprevenido 15	Inmunidad al ácido, respiración acuática	—	—
Muy joven	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	17 (+7 natural), toque 10, desprevenido 17		—	—
Joven	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20		—	—
Juvenil	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	22 (–1 tamaño, +13 natural), toque 9, desprevenido 22		1.º	—
Joven adulto	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	25 (–1 tamaño, +16 natural), toque 9, desprevenido 25	Reducción del daño 5/mágica	3.º	19
Adulto	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	27 (-2 tamaño, +19 natural), toque 8, desprevenido 27	*Sugestión*	5.º	21
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	30 (–2 tamaño, +22 natural), toque 8, desprevenido 30	Reducción del daño 10/mágica	7.º	22
Viejo	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	33 (–2 tamaño, +25 natural), toque 8, desprevenido 33	*Crecimiento vegetal*	9.º	24
Muy viejo	40', Vl 150' (mala), Nd 40'	+0	36 (–2 tamaño, +28 natural), toque 8, desprevenido 36	Reducción del daño 15/mágica	11.º	25
Venerable	40', Vl 200' (torpe), Nd 40'	+0	37 (–4 tamaño, +31 natural), toque 6, desprevenido 37	*Dominar persona*	13.º	27
Sierpe	40', Vl 200' (torpe), Nd 40'	+0	40 (–4 tamaño, +34 natural), toque 6, desprevenido 40	Reducción del daño 20/mágica	15.º	28
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe), Nd 40'	+0	43 (–4 tamaño, +37 natural), toque 6, desprevenido 43	*Comandar plantas*	17.º	30

Respiración acuática (Ex): el dragón puede respirar bajo el agua de forma indefinida y utilizar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *sugestión* (adulto o más viejo), y *dominar persona* (venerable o más viejo); 1 al día: *crecimiento vegetal* (viejo o más anciano) y *comandar plantas* (gran sierpe).

Dragón verde adulto: VD 13; dragón Enorme (aire); DG 20d12+100, 230 pg; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 27, toque 8, sorprendido 27; Ataq base +20; Presa +36; Atq +26 cuerpo a cuerpo (3d8+8, mordisco); Atq completo +26 cuerpo a cuerpo (3d8+8, mordisco), +21 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +21 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +21 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastamiento, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad al ácido, *dormir* y parálisis, RD 5/mágica, RC 21, respiración acuática, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +17, Ref +12, Vol +15; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +25, Buscar +23, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +25, Diplomacia +13, Engañar +20, Esconderse +0, Escuchar +25, Intimidar +25, Moverse sigilosamente +20, Nadar +16, Saber (arcano) +18, Saber (naturaleza) +18; Alerta, Ataque en vuelo, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Viraje brusco.

Aplastamiento (Ex): área 15' × 15'; los oponentes de tamaño Pequeño o menor sufren 2d8+12 puntos de daño contundente, y deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 23) o quedarán sujetos; bonificador de presa +36.

Arma de aliento (Sb): cono de 50', daño 12d6 por ácido, Reflejos CD 25 para mitad de daño.

Presencia pavorosa (Ex): radio de 180', 19 DG o menos, Voluntad CD 21 niega.

Respiración acuática (Ex): este dragón puede respirar bajo el agua de forma indefinida y utilizar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido.

Aptitudes sortílegas: 3 al día *sugestión*. 6.º nivel de lanzador. CD de la salvación 16.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 7, 5; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *aura mágica de Nystul, escudo, impacto verdadero, retirada expeditiva*; 2.º: *contorno borroso, detectar pensamientos.*

DRAGONES METÁLICOS

Los dragones metálicos constituyen la rama buena de los dragones, pero siguen siendo igual de agresivos que sus primos malignos cuando se les amenaza o desafía. También tienden a ser codiciosos y altaneros.

DRAGÓN DE BRONCE

Dragón (agua)

Entorno: colinas templadas

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe y gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 2; muy joven 4; joven 6; juvenil 8; joven adulto 11; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24.

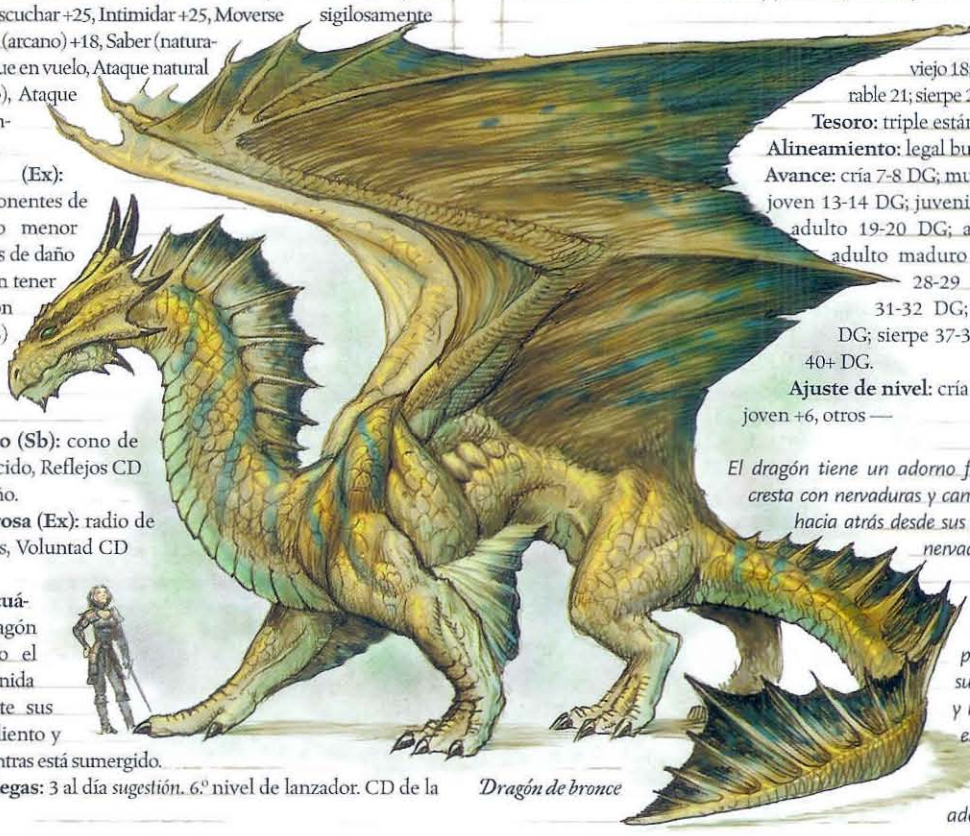
Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: cría 7-8 DG; muy joven 10-11 DG; joven 13-14 DG; juvenil 16-17 DG; joven adulto 19-20 DG; adulto 22-23 DG; adulto maduro 25-26 DG; viejo 28-29 DG; muy viejo 31-32 DG; venerable 34-35 DG; sierpe 37-38 DG; gran sierpe 40+ DG.

Ajuste de nivel: cría +4; muy joven +4; joven +6, otros —

El dragón tiene un adorno facial en forma de cresta con nervaduras y canaladuras, que crece hacia atrás desde sus ojos y mejillas. Las nervaduras de esta cresta terminan en cuernos curvados, y el dragón posee otros pequeños cuernos en su mandíbula inferior y mentón. Su hocico es en forma de pico y, además de su pequeño adorno facial, luce



Dragón de bronce

Ilustración de T. Lockwood

DRAGONES DE BRONCE POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	P	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—
Muy joven	M	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—
Joven	M	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—
Juvenil	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—
Joven adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25
Adulto maduro	E	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27
Viejo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29
Muy viejo	E	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31
Venerable	Ga	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33
Sierpe	Ga	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36
Gran sierpe	Ga	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37

APTITUDES DE LOS DRAGONES DE BRONCE POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	40', Vl 100' (regular), Nd 60'	+0	16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16	*Hablar con los animales*, inmunidad a la electricidad, respiración acuática	—	—
Muy joven	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18		—	—
Joven	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	21 (+11 natural), toque 10, desprevenido 21	*Forma alternativa*	1.º	—
Juvenil	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	23 (–1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenido 23		3.º	—
Joven adulto	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	26 (–1 tamaño, +17 natural), toque 9, desprevenido 26	Reducción del daño 5/mágica	5.º	20
Adulto	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	28 (–2 tamaño, +20 natural), toque 8, desprevenido 28	*Crear comida y agua, nube brumosa*	7.º	22
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	31 (–2 tamaño, +23 natural), toque 8, desprevenido 31	Reducción del daño 10/mágica	9.º	23
Viejo	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	34 (–2 tamaño, +26 natural), toque 8, desprevenido 34	*Detectar pensamientos*	11.º	25
Muy viejo	40', Vl 150' (mala), Nd 60'	+0	37 (–2 tamaño, +29 natural), toque 8, desprevenido 37	Reducción del daño 15/mágica	13.º	26
Venerable	40', Vl 200' (torpe), Nd 60'	+0	38 (–4 tamaño, +32 natural), toque 6, desprevenido 38	*Controlar las aguas*	15.º	28
Sierpe	40', Vl 200' (torpe), Nd 60'	+0	41 (–4 tamaño, +35 natural), toque 6, desprevenido 41	Reducción del daño 20/mágica	17.º	29
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe), Nd 60'	+0	44 (–4 tamaño, +38 natural), toque 6, desprevenido 44	Controlar el clima	19.º	31

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Agua, Animal y Ley.

crestas altas en su cuello y cola. El olor del mar rodea al dragón, y sus escamas poseen un tono metálico, de un marrón dorado.

Los dragones de bronce son curiosos y disfrutan transformándose en pequeños animales amistosos para observar a los aventureros. Se sienten fascinados por el arte de la guerra, y se unen con entusiasmo a un ejército cuando se combate por una causa justa, y por una buena paga.

Las escamas de una cría de dragón de bronce son de color amarillo teñido de verde, mostrando sólo una pizca de bronce. A medida que el dragón se acerca a la edad adulta, su color se va volviendo más intenso poco a poco hasta alcanzar un lustroso tono broncíneo, más oscuro. Los muy ancianos desarrollan un matiz negro azulado en los bordes de las escamas. Estos poderosos nadadores tienen patas palmeadas y escamas lisas y planas. Sus pupilas se van apagando a medida que envejecen; los ojos de los más ancianos parecen orbes de color verde brillante.

A los dragones de bronce les gusta vivir en las colinas costeras, cerca de aguas profundas, ya sean dulces o saladas. Suelen visitar las profundidades para refrescarse o buscar perlas y tesoros hundidos. Prefieren las cavernas a las que solamente se puede acceder a través del agua, pero sus guaridas siempre están secas; los dragones de bronce nunca ponen huevos, duermen ni almacenan tesoros bajo el agua. A su alrededor flota un olor a espuma de mar. Los dragones de bronce comen plantas marinas y ciertas variedades de marisco. Además, les encanta la carne de tiburón, y de vez en cuando pueden llegar a comer alguna perla.

Combate

A los dragones de bronce les disgusta matar a aquellos animales a los que podrían "sobornar", quizá con comida, o expulsar mágicamente. Utilizan *detectar pensamientos* para averiguar las intenciones de las criaturas inteligentes. Al atacar, ciegan a sus oponentes con *nube brumosa* y, a continuación, cargan contra ellos o, en caso de estar volando, usan su ataque de engarro. Cuando los oponentes se encuentran sobre el agua, conjuran una tormenta o utilizan su cola para romper el casco de su embarcación. Si el dragón se siente indulgente, el barco sencillamente podría quedar en un mar en calma chicha, inmersos en una densa niebla o perder el mástil.

Arma de aliento (Sb): el dragón de bronce posee dos tipos de arma de aliento: una línea de relámpago y un cono de gas de *rechazo*. Las criaturas situadas dentro del cono deben tener éxito en una salvación de Voluntad o no podrán hacer otra cosa que huir del dragón durante 1d6 asaltos, más 1 asalto adicional por categoría de edad del dragón. Esto es un efecto de encantamiento, enajenador y de compulsión.

Forma alternativa (Sb): tres veces al día, un dragón de bronce joven o más viejo puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o más pequeño a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, exceptuando que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que solamente puede adoptar la forma de un animal o humanoide. La criatura puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que escoja adoptar una nuevo o volver a su forma natural.

Respiración acuática (Ex): el dragón puede respirar bajo el agua de forma indefinida y utilizar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3 al día: *crear comida y agua* (adulto o más viejo), *nube brumosa* (adulto o más viejo), *detectar pensamientos* (viejo o más anciano), *controlar las aguas* (venerable o más viejo); 1 al día: *controlar el clima* (gran sierpe).

Habilidades: Disfrazarse, Nadar y Supervivencia se consideran habilidades de clase para los dragones de bronce.

Dragón de bronce juvenil: VD 9; dragón Grande (agua); DG 15d12+45, 142 pg; Inic +4; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 23, toque 9, sorprendido 23; Ataq base +15; Presa +23; Atq +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +17 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +16 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +16 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (10' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, respiración acuática, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +12, Ref +9, Vol +13; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +21, Avistar +21, Buscar +21, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +25, Disfrazarse +21, Engañar +9, Esconderse +5, Escuchar +21, Intimidar +11, Nadar +8, Saber (arcano) +9, Saber (local) +9, Saber (naturaleza) +9, Supervivencia +9, Tasación +9; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea de 60', daño 8d6 por electricidad, Reflejos CD 20 para mitad de daño; o cono de 40', *rechazo* 1d6+4 asaltos, Voluntad CD 20 niega.

Forma alternativa (Sb): este dragón de bronce puede adoptar tres veces al día cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o menor a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, exceptuando que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que solamente puede adoptar la forma de un animal o humanoide. La criatura puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que escoja adoptar una nuevo o volver a su forma natural.

Respiración acuática (Ex): este dragón puede respirar bajo el agua de forma indefinida y utilizar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*. 4.º nivel de lanzador.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 6; CD de la salvación 14 + nivel de conjuros) 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, rayo de escarcha*; 1.º: *animar una cuerda, escudo, proyectil mágico*.

DRAGÓN DE COBRE

Dragón (tierra)

Entorno: colinas cálidas.

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 2; muy joven 4; joven 6; juvenil 8; joven adulto 10; adulto 13; adulto maduro 15; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: cría 6-7 DG; muy joven 9-10 DG; joven 12-13 DG; juvenil 15-16 DG; joven adulto 18-19 DG; adulto 21-22 DG; adulto maduro 24-25 DG; viejo 27-28 DG; muy viejo 30-31 DG; venerable 33-34 DG; sierpe 36-37 DG; gran sierpe 39+ DG.

Ajuste de nivel: cría +2; muy joven +3; joven +4, juvenil +4, otros —

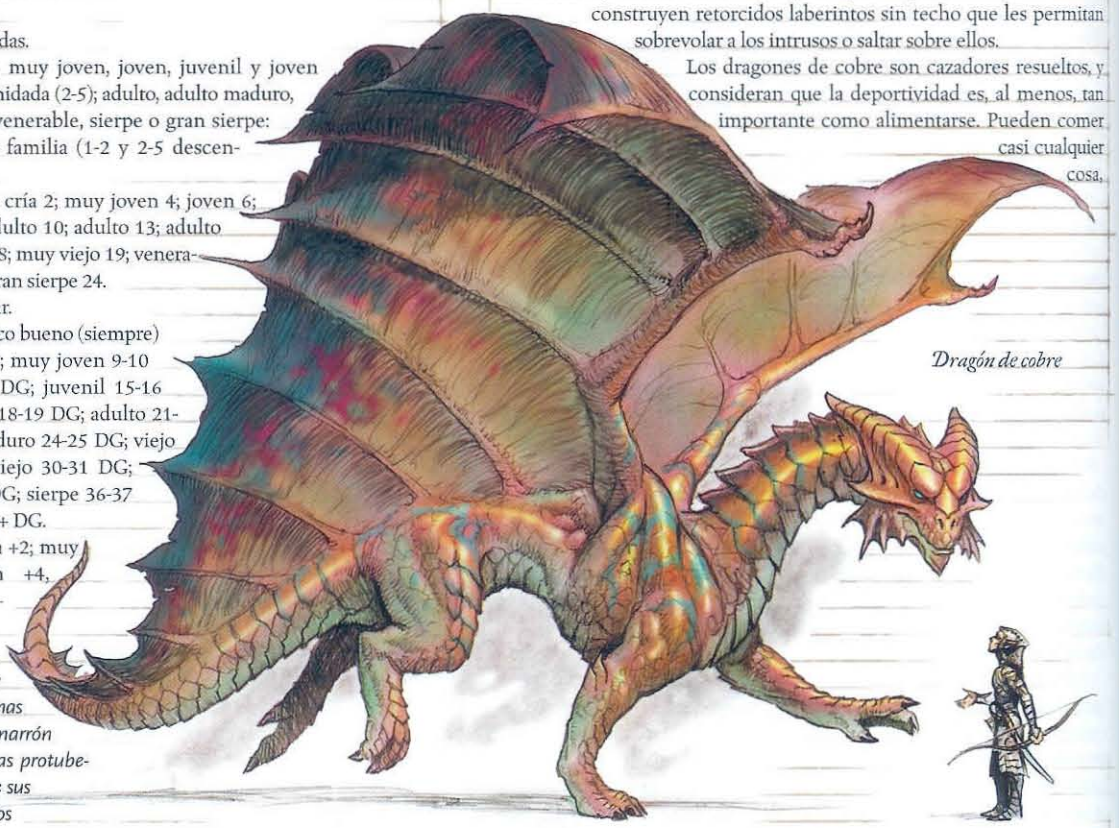
El dragón tiene fuertes hombros y muslos, con un rostro pequeño y unas placas anchas de un marrón suave que forman unas protuberancias justo encima de sus ojos. Unos cuernos largos y aplastados se extienden hacia atrás desde estas placas marrones, constituidos por una serie de segmentos que se solapan. La criatura también posee unos adornos en forma de cresta que nacen de sus mejillas y crecen hacia atrás, y otros en su mandíbula inferior que se proyectan ligeramente hacia delante. El dragón tiene un olor acre, y sus escamas rojizas poseen un brillo metálico.

Los dragones de cobre son unos bromistas incorregibles, contadores de chistes y amantes y creadores de acertijos. La mayoría tienen buen temperamento, pero también poseen una vena codiciosa y tacaña. Gracias a sus fuertes muslos y hombros, son poderosos saltadores y escaladores.

Al nacer, las escamas del dragón de cobre tienen un tono marrón colorado con un matiz metálico. A medida que envejecen, se vuelven más bellas y cobrizas, adoptando su suave y cálido color característico al alcanzar la edad adulta. Las escamas de los muy ancianos adoptan un matiz verdoso. Las pupilas del dragón de cobre se van apagando con la edad, y los ojos de las grandes sierpes parecen orbes hechos de turquesa brillante.

A los dragones de cobre les gustan las mesetas rocosas y las crestas de las colinas. Se guarecen en cuevas estrechas y con frecuencia esconden sus entradas empleando *remover tierra* y *transformar piedra*. Dentro del cubil, construyen retorcidos laberintos sin techo que les permitan sobrevolar a los intrusos o saltar sobre ellos.

Los dragones de cobre son cazadores resueltos, y consideran que la deportividad es, al menos, tan importante como alimentarse. Pueden comer casi cualquier cosa.



Dragón de cobre

Ilustración de T. Lockwood

Dragones de cobre por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	Me	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/-3	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	—
Muy joven	P	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	—
Joven	M	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	—
Juvenil	M	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+11	+9	+11	8d4 (19)	—
Joven adulto	G	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+13	+10	+13	10d4 (21)	21
Adulto	G	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+16	+12	+15	12d4 (24)	23
Adulto maduro	E	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+18	+13	+17	14d4 (27)	25
Viejo	E	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+20	+15	+19	16d4 (28)	27
Muy viejo	E	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+22	+16	+21	18d4 (30)	29
Venerable	E	32d12+192 (400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+24	+18	+23	20d4 (32)	31
Sierpe	Ga	35d12+245 (472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+26	+19	+25	22d4 (34)	33
Gran sierpe	Ga	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+29	+21	+27	24d4 (37)	35

APTITUDES DE LOS DRAGONES DE COBRE POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	40', Vl 100' (regular)	+0	16 (+2 tamaño, +4 natural), toque 12, desprevenido 16	inmunidad al ácido, trepar cual arácnido	—	—
Muy joven	40', Vl 100' (regular)	+0	18 (+1 tamaño, +7 natural), toque 11, desprevenido 18		—	—
Joven	40', Vl 150' (mala)	+0	20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20		1.º	—
Juvenil	40', Vl 150' (mala)	+0	23 (+13 natural), toque 10, desprevenido 23		3.º	—
Joven adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	25 (–1 tamaño, +16 natural), toque 9, desprevenido 25	Reducción del daño 5/mágica	5.º	19
°Adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	28 (–1 tamaño, +19 natural), toque 9, desprevenido 28	Transformar piedra	7.º	21
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala)	+0	30 (–2 tamaño, +22 natural), toque 8, desprevenido 30	Reducción del daño 10/mágica	9.º	23
Viejo	40', Vl 150' (mala)	+0	33 (–2 tamaño, +25 natural), toque 8, desprevenido 33	Transmutar roca en barro/ barro en roca	11.º	25
Muy viejo	40', Vl 150' (mala)	+0	36 (–2 tamaño, +28 natural), toque 8, desprevenido 36	Reducción del daño 15/mágica	13.º	26
Venerable	40', Vl 150' (mala)	+0	39 (–2 tamaño, +31 natural), toque 8, desprevenido 39	Muro de piedra	15.º	28
Sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	40 (–4 tamaño, +34 natural), toque 6, desprevenido 40	Reducción del daño 20/mágica	17.º	29
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	43 (–4 tamaño, +37 natural), toque 6, desprevenido 43	Remover tierra	19.º	31

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Caos, Superchería y Tierra.

incluyendo las menas de metal. Sin embargo, gustan de los escorpiones monstruosos y demás criaturas venenosas de gran tamaño (dicen que el veneno agudiza su ingenio).

Dado que suelen habitar en colinas que pueden divisarse desde las guaridas de los dragones rojos, los conflictos entre ambas variedades son inevitables. Al ser más pequeños, los de cobre suelen huir en busca de cobertura hasta que pueden igualar las posibilidades.

Combate

Los dragones de cobre aprecian el ingenio y no suelen hacer daño a las criaturas capaces de contar un chiste, historia divertida o adivinanza que jamás hayan oído anteriormente. Se enojan fácilmente con los que no se ríen con sus gracias ni aceptan sus bromas con buen humor. Les gusta mofarse de sus oponentes y hostigarlos para que abandonen o actúen de forma estúpida.

Un dragón de cobre enfurecido prefiere atrapar a sus enemigos usando *transmutar roca en barro*. La criatura empujará a los oponentes atrapados al interior del barro o los agarrará y llevará consigo a las alturas. Al enfrentarse a enemigos voladores, intentará atraerlos hasta desfiladeros estrechos y rocosos, donde pueda utilizar su aptitud de *trepar cual arácnido* y hacer fintas y maniobras para conseguir que los otros choquen contra las paredes.

Arma de aliento (Sb): el dragón de cobre posee dos tipos de arma de aliento: una línea de ácido y un cono de gas de *ralentizar*. Las criaturas situadas dentro del cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedarán ralentizadas durante 1d6 asaltos, más 1 asalto adicional por categoría de edad del dragón.

Trepar cual arácnido (Ex): un dragón de cobre puede escalar las superficies de piedra como si estuviera usando el conjuro *trepar cual arácnido*.

Aptitudes sortílegas: 2 al día: *transformar piedra* (adulto o más viejo); 1 al día: *transmutar roca en barro o barro en roca* (viejo o más anciano), *muro de piedra* (venerable o más viejo) y *remover tierra* (gran sierpe).

Habilidades: Engañar, Esconderse y Saltar se consideran habilidades de clase para los dragones de cobre.

Dragón de cobre joven: VD 7; dragón Mediano (tierra); DG 11d12+22, 93pg; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 20, toque 10, sorprendido 20; Ataq base +11; Presa +13; Atq +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +11 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +11 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance 5'/5'; AE arma de aliento, conjuros; CE inmunidad al ácido, dormir y parálisis, trepar cual arácnido, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +9, Ref +7, Vol +9; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +13, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +6, Engañar +10, Escuchar +12, Interpretar (oratoria) +11, Intimidar +4, Saber (geografía) +10,Saber (naturaleza) +9, Saltar +14, Usar objeto mágico +14; Ataque múltiple, Flotar, Pericia en combate, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea de 60', daño 6d4 por ácido, Reflejos CD 17 para mitad de daño; o cono de 30', ralentizar 1d6+3 asaltos, Fortaleza CD 17 niega.

Trepar cual arácnido (Ex): puede utilizar *trepar cual arácnido* (como el conjuro) en superficies de piedra.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (5/4; CD de la salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, luces danzantes, sonido fantasma*; 1.º: *grasa, orden imperiosa*.

DRAGÓN DE ORO

Dragón (fuego)

Entorno: llanuras cálidas.

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5), adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 4; muy joven 6; joven 8; juvenil 10; joven adulto 13; adulto 15; adulto maduro 18; viejo 20; muy viejo 21; venerable 23; sierpe 24; gran sierpe 26.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: legal bueno (siempre).

Avance: cría 9-10 DG; muy joven 12-13 DG; joven 15-16 DG; juvenil 18-19 DG; joven adulto 21-22 DG; adulto 24-25 DG; adulto maduro 27-28 DG; viejo 30-31 DG; muy viejo 33-34 DG; venerable 36-37 DG; sierpe 39-40 DG; gran sierpe 42+ DG.

Ajuste de nivel: cría +4; muy joven +5; joven +6, otros —

El dragón posee dos grandes y finos cuernos gemelos que crecen hacia atrás desde sus cejas y nariz. Luce dos adornos mellizos en forma de cresta en su largo cuello, y unos bigotes alrededor de su boca que se parecen a los barbillones de los barbos. Sus alas con forma de vela empiezan en sus hombros y llegan hasta

la punta de su cola. El dragón hule a azafrán e incienso, y sus escamas relucen como el oro pulido.

Los dragones de oro (también llamados "dragones dorados") son corteses, sinuosos y sabios. Odian la injusticia y el juego sucio, y a menudo emprenden búsquedas, impuestas a sí mismos, para fomentar el bien. Con frecuencia, el dragón de oro adopta forma humana o animal.

Al salir del cascarón, sus escamas son de color amarillo oscuro con motas de tono dorado metálico. Estas motas van creciendo a medida que la criatura envejece, hasta que, al alcanzar la edad adulta, las escamas se vuelven completamente doradas. Los rostros de los dragones de oro son bigotudos y perspicaces; sus pupilas se van apagando a medida que maduran, tanto que sus ojos llegan a parecer estanques de oro fundido.

Los dragones de oro pueden vivir en cualquier parte. Sus guaridas están apartadas y siempre están hechas de piedra, ya sean cuevas o castillos. Por regla general, en ellas hay guardianes leales: animales apropiados al terreno, gigantes de la tormenta o gigantes de las nubes de alineamiento bueno. Habitualmente, éstos llegan a un acuerdo de defensa mutua con el dragón.

Estas criaturas suelen alimentarse a base de perlas o gemas pequeñas. Tales presentes son bien recibidos, siempre y cuando no se trate de sobornos.

Combate

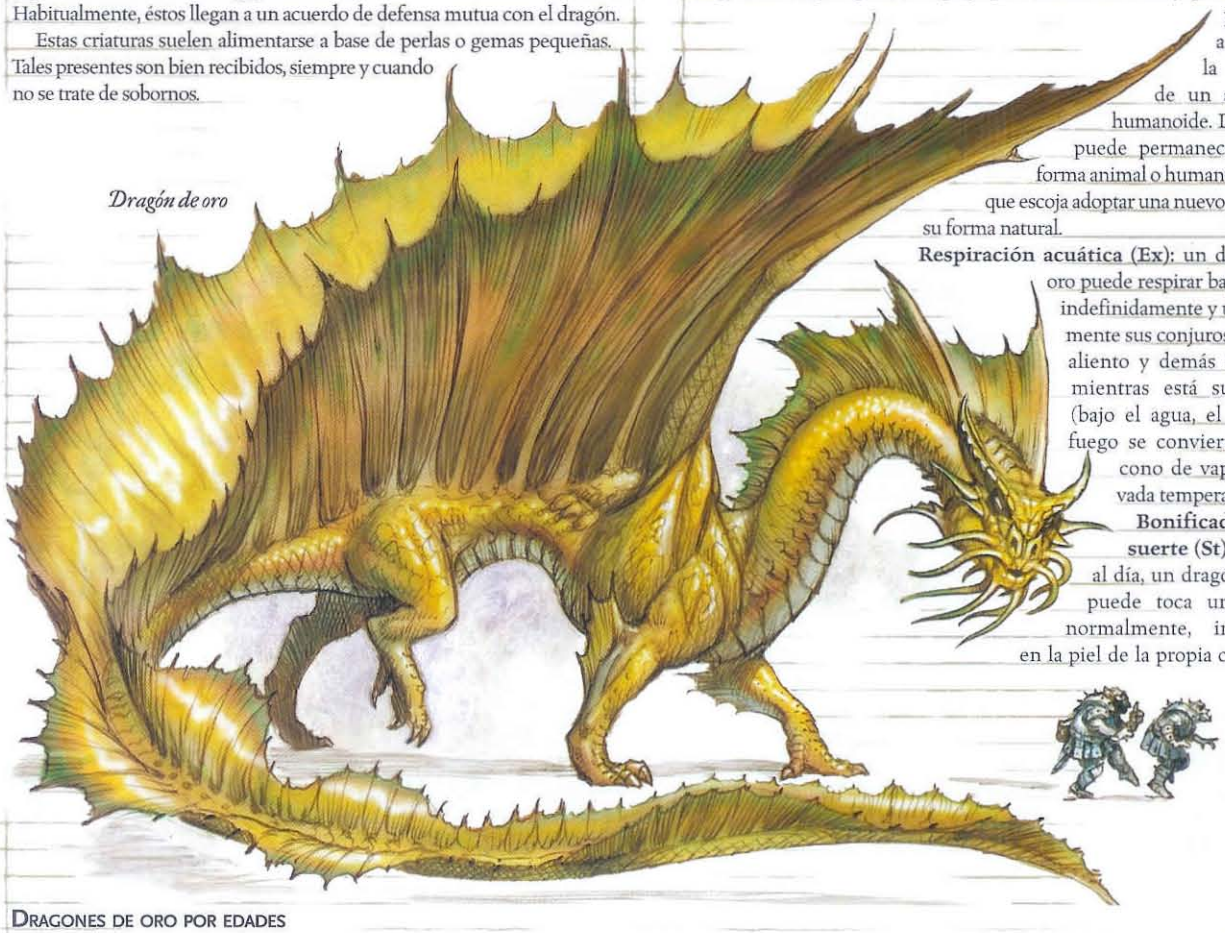
Por regla general, los dragones de oro parlamentan antes de combatir. Cuando conversan con criaturas inteligentes, utilizan Averiguar intenciones e Intimidar para obtener ventaja. En combate, emplean *bendecir* y su *bonificador de suerte*, los más viejos utilizan este bonificador al comienzo de cada día. Los dragones de esta variedad utilizan gran cantidad de conjuros en combate; entre sus favoritos se encuentran: *bola de fuego de explosión retardada, dormir, escudo de fuego, globo de invulnerabilidad, laberinto, nube aniquiladora, nube apestosa* y *ralentizar*.

Arma de aliento (Sb): el dragón de oro posee dos formas de arma de aliento: un cono de fuego y un cono de gas debilitante. Las criaturas situadas dentro de este último deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirán 1 punto de daño en Fuerza por categoría de edad del dragón.

Forma alternativa (Sb): tres veces al día, un dragón de oro puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o más pequeño a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, exceptuando que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que solamente puede adoptar la forma de un animal o humanoide. La criatura puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que escoja adoptar una nuevo o volver a su forma natural.

Respiración acuática (Ex): un dragón de oro puede respirar bajo el agua indefinidamente y usar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido (bajo el agua, el cono de fuego se convierte en un cono de vapor a elevada temperatura).

Bonificador de suerte (St): una vez al día, un dragón de oro puede toca una gema, normalmente, incrustada en la piel de la propia criatura, y



Dragón de oro

Ilustración de T. Lockwood

Dragones de oro por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8+	2d10 (16)	—
Muy joven	G	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+10	+7	+10	4d10 (18)	—
Joven	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d10 (20)	—
Juvenil	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d10 (22)	—
Joven adulto	E	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d10 (25)	24
Adulto	E	23d12+115 ()	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d10 (26)	26
Adulto maduro	E	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d10 (29)	28
Viejo	Ga	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31
Muy viejo	Ga	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34
Venerable	Ga	35d12+315 (542)	43	10	27	28	29	28	+35/+63	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36
Sierpe	C	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Gran sierpe	C	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41

APTITUDES DE LOS DRAGONES DE ORO POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	17 (+7 natural), toque 10, desprevenido 17	Forma alternativa, invulnerabilidad al fuego, respiración acuática, vulnerabilidad al frío	—	—
Muy joven	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	19 (–1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19		—	—
Joven	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	22 (–1 tamaño, +13 natural), toque 9, desprevenido 22		1.º	—
Juvenil	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	25 (–1 tamaño, +16 natural), toque 9, desprevenido 25	*Bendecir*	3.º	—
Joven adulto	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	27 (–2 tamaño, +19 natural), toque 8, desprevenido 27	Reducción del daño 5/mágica	5.º	21
Adulto	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	30 (–2 tamaño, +22 natural), toque 8, desprevenido 30	*Bonificador de suerte*	7.º	23
Adulto maduro	60', Vl 200' (mala), Nd 60'	+0	33 (–2 tamaño, +25 natural), toque 8, desprevenido 33	Reducción del daño 10/mágica	9.º	25
Viejo	60', Vl 250' (torpe), Nd 60'	+0	34 (–4 tamaño, +28 natural), toque 6, desprevenido 34	*Geas/empeño, detectar gemas*	11.º	27
Muy viejo	60', Vl 250' (torpe), Nd 60'	+0	37 (–4 tamaño, +31 natural), toque 6, desprevenido 37	Reducción del daño 15/mágica	13.º	28
Venerable	60', Vl 250' (torpe), Nd 60'	+0	40 (–4 tamaño, +34 natural), toque 6, desprevenido 40	*Explosión solar*	15.º	30
Sierpe	60', Vl 250' (torpe), Nd 60'	+0	39 (–8 tamaño, +37 natural), toque 2, desprevenido 39	Reducción del daño 20/mágica	17.º	31
Gran sierpe	60', Vl 250' (torpe), Nd 60'	+0	42 (–8 tamaño, +40 natural), toque 2, desprevenido 42	*Presciencia*	19.º	33

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Bien, Ley y Suerte.

encantarla para que le conceda buena suerte. Mientras el dragón lleve esa gema, él y todas las criaturas buenas en un radio de 10' por categoría de edad del dragón recibirán un bonificador de suerte +1 a todos los TS y demás tiradas de dado similares, igual que se haría con una *piedra de la buena suerte* (consulta la descripción de este objeto en la *Guía del Dungeon Master*). Si el dragón le diera la gema a otra criatura, el único que recibiría el bonificador sería el portador. El encantamiento dura 1d3 horas más 3 horas adicionales por categoría de edad del dragón, pero finaliza si la gema es destruida. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

Detectar gemas (St): un dragón de oro puede utilizar esta aptitud tres veces al día. Este efecto de adivinación es similar al conjuro *detectar magia*, exceptuando que solamente sirve para encontrar gemas. El dragón puede examinar un arco de 60º por asalto. Concentrándose durante 1 asalto, sabrá si hay alguna piedra preciosa dentro de ese arco; 2 asaltos de concentración revelarán la cantidad exacta de gemas; 3 asaltos indicarán sus ubicaciones, tipos y valores exactos.

Otras aptitudes sortílegas: 3 al día: *bendecir* (juvenil o más viejo); 1 al día: *geas/empeño* (viejo o más anciano), *explosión solar* (venerable o más viejo) y *presciencia* (gran sierpe).

Habilidades: Disfrazarse, Nadar y Sanar se consideran habilidades de clase para los dragones de oro.

Dragón de oro adulto: VD 16; dragón Enorme (fuego); DG 23d12+115, 264 pg; Inic +4; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 30, toque 8, sorprendido 30; Ataq base +23; Presa +42; Atq +32 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +32 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +27 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastamiento, aptitudes sortílegas, armas de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 5/mágica, RC 23, respiración acuática, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +18, Ref +13, Vol +18; Fue 33, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +27, Avistar +30, Buscar +28, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +30, Disfrazarse +28, Engañar +13, Esconderse -1, Escuchar +30, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +7, Nadar +19, Saber (arcano) +20, Saber (local) +25, Saber (nobleza y realeza) +15, Saltar +46, Supervivencia +15; Alerta, Ataque el vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Negociador, Sigiloso, Viraje brusco.

Aplastamiento (Ex): área de 15' × 15'; oponentes de tamaño Pequeño o menor sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 26) o quedarán sujetos; bonificador de presa +38.

Arma de aliento (Sb): cono de 50', daño 12d10 por fuego, Reflejos CD 26 (o mayor si intensificado) para mitad de daño; o cono de 50', 6 puntos de fuerza, Fortaleza CD 26 (o mayor si intensificado) niega.

Bonificador de suerte (St): 1 al día: todas las criaturas buenas en una emanación de 60' obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS.

Forma alternativa (Sb): tres veces al día, un dragón de oro puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o más pequeño a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, exceptuando que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que solamente puede adoptar la forma de un animal o humanoide. La criatura puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que escoja adoptar una nuevo o volver a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio de 180', 22 DG o menos, Voluntad CD 26 niega.

Respiración acuática (Ex): un dragón de oro puede respirar bajo el agua indefinidamente y usar libremente sus conjuros, arma de aliento y demás aptitudes mientras está sumergido (bajo el agua, el cono de fuego se convierte en un cono de vapor a elevada temperatura).

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *bendición*. 7.º nivel de lanzador.

Conjuros: como hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 8, 7, 5; CD de la salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, llamarada, luz, mano del mago, marca arcana, prestidigitación*; 1.º: *escudo de la fe, hechizar persona, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *curar heridas moderadas, nube brumosa, resistir energía*; 3.º: *luz abrasadora, sugestión*.

DRAGÓN DE OROPEL

Dragón (fuego)

Entorno: desiertos cálidos

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5), adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe

o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 2; muy joven 3; joven 5; juvenil 7; joven adulto 9; adulto 11; adulto maduro 14; viejo 16; muy viejo 18; venerable 19; sierpe 20; gran sierpe 22.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: cría 5-6 DG; muy joven 5-9 DG; joven 11-12 DG; juvenil 14-15 DG; joven adulto 17-18 DG; adulto 20-21 DG; adulto maduro 23-24 DG; viejo 26-27 DG; muy viejo 29-30 DG; venerable 32-33 DG; sierpe 35-36 DG; gran sierpe 38+ DG.

Ajuste de nivel: cría +2; muy joven +3; joven +4, juvenil +4, otros —

La cabeza del dragón tiene una gran placa en su frente y un cuerno con forma de cuchilla en su mentón. Un adorno en forma de cresta le recorre la longitud del cuello y sus alas parecen las de una mantarraya. El dragón huele como la arena calentada por el sol, y sus escamas relucen como el oropel pulido.

Los dragones de oropel, llamados también dragones de latón, son extraordinariamente habladores. Pueden poseer información útil, pero normalmente sólo la comparten tras prolongados desvaríos e insinuaciones acerca de la ofrenda de un presente.

Al nacer, las escamas del dragón de oropel son de tono marrón, moteado y mortecino. A medida que el dragón envejece, las escamas se vuelven más parecidas al oropel, hasta que alcanzan una apariencia cálida y bruñida. Las grandes placas de su cabeza son lisas y metálicas, y también muestran cuernos en el mentón que van afilándose más y más con la edad. Sus alas y adornos tienen en los bordes unas motas de color verde que se van oscureciendo a medida que pasan los años. Conforme el dragón madura, sus pupilas van apagándose hasta parecer orbes de metal fundido.

Estos dragones adoran el calor seco e intenso y pasan la mayor parte del tiempo tumbados bajo el sol del desierto. Siempre van acompañados de un penetrante olor a metal o arena. Se guarecen en cuevas elevadas, preferiblemente orientadas al sol naciente para disfrutar del calor matinal, y en sus territorios siempre hay un par de lugares en los que poder tumbarse al sol y sorprender a viajeros imprudentes con los que entablar conversación.

Cuando hay necesidad, los dragones de oropel comen (y se comerán) lo que haga falta, aunque normalmente consumen poco alimento. Son capaces de obtener sustento del rocío matinal (todo un producto de lujo en su hábitat) y se les ha visto quitándoselo cuidadosamente a las plantas con ayuda de su larga lengua.

Al compartir el mismo hábitat, los dragones azules y los de oropel son enemigos enconados. En los enfrentamientos uno contra uno, los azules, que son mayores, llevan las de ganar, por lo que sus parientes de oropel los eluden hasta que pueden reunir a sus vecinos para lanzar un ataque en masa.

Combate

Los dragones de oropel prefieren hablar antes que combatir. Si una criatura inteligente trata de alejarse sin entablar conversación, el dragón puede forzar su conformidad por puro despecho, utilizando *sugestión* o bien una dosis de gas de *dormir*. Al despertar, la criatura dormida podría descubrir que estará sujeta, o incluso enterrada hasta el cuello en la arena, hasta que sacie la sed de charla del dragón. Cuando se enfrentan a un peligro real, los dragones de oropel más jóvenes vuelan alejándose hasta estar fuera de vista, entonces se entierran bajo la arena y permanecen escondidos. Los dragones más ancianos desdeñan este ardid, pero prefieren llevar ventaja en el combate.



Dragón de oropel

Arma de aliento (Sb): el dragón de oropel posee dos tipos de arma de aliento: una línea de fuego y un cono de *dormir*. Las criaturas situadas dentro del cono deben tener éxito en una salvación de Voluntad o caerán dormidas (sin importar sus DG) durante 1d6 asaltos, más 1 asalto adicional por categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3 al día: *soportar los elementos* (juvenil o más viejo, radio de 10' × categoría de edad del dragón); 1 al día: *sugestión* (adulto o más viejo), *controlar los vientos* (viejo o más anciano) y *controlar el clima* (venerable o más viejo).



Ilustración de T. Lockwood

DRAGONES DE OROPEL POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	Me	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/-4	+6	+5	+4	+4	1d6 (13)	—
Muy joven	P	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
Joven	M	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+9	+7	+8	3d6 (17)	—
Juvenil	M	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+10	+8	+9	4d6 (18)	—
Joven adulto	G	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+13	+10	+12	5d6 (21)	20
Adulto	G	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+15	+11	+13	6d6 (23)	21
Adulto maduro	E	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+18	+13	+16	7d6 (26)	24
Viejo	E	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+19	+14	+17	8d6 (27)	25
Muy viejo	E	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+22	+16	+20	9d6 (30)	28
Venerable	E	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+23	+17	+21	10d6 (31)	29
Sierpe	Ga	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+26	+19	+24	11d6 (34)	32
Gran sierpe	Ga	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	12d6 (36)	33

APTITUDES DE LOS DRAGONES DE OROPEL POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	60', Vl 150' (regular), Ec 30'	+0	15 (+2 tamaño, +3 natural), toque 12, desprevenido 15	*Hablar con los animales*, invulnerabilidad al fuego, vulnerabilidad al frío	—	—
Muy joven	60', Vl 150' (regular), Ec 30'	+0	17 (+1 tamaño, +6 natural), toque 11, desprevenido 17		—	—
Joven	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	19 (+9 natural), toque 10, desprevenido 19		1.º	—
Juvenil	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	22 (+12 natural), toque 10, desprevenido 22	*Soportar los elementos*	3.º	—
Joven adulto	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	24 (–1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevenido 24	Reducción del daño 5/mágica	5.º	18
Adulto	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	27 (–1 tamaño, +18 natural), toque 9, desprevenido 27	*Sugestión*	7.º	20
Adulto maduro	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	29 (–2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29	Reducción del daño 10/mágica	9.º	22
Viejo	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	32 (–2 tamaño, +24 natural), toque 8, desprevenido 32	*Controlar los vientos*	11.º	24
Muy viejo	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	35 (–2 tamaño, +27 natural), toque 8, desprevenido 35	Reducción del daño 15/mágica	13.º	25
Venerable	60', Vl 200' (mala), Ec 30'	+0	38 (–2 tamaño, +30 natural), toque 8, desprevenido 38	*Controlar el clima*	15.º	27
Sierpe	60', Vl 250' (torpe), Ec 30'	+0	39 (–4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	Reducción del daño 20/mágica	17.º	28
Gran sierpe	60', Vl 250' (torpe), Ec 30'	+0	42 (–4 tamaño, +36 natural), toque 6, desprevenido 42	*Convocar djinni*	19.º	30

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Caos y Saber.

Convocar djinni (*St*): esta aptitud, utilizable por un dragón de oropel gran sierpe, funciona como un conjuro de *convocar monstruo*, exceptuando que sirve para convocar a un djinni. Esta aptitud equivale a un conjuro de 7.º nivel.

Habilidades: Engañar, Reunir información y Supervivencia son consideradas habilidades de clase para los dragones de oropel.

Dragón de oropel cría: VD 3; dragón Menudo (fuego); DG 4d+12+4, 30 pg; Inic +4; Vel 60', Vl 150' (regular), Ex 30'; CA 15, toque 12, sorprendido 15; Ataq base +4; Presa -4; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco), +1 cuerpo a cuerpo (1d3, 2 garras); Espacio/Alcance 21/2'/0' (5' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento; CE inmunidad a dormir, fuego y parálisis, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +5, Ref +4, Vol +4; Fue 11, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar 6, Esconderse +7, Escuchar +6, Saber (historia) +6, Saber (local) +6, Saber (naturaleza) +5; Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada.

Arma de aliento (Sb): línea de 30', daño 1d6 por fuego, Reflejos CD 13 para mitad de daño; o cono de 15', *dormir* 1d6+1 asaltos, Voluntad CD 13 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad; *hablar con los animales*. 1.er nivel de lanzador.

Ajuste de nivel: cría +4; muy joven +4; joven +5, otros -

Una placa pulida y brillante forma el rostro del dragón. Posee un adorno en forma de cresta que se alza orgulloso sobre su cabeza y continúa hacia abajo, recorriendo su cuello y llegando hasta la punta de su cola. Tiene dos finos cuernos relucientes y alas que son anchas y lustrosas. El dragón huele a lluvia, y sus escamas relucen como el metal líquido.

DRAGÓN DE PLATA

Dragón (frío)

Entorno: montañas templadas.

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes).

Valores de desafío: cría 3; muy joven 4; joven 6; juvenil 9; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; venerable 22; sierpe 23; gran sierpe 25.

Tesoro: triple estándar.

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: cría 8-9 DG; muy joven 11-12 DG; joven 14-15 DG; juvenil 17-18 DG; joven adulto 20-21 DG; adulto 23-24 DG; adulto maduro 26-27 DG; viejo 29-30 DG; muy viejo 32-33 DG; venerable 35-36 DG; sierpe 38-39 DG; gran sierpe 41+ DG.

Los dragones de plata (también llamados "dragones de plata") son regios y esculturales. Ayudan con entusiasmo a las criaturas buenas que lo necesitan de verdad y con frecuencia adoptan la forma de ancianos bondadosos o hermosas doncellas cuando se relacionan con humanos.

Las escamas de una cría de dragón de plata son de un color gris azulado con marcas plateadas. A medida que el dragón se acerca a la edad adulta, su color va siendo más y más brillante hasta que las escamas individuales apenas pueden apreciarse. Desde lejos, estos dragones parecen haber sido esculpidos a partir de metal puro. A veces, reciben el nombre de "dragones escudo" debido a las placas plateadas de sus cabezas. Sus pupilas se van apagando a medida que envejecen, y los ojos de los más ancianos parecen orbes hechos de mercurio.

Estos dragones prefieren las guaridas aéreas en aislados picos de montaña o entre las propias nubes. Siempre van acompañados por un tenue olor a lluvia. Incluso en las nubes, sus guaridas siempre poseen un área encantada con suelo sólido donde poder poner los huevos y amontonar el tesoro.

Los dragones de plata parecen preferir la forma humana antes que la suya propia, y a menudo tienen compañeros mortales con los que incluso llegan a forjar una profunda amistad. Sin embargo, es inevitable que el dragón revierta a su forma auténtica y se marche durante un tiempo. Les gusta mucho la comida humana, y pueden vivir indefinidamente alimentándose de ella.

Al morar en territorios similares, los dragones de plata y los rojos con frecuencia entran en conflicto. Los duelos entre ambas variedades son violentos y mortales, pero por regla general los de plata llevan ventaja al combatir unidos contra sus enemigos, apoyados a menudo por aliados humanos.

Combate

Los dragones de plata no son violentos y evitan el combate a no ser que se enfrenten a una gran maldad o a enemigos agresivos. Si es necesario, utilizan *nube brumosa* o *controlar el clima* para cegar o confundir a sus oponentes

Dragones de plata por edades

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base/ Presa	Ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	P	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—
Muy joven	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—
Joven	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—
Juvenil	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—
Joven adulto	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23
Adulto	E	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Adulto maduro	E	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27
Viejo	E	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30
Muy viejo	E	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32
Venerable	Ga	34d12+238 (39)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35
Sierpe	Ga	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+29	+20	+29	22d8 (36)	37
Gran sierpe	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+32	+22	+32	24d8 (39)	40

antes de atacar. Cuando se enfurecen, utilizan *invertir gravedad* para lanzar a sus indefensos enemigos hacia los cielos, donde pueden utilizar su ataque de engarro. Contra oponentes voladores, el dragón de plata se oculta en las nubes (creándolas con *controlar el clima* si el día está despejado) y, a continuación, salta para efectuar su ataque cuando tiene mayor ventaja.

Arma de aliento (Sb): el dragón de plata posee dos tipos de arma de aliento: un cono de frío y un cono de gas paralizante. Las criaturas situadas dentro de este último deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedarán paralizadas durante 1d6 asaltos, más 1 asalto adicional por categoría de edad del dragón.

Caminar por las nubes (Sb): un dragón de plata puede moverse sobre las nubes o la bruma como si se tratara de tierra firme. Esta aptitud funciona de forma continua, pero puede ser negada o reanudada a voluntad.

Forma alternativa (Sb): tres veces al día, un dragón de plata puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o más pequeño a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, exceptuando que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que solamente puede adoptar la forma de un animal o humanoide. La criatura puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que escoja adoptar una nuevo o volver a su forma natural.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *nube brumosa* (adulto o más viejo), *controlar los vientos* (viejo o más anciano); 2 al día: *caída de pluma* (juvenil o más viejo); 1 al día: *controlar el clima* (venerable o más viejo) e *invertir gravedad* (gran sierpe).

Habilidades: Disfrazarse, Engañar y Saltar se consideran habilidades de clase para los dragones de plata.



Dragón de plata

Ilustración de Y. Lockwood

Dragón de plata joven adulto: VD 13; dragón Grande (aire); DG 19d12+79, 202 pg; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 28, toque 9, sorprendido 28; Ataq base +19; Presa +29; Atq +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +19 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (10' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a ácido, dormir, frío y parálisis, RD 5/mágica, RC 20, visión en la oscuridad hasta 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +15, Ref +11, Vol +15; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +24, Avistar +24, Buscar +24, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +18, Disfrazarse +23, Engañar +16, Equilibrio +7, Esconderse -4, Escuchar +24, Intimidar +8, Piruetas +9, Saber (arcano) +14, Saber (naturaleza) +14, Saltar +29, Sanar +15; Acrobático, Armadura natural mejorada, Ataque en vuelo, Conjurar en combate, Dureza, Persuasivo, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono de 40', daño 10d8 por frío, Reflejos CD 23 para mitad de daño; o cono de 40', parálisis 1d6+6 asaltos, Voluntad CD 23 niega.

Caminar por las nubes (Sb): puede moverse sobre las nubes o la bruma como si se tratara de tierra firme. Esta aptitud funciona de forma continua, pero puede ser negada o reanudada a voluntad.

Forma alternativa (Sb): tres veces al día, un dragón de plata puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o más

Aptitudes de los dragones de plata por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes esp.	Nivel de lanzador*	RC
Cría	40', Vl 100' (regular)	+0	17 (+1 tamaño, +6 natural), toque 11, desprevenido 17	Caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad al ácido y al frío, vulnerabilidad al fuego	—	—
Muy joven	40', Vl 150' (mala)	+0	19 (+9 natural), toque 10, desprevenido 19		—	—
Joven	40', Vl 150' (mala)	+0	22 (+12 natural), toque 10, desprevenido 22		1.º	—
Juvenil	40', Vl 150' (mala)	+0	24 (–1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevenido 24	*Caída de pluma*	3.º	—
Joven adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	27 (–1 tamaño, +18 natural), toque 9, desprevenido 27	Reducción del daño 5/mágica	5.º	20
Adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	29 (–2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29	*Nube brumosa*	7.º	22
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala)	+0	32 (–2 tamaño, +24 natural), toque 8, desprevenido 32	Reducción del daño 10/mágica	9.º	24
Viejo	40', Vl 150' (mala)	+0	35 (–2 tamaño, +27 natural), toque 8, desprevenido 35	*Controlar los vientos*	11.º	26
Muy viejo	40', Vl 150' (mala)	+0	38 (–2 tamaño, +30 natural), toque 8, desprevenido 38	Reducción del daño 15/mágica	13.º	27
Venerable	40', Vl 200' (torpe)	+0	39 (–4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	*Controlar el clima*	15.º	29
Sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	42 (–4 tamaño, +36 natural), toque 6, desprevenido 42	Reducción del daño 20/mágica	17.º	30
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	41 (–8 tamaño, +39 natural), toque 2, desprevenido 41	*Invertir gravedad*	19.º	32

*También puede lanzar como conjuros arcanos los sortilegios de clérigo y los pertenecientes a los dominios de Aire, Bien, Ley y Sol.

pequeño a voluntad como acción estándar. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y que solamente puede adoptar la forma de un animal o humanoide. La criatura puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que escoja adoptar una nuevo o volver a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio de 150', 18 DG o menos, Voluntad CD 23 niega.

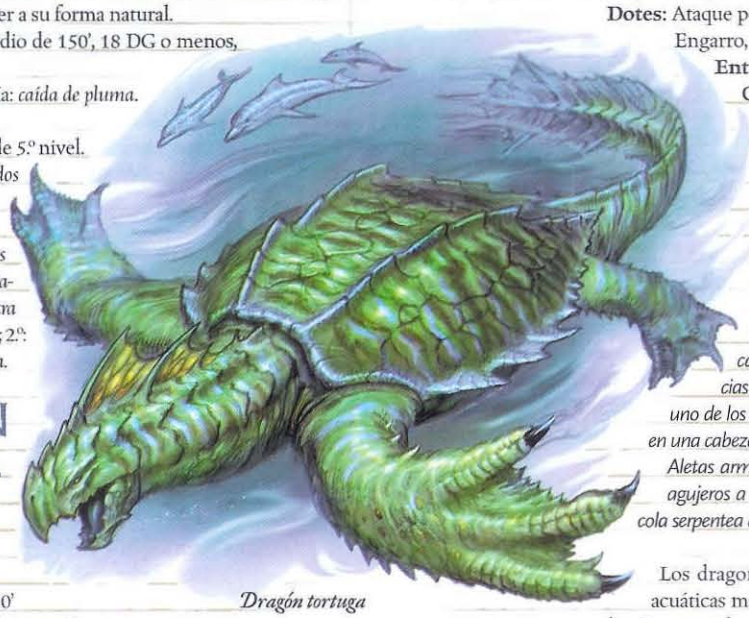
Aptitudes sortílegas: 2 al día: *caída de pluma*. 5.º nivel de lanzador.

Conjuros: como hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 7, 5; CD de la salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, detectar veneno, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación*; 1.º: *favor divino, protección contra el mal, sirviente invisible, toque gélido*; 2.º: *curar heridas moderadas, gracia felina*.

DRAGÓN TORTUGA

Dragón Enorme (acuático)
Dados de golpe: 12d12+60 (138 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 30'
CA: 25 (–2 tamaño, +17 natural), toque 8, desprevenido 25
Ataque base/Presa: +12/+28
Ataque: mordisco +18 c/c (4d6+8)
Ataque completo: mordisco +18 c/c (4d6+8) y 2 garras +13 c/c (2d8+4)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: arma de aliento, engarro, volcar
Cualidades especiales: inmunidad a dormir, al fuego y a parálisis, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra



Dragón tortuga

Salvaciones: Fort +13, Ref +8, Vol +9
Características: Fue 27, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +16, Diplomacia +3, Esconderse +7*, Escuchar +16, Intimidar +16, Nadar +21, Supervivencia +16 (+18 a seguir rastros)
Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Engarro, Hendedura, Lucha a ciegas
Entorno: acuático templado
Organización: solitario
Valor de desafío: 9
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 13-24 DG (Enorme); 25-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura enorme posee un ancho caparazón ahusado con protuberancias dentadas. Un largo cuello emerge de uno de los extremos del caparazón, terminando en una cabeza con cresta con mandíbulas afiladas. Aletas armadas con garras se extienden desde agujeros a lo largo del caparazón, y una larga cola serpentea al final del otro extremo.

Los dragones tortuga son de las criaturas acuáticas más hermosas, imponentes y temidas. Sus mortíferas mandíbulas, aliento humeante y cierta afición por hacer zozobrar los barcos los convierten en el terror de los marineros.

Algunas veces, cuando un dragón tortuga emerge a la superficie, es confundido con el reflejo del sol o la luna sobre el agua. Su áspero caparazón verde oscuro es del mismo color que las profundas aguas en las que habita el monstruo, y los reflejos plateados que recorren su protección se parecen a la luz que se refleja en las ondulaciones del agua. Sus piernas, cola y cabeza son de color verde más claro, salpicado con reflejos dorados. Un dragón tortuga

Ilustración de T. Lockwood

adulto puede medir entre 20 y 30' desde la boca hasta la cola, con un caparazón de entre 15 y 25' de diámetro, y pesar unas 32.000 lb.

Los dragones tortuga hablan acuano, dracónico y común.

COMBATE

Los dragones tortuga son feroces combatientes y, generalmente, atacan a toda criatura que amenace su territorio o les parezca comida en potencia.

Arma de aliento (Sb): nube de vapor muy caliente, de 20' de alto, 25' de ancho y 50' de largo, 1 vez cada 1d4 asaltos; daño 12d6 por fuego, Reflejos CD 21 para mitad de daño; eficaz tanto en la superficie como debajo del agua. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Volcar (Ex): un dragón tortuga sumergido que emerja bajo un bote o barco de menos de 20' de largo hará zozobrar a la embarcación el 95% de las veces. Si ésta tuviera entre 20' y 60' de longitud, las posibilidades serían del 50%, y si midiera más de 60', 20%.

Habilidades: un dragón tortuga posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

*Los dragones tortuga poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando están sumergidos.



Draña

DRAÑA

Aberración Grande
Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 15'
CA: 17 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenida 15
Ataque base/Presa: +4/+10
Ataque: daga +5 c/c (1d6+2/19-20) o mordisco +6 c/c (1d4+1 más veneno) o arco corto +5 a distancia (1d8/×3)
Ataque completo: 2 dagas +3 c/c (1d6+2/19-20, 1d6+1/19-20) y mordisco +6 c/c (1d4+1 más veneno); o arco corto +5 a distancia (1d8/×3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros, veneno
Cualidades especiales: RC 17, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +8
Características: Fue 15, Des 15, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 16
Habilidades: Avistar +9, Concentración +9, Esconderse +10, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +12, Trepar +14
Dotes: Combate con dos armas, Conjurar en combate, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, pareja o comitiva (1-2 más 7-12 arañas monstruosas Medianas)
Valor de desafío: 7
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Este ser extraño tiene la cabeza y el torso de un elfo oscuro y las patas y la parte inferior del cuerpo de una araña gigante.

Las drañas son criaturas sedientas de sangre, que acechan en las profundidades de la tierra, en busca de todo tipo de presas de sangre caliente.

Estas criaturas fueron creadas por Lolth, la oscura diosa de los drow. Cuando un elfo oscuro con una capacidad por encima de la media alcanza el 6.º nivel, la diosa puede hacerle pasar por una prueba especial. Aquellos que la fallan son convertidos en drañas.

Debido a haber fallado la prueba de la diosa, las drañas son expulsadas de su comunidad. Estas criaturas y los drow sienten un odio mutuo y visceral.

Las drañas hablan élfico, común e infracomún.

COMBATE

Las drañas rara vez dejan pasar la oportunidad de atacar a otras criaturas, especialmente tendiendo emboscadas. Normalmente, empiezan con un asalto de conjuros y, a menudo, levitan fuera del alcance de sus enemigos.

Conjuros: las drañas pueden lanzar conjuros como clérigas, magas o hechiceras de 6.º nivel. Las clérigas drañas puedes escoger entre los siguientes dominios: Caos, Destrucción, Mal y Superchería.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 7, 6, 4; CD de la salvación base 13 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, mano del mago, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *armadura de mago, imagen silenciosa, proyectil mágico, rayo de debilitamiento*; 2.º: *invisibilidad, telaraña*; 3.º: *rayo relampagueante*.

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *clariaudiencia/clarividencia, detectar el bien, detectar la ley, detectar magia, disipar mafia, fuego feérico, levitar, luces danzantes* (CD 13), *oscuridad* y *sugestión* (CD 16). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 16), daño inicial y secundario 1d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una draña posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. También posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada.

Ilustración de C. Arellano



Dregón

DREGÓN

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 9d10+27 (76 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 30' (mala)
CA: 18 (–1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +9/+17
Ataque: mordisco +12 c/c (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +12 c/c (2d6+4) y 2 garras +7 c/c (2d4+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, rugido
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +8, Vol +4
Características: Fue 19, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 12
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +11
Dotes: Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Rastrear, Reflejos de combate
Entorno: desiertos templados
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (5-10)
Valor de desafío: 7
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 10-12 DG (Grande); 13-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +4 (allegado)

En parte león gigante y en parte dragón, la criatura posee un par de pequeñas alas de color oropel que brotan desde sus hombros. Está cubierto con escamas de un color cobrizo amarillento, y su melena es espesa y áspera.

El dregón, que posee algunas de las cualidades más peligrosas de un león y un dragón de oropel, es un cazador violento y mortífero.

Los dregones no se muestran necesariamente agresivos hacia los extraños. Su reputación de salvajes devoradores de viajeros indefensos es más el producto de la ignorancia que un hecho bien documentado. Este animal casi siempre ataca a aquellas criaturas que invaden su guarida o amenazan su territorio; por tanto, los aventureros que tropiezan con sus cuevas o los pobladores de la zona a menudo sufren su fiereza y represalia inmediatas. El monstruo suele dejar en paz a los que no amenazan su guarida y se limitan a pasar por su territorio.

Para comer, los dregones prefieren a los animales que viven en rebaños, como las cabras, sobre todo porque no se defienden tan ferozmente como los humanoides. Atacan a estos últimos sólo si no disponen de otra cosa para cazar.

La bestia también posee enormes garras y colmillos, así como unos grandes ojos, normalmente del mismo color que sus escamas. Mide unos 12' de largo y pesa 700 lb. aproximadamente.

Los dregones hablan dracónico.

COMBATE

Las alas del dregón solamente son útiles para vuelos cortos, transportando a la criatura de entre 10 a 30 minutos cada vez. Sin embargo, las utiliza de manera efectiva en la batalla. Cuando sus oponentes intentan cargar contra él o rodearlo, el dregón sólo tiene que elevarse en el aire y encontrar una posición más fácil de defender.

Abalanzarse (Ex): si un dregón carga, puede efectuar un ataque completo en el mismo asalto.

Rugido (Sb): el dregón puede emitir un terrorífico rugido cada 1d4 asaltos. Todas las criaturas (excepto los dregones) que se encuentren en un radio de 120' deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o se encontrarán fatigadas. Las que estén a 30' o menos y fallen sus salvaciones se encontrarán exhaustas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: los dregones poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Carga transportable: para un dregón, la carga ligera llega hasta las 348 lb.; la mediana va de 349 a 699; y la pesada, de 700 a 1.050 lb.



Dríada

DRÍADA

Fata Mediana
Dados de golpe: 4d6 (16 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, desprevenida 13
Ataque base/Presa: +2/+2
Ataque: daga +6 c/c (1d4/19-20) o arco largo de gran calidad +7 a distancia (1d8/×3)
Ataque completo: daga +6 c/c (1d4/19-20) o arco largo de gran calidad +7 a distancia (1d8/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: dependencia arbórea, empatía salvaje, RD 5/hierro frío
Salvaciones: Fort +3, Ref +8, Vol +6
Características: Fue 10, Des 19, Con 11, Int 14, Sab 15, Car 18
Habilidades: Avistar +9, Escapismo +11, Esconderse +11, Escuchar +9, Montar +6, Moverse sigilosamente +11, Saber (naturaleza) +11, Supervivencia +9, Trato con animales +11, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)
Dotes: Gran fortaleza, Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitaria o arboleda (4-7)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico bueno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

La criatura emerge de la corteza de un viejo árbol, a primera vista como si fuera una nueva rama, antes de solidificarse en una forma definitivamente femenina. Tiene una mirada salvaje e insondable en sus grandes ojos almendrados, y su cabello posee una pronunciada textura frondosa, del color de las hojas, mientras su piel parece madera pulida.

Las dríadas son entes misteriosos que se encuentran en lo más profundo de los bosques solitarios. Defienden a los árboles de cualquiera que quiera talarlos y

algunas veces entran en conflicto con los humanos y demás criaturas que sacan leña de los bosques. Se sabe de dríadas que han hechizado a aventureros para que las ayuden a defender sus hogares o a perseguir a los enemigos del bosque, incluso si esos enemigos son leñadores humanos.

Estas criaturas resultan un misterio incluso para los demás seres del bosque. Las historias hablan de dríadas que se encapricharon de humanos o elfos atractivos, los encantaron y los tomaron prisioneros. Sin embargo, dado que estos seres rara vez se relacionan con los que no son de su clase, tales relatos podrían ser totalmente falsos. Es mucho más probable que las dríadas atrapen a los intrusos y luego envíen a sus "huéspedes" hechizados a enfrentarse a las amenazas que las dríadas no pueden solventar.

Los delicados rasgos de una dríada son muy parecidos a los de las doncellas élficas, aunque su carne es como corteza o madera noble, y su cabello es como un dosel de hojas que cambia de color con las estaciones del año.

Aunque suelen ser solitarias, en contadas ocasiones se puede encontrar hasta siete de ellas en el mismo lugar.

Las dríadas hablan común, élfico y silvano.

COMBATE

Tímidas, inteligentes y decididas, las dríadas son tan huidizas como seductoras; rechazan el combate y rara vez son vistas sin que ellas lo deseen. Si se siente amenazada, o si necesita un aliado, esta criatura utilizará *hechizar persona* o *sugestión*, intentando ganar el control del atacante (o atacantes) que pueda serle de más ayuda contra los demás. Sin embargo, los ataques contra su árbol harán que la dríada lo defienda frenéticamente.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *enmarañar* (CD 13), *forma arbórea*, *hablar con las plantas*; 3 al día: *hechizar persona* (CD 13) *sueño profundo* (CD 15), *zancada arbórea*; 1 al día *sugestión* (CD 15). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría.

Dependencia arbórea (Sb): cada dríada está ligada místicamente con un único y enorme roble, y nunca debe alejarse más de 300 yd. de él, o caerá enferma y morirá al cabo de 4d6 horas. El roble de una dríada no irradia magia.

Empatía salvaje (Ex): este poder funciona como el rasgo de clase de druida del mismo nombre, excepto que la dríada posee un bonificador racial de +6 a la prueba.

Nixi



Pixi

Grilio

DUENDE

Los duendes son fatas solitarias y elusivas. Van por su cuenta buscando combatir el mal y la fealdad y proteger las tierras que son su hogar. La leyenda sostiene que solamente mueren a causa de heridas o enfermedades.

COMBATE

Los duendes se enfrentan a sus oponentes con conjuros y armamento muy pequeño. Prefieren las emboscadas y demás tretas antes que el enfrentamiento directo.

Habilidades: todos los duendes poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

GRILIO

Fata Menuda
Dados de golpe: 1/2 d6+1 (2 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 40' (mala)
CA: 18 (+2 tamaño, +4 Des, +2 natural), toque 16, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +0/-11
Ataque: daga +6 c/c (1d3-3/19-20) o arco largo +6 a distancia (1d4-3/×3)
Ataque completo: daga +6 c/c (1d3-3/19-20) o arco largo +6 a distancia (1d4-3/×3)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, violín
Cualidades especiales: RD 5/hierro frío, RC 17, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +1, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 5, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 14
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +4, Avistar +3, Buscar +2, Escapismo +8, Esconderse +16, Escuchar +3, Interpretar (instrumentos de cuerda) +6, Moverse sigilosamente +8*, Saltar +3
Dotes: Esquiva^A, Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: banda (2-4), partida (6-11) o tribu (20-80)
Valor de desafío: 1
Tesoro: monedas no; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 1-3 DG (Menudo)
Ajuste de nivel: +3

Este ser menudo posee cabeza, torso y brazos humanoides, con alas, antenas y patas de grillo.

Los grilios son traviesos y despreocupados. No temen a las criaturas más grandes y les gusta gastarles bromas. Entre sus favoritas están: robar comida, echar abajo la tienda de campaña y utilizar *ventriloquia* para hacer hablar a los objetos. Estas criaturas pueden saltar grandes distancias. Tienen la piel de color azul claro, el pelo verde bosque y peludas patas marrones, y a menudo visten túnicas o camisas de brillantes colores, con botones hechos de gemas diminutas.

Un grilio mide 1 1/2' de alto y pesa aproximadamente 1 lb.

Los grilios hablan silvano, y algunos también hablan común.

Combate

Los grilios son feroces para los cánones de los duendes, atacando sin temor a sus oponentes con arco y daga.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *disfrazarse*, *enmarañar* (CD 13), *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *pirotecnia* (CD 14) y *ventriloquia* (CD 13). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Violín (Sb): en cada partida de grilios, uno de ellos lleva un diminuto violín. Cuando lo toque, toda criatura que no sea duende en un radio de 30' desde el instrumento deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o sufrirá unos efectos similares al *baile irresistible de Otto* mientras continúe la música. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: los grilios poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Saltar. *También poseen un bonificador racial de +5 a las pruebas de Moverse sigilosamente en un entorno boscoso.

NIXI

Fata Pequeña (acuático)
Dados de golpe: 1d6 (3 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 30'
CA: 14 (+1 tamaño, +3 Des), toque 14, desprevenido 11
Ataque base/Presa: +0/-6
Ataque: espada corta +4 c/c (1d4-2/19-20) o ballesta ligera +4 a distancia (1d6/19-20)
Ataque completo: espada corta +4 c/c (1d4-2/19-20) o ballesta ligera +4 a distancia (1d6/19-20)

Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: *hechizar persona*
Cualidades especiales: anfibio, empatía salvaje, RD 5/hierro frío, RC 16, *respiración acuática*, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +0, Ref +5, Vol +3
Características: Fue 7, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 13, Car 18
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +5, Averiguar intenciones +5, Avistar +6, Buscar +3, Engañar +8, Escapismo +6, Esconderse +7*, Escuchar +6, Interpretar (cantar) +7, Nadar +6, Trato con animales +8
Dotes: Esquiva[A], Sutileza con las armas
Entorno: acuático templado
Organización: banda (2-4), partida (6-11) o tribu (20-80)
Valor de desafío: 1
Tesoro: monedas no; bienes 50% (solamente metal o piedra); objetos 50% (pergaminos no)
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 2-3 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: +3

Este ser se parece en algunas cosas a un elfo pequeño. Posee piel verde, dedos palmeados, orejas puntiagudas y grandes ojos plateados.

Los nixis son duendes acuáticos que habitan y protegen estanques y lagos prístinos. Son incluso más solitarios que la mayoría de las fatas y tienden a tratar a los intrusos con suspicacia y hostilidad.

La mayoría son delgados y bellos, con la piel verde pálida, ligeramente escamosa, y el cabello verde oscuro. A menudo, las hembras entrelazan conchas y perlas en su cabello y se visten con mantos tejidos con coloridas algas. Los hombres visten taparrabos de esos mismos materiales. Pueden respirar tanto agua como aire y viajar por tierra, pero prefieren no abandonar sus lagos.

Un nixi mide unos 4' de alto y pesa unas 45 lb.

Los nixis hablan acuano y silvano. Algunos también hablan común.

Combate

Los nixis confían en su aptitud de *hechizar persona* para disuadir a sus enemigos, entrando en combate solamente para protegerse a sí mismos o a sus territorios.

Anfibio (Ex): aunque los nixis son acuáticos, pueden sobrevivir de forma indefinida en tierra firme.

Respiración acuática (St): una vez al día, el nixi puede utilizar respiración acuática como si fuera el conjuro lanzado por un hechicero de 6.º nivel (suele conferir esta capacidad a aquellos que ha hechizado).

Hechizar persona (St): el nixi puede utilizar *hechizar persona* tres veces al día como si fuera el conjuro lanzado por un lanzador de 4.º nivel. Los afectados deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o quedarán hechizados durante 24 horas, llevando a cabo trabajos pesados, tareas de guardia y otras tareas onerosas para la comunidad nixi. Poco antes de que el efecto desaparezca, el nixi escoltará a la criatura hechizada hasta un lugar alejado y le ordenará seguir caminando. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: un nixi posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

*Los nixis poseen un bonificador racial de +5 a las pruebas de Esconderse cuando están en el agua.

PIXI

Fata Pequeña
Dados de golpe: 1d6 (3 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 16 (+1 tamaño, +4 Des, +1 natural), toque 15, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +0/-6
Ataque: espada corta +5 c/c (1d4-2/19-20) o arco largo +5 a distancia (1d6-2/×3)
Ataque completo: espada corta +5 c/c (1d4-2/19-20) o arco largo +5 a distancia (1d6-2/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, flechas especiales
Cualidades especiales: invisibilidad mayor, RD 10/hierro frío, RC 15, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +0, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 7, Des 18, Con 11, Int 16, Sab 15, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +8, Buscar +9, Concentración + 4, Engañar +7, Escapismo +8, Esconderse +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +8, Montar +8
Dotes: Esquiva[A], Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: banda (2-4), partida (6-11) o tribu (20-80)
Valor de desafío: 4 (5 con *baile irresistible de Otto*)
Tesoro: monedas no; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 2-3 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: +4 (+6 con *baile irresistible de Otto*)

Este ser se asemeja a un elfo muy pequeño, pero con orejas más largas y alas muy finas.

Los pixis son alegres bromistas que disfrutan extraviando a los viajeros. Sin embargo, pueden mostrar una cólera sorprendente cuando tratan con criaturas malignas. A estos duendes les encanta estafar a los avaros. No codician tesoros, pero los utilizan para burlarse de la gente avariciosa y frustrarla. Si la víctima de las bromas del pixi no muestra codicia o, por otro lado, demuestra un buen sentido del humor, el bromista puede permitirle escoger una recompensa de su tesoro escondido.

Visten ropas brillantes que, a menudo, incluyen un gorro y zapatos con punteras puntiagudas y en bucle.

Los pixis miden unos 2 1/2' de altura y pesan unas 30 lb.

Estas criaturas hablan silvano y común, y también pueden conocer otros idiomas.

Combate

Los normalmente despreocupados pixis atacan con ferocidad a las criaturas malignas y a los intrusos no deseados. Se aprovechan de la ventaja de su invisibilidad y demás aptitudes para acosar y ahuyentar a sus oponentes.

Invisibilidad mayor (Sb): el pixi permanece invisible incluso cuando ataca. Esta aptitud es constante, pero el duende puede suprimirla o reanudarla como acción gratuita.

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *confusión menor* (CD 14), *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, detectar pensamientos* (CD 15), *disipar magia, enmarañar* (CD 14), *imagen permanente* (CD 19, sólo elementos visuales y audibles), *luces danzantes* y *polimorfar* (solamente a sí mismo). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Un pixi de cada diez puede utilizar *baile irresistible de Otto* (8.º nivel de lanzador) una vez al día.

Flechas especiales (Ex): a veces, los pixis emplean flechas que no infligen daño pero pueden borrar la memoria de una criatura o dormirla.

Pérdida de memoria: cualquier oponente alcanzado por la flecha debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o perderá toda la memoria. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma e incluye un bonificador racial de +2. El receptor conservará sus habilidades, idiomas y aptitudes de clase, pero olvidará todo lo demás hasta que reciba un conjuro de *sanar* o su memoria sea restablecida mediante un *deseo, deseo limitado* o *milagro*.

Dormir: cualquier oponente alcanzado por la flecha (sin tener en cuenta sus Dados de golpe), debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o sufrirá un efecto similar al del conjuro *dormir*. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma e incluye un bonificador racial de +2.

Los pixis como personajes

Un personaje pixi cambia su 1 DG de fata por su primer nivel de clase, por lo que un hechicero pixi de 1.er nivel tiene 1d4 como DG, un ataque base

de +0, los bonificadores de salvación base de un hechicero, y los puntos de habilidades y habilidades de clase de un hechicero.

Los personajes pixis poseen los rasgos raciales siguientes.

— –4 Fuerza, +8 Destreza, +6 Inteligencia, +4 Sabiduría, +6 Carisma

— Tamaño Pequeño. Bonificador de +1 a la CA, bonificador de +1 a las tiradas de ataque, bonificador de +4 a las pruebas de Esconderse, penalizador –4 a las pruebas de presa, 3/4 de los límites de levantar y carga transportable de los personajes Medianos.

— La velocidad táctica terrestre de un pixi es de 20'. También posee una velocidad voladora de 60' (buena).

— Visión en la penumbra.

— Habilidades raciales: los pixis poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

— Dotes raciales: un pixi recibe Esquiva como dote adicional.

— Bonificador de armadura natural de +1.

— Ataques especiales: aptitudes sortílegas (ver más arriba).

— Cualidades especiales: invisibilidad mayor, RD 10/hierro frío, resistencia a conjuros igual a 15 + niveles de clase (consulta anteriormente).

— Idiomas automáticos: común, silvano. Idiomas adicionales: élfico, gnomo, mediano.

— Clase predilecta: hechicero.

— Ajuste de nivel: +4 (+6 si el pixi puede utilizar *baile irresistible de Otto*)

ELADRÍN

Los eladrines son una raza de celestiales originales del plano de Arbórea. Son caballeros y nobles que vagan por el cosmos en busca de gente buena a la que ayudar. Son de espíritu libre, pero también poderosos campeones del bien.

COMBATE

Los eladrines son enemigos del mal mortíferos y decididos, intrépidos y brillantes en el campo de batalla.

Rasgos de eladrin: un eladrin posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Don de lenguas (Sb): todos los eladrines pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* lanzado por un lanzador de 14.º nivel. Esta aptitud siempre está activa.

— Inmunidad a la electricidad y la petrificación.

— Resistencia al frío 10 y al fuego 10.

— Visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

BRALANI

Ajeno Mediano (bueno, caótico, eladrín, extraplanario)
Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 100' (perfecta)
CA: 20 (+4 Des, +6 natural), toque 14, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +6/+10
Ataque: *cimitarra +1 sagrada* +11 c/c (1d6+4/18-20) o *arco largo compuesto +1 sagrado* (bonificador +4 a Fue) +11 a distancia (1d8+5/×3) o golpetazo +10 c/c (1d6+4)
Ataque completo: *cimitarra +1 sagrada* +11/+6 c/c (1d6+4/18-20) o *arco largo compuesto +1 sagrado* (bonificador +4 a Fue) +11/+6 a distancia (1d8+5/×3) o golpetazo +10 c/c (1d6+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, torbellino explosivo
Cualidades especiales: don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, RD 10/hierro frío o maligna, RC 17, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +9, Vol +7
Características: Fue 18, Des 18, Con 17, Int 13, Sab 14, Car 14
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +13, Concentración +12, Diplomacia +4, Escapismo +13, Esconderse +13, Escuchar +13, Montar +6, Moverse sigilosamente +13, Piruetas +13, Saltar +10, Trato con animales +11, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas
Entorno: los claros boscosos de Arbórea
Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)
Valor de desafío: 6
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +5

El ser que tienes ante ti parece un elfo bajo, robusto, y ancho de espaldas, pero rápido y ágil de movimientos. Su cabello es de un color blanco plateado brillante, y sus ojos son un arco iris de matices en constante cambio.

Los bralani son los más salvajes y fieros de los de su raza, existiendo desde su primer latido hasta el último en un frenesí glorioso sin fin. Además de su forma natural, estas criaturas pueden adoptar la forma de un torbellino o ráfaga de polvo, nieve o arena.

Los bralani hablan celestial, dracónico e infernal, pero pueden comunicarse con casi cualquier criatura, gracias a su aptitud de *don de lenguas*.



Ghaele

Bralani

Combate

Los bralani prefieren la cimitarra y el arco, las armas de los nómadas del desierto a quienes más se parecen.

Las armas naturales de un bralani, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y bueno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *contorno borroso, hechizar persona* (CD 13), *imagen múltiple, muro de viento, ráfaga de viento* (CD 14); 2 al día: *curar heridas graves* (CD 15), *rayo relampagueante* (CD 15). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Forma alternativa (Sb): un bralani puede cambiar de forma humanoide a forma de torbellino como una acción estándar. En forma humanoide no puede volar o utilizar su aptitud de torbellino explosivo, pero puede utilizar sus aptitudes sortílegas y sus armas. En forma de torbellino puede volar, efectuar ataques de golpetazo y utilizar sus aptitudes sortílegas.

Esta criatura puede permanecer en una de sus formas hasta que escoja adoptar la otra. Una forma alternativa no se puede disipar, ni el bralani vuelve a una forma concreta cuando muere. Sin embargo, un conjuro de *visión verdadera* revelará ambas formas de manera simultánea.

Torbellino explosivo (Sb): cuando está en forma de torbellino, un bralani puede atacar con una explosión arrasadora de viento, infligiendo 3d6 puntos de daño en una línea de 20' (Reflejos CD 16 para mitad de daño). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

GHAELE

Ajeno Mediano (bueno, caótico, eladrín, extraplanario)
Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 50' (10 casillas), Vl 150' (perfecta)
CA: 25 (+1 Des, +14 natural), toque 11, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +10/+17
Ataque: *espadón +4 sagrado* +21 c/c (2d6+14/19-20) o rayo de luz +11 toque a distancia (2d12)
Ataque completo: *espadón +4 sagrado* +21/+16 c/c (2d6+14/19-20) o 2 rayos de luz +11 toque a distancia (2d12)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, conjuros, mirada
Cualidades especiales: aura protectora, don de lenguas, forma alternativa, inmunidad a la electricidad y la petrificación, RD 10/hierro frío y maligna, RC 28, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +8, Vol +10
Características: Fue 25, Des 12, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Concentración +15, Diplomacia +5, Escapismo +14, Esconderse +14, Escuchar +16, Montar +16, Moverse sigilosamente +14, Saber (dos cualesquiera) +16, Trato con animales +16, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Derribo mejorado, Desarmar mejorado, Iniciativa mejorada, Pericia en combate
Entorno: los claros boscosos de Arbórea
Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)
Valor de desafío: 13
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 11-15 DG (Mediano); 16-30 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

La criatura tiene la apariencia de un elfo de noble porte. Posee ojos nacarados y opalescentes y parece despedir un aura radiante.

Los ghaele son los caballeros andantes de los celestiales, y acudirán allá dondequiera que el mal o la tiranía asomen su feo rostro. Actúan más "entre bastidores" que los demás eladrines, organizan silenciosamente la resistencia e infunden a todo corazón bondadoso el valor necesario para plantar cara a sus opresores.

Un ghaele puede adoptar la forma de un globo incorporal, de 5' de diámetro, dotado de colores inquietantes.

Estas criaturas miden unos 6' de alto y pesan sobre las 170 lb.

Los ghaele hablan celestial, dracónico e infernal, pero pueden comunicarse con casi cualquier criatura, gracias a su aptitud de *don de lenguas*.

Combate

Los ghaele que entran en combate prefieren la confrontación directa y los ataques dañinos en lugar de emplear métodos más sutiles e insidiosos. Por regla general, combaten en forma humanoide, blandiendo *espadones +4 sagrados* incandescentes. Cuando desean conseguir una mayor movilidad, adoptan su forma de globo y disparan rayos de luz contra sus enemigos.

Las armas naturales de un ghaele, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico y bueno para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *auxilio divino, comprensión idiomática, curar heridas leves* (CD 14), *detectar el mal, detectar pensamientos* (CD 15), *disipar magia, disfrazarse, hechizar monstruo* (CD 17), *imagen mayor* (CD 16), *inmovilizar monstruo* (CD 18), *invisibilidad mayor* (solamente a sí mismo), *luces danzantes, llama continua, rociada de color* (CD 14), *teleportar mayor* (solamente a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos) y *ver lo invisible*; 1 al día: *muro de fuerza, relámpago zigzagueante* (CD 19) y *rociada prismática* (CD 20). Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aura protectora (Sb): esta aptitud proporciona un bonificador de desvío a la CA de +4 y un bonificador de resistencia a los TS de +4 a cualquiera que se encuentre hasta 20' del ghaele, contra ataques realizados o efectos creados por criaturas malignas. Por los demás, esto actúa como un efecto de *círculo mágico contra el mal* y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos de 20' de radio lanzados por un lanzador de conjuros de nivel equivalente a los DG del ghaele (los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del ghaele).

Conjuros: los ghaele en forma humanoide pueden lanzar conjuros divinos de la lista de clérigo como si fueran clérigos de 14.º nivel. También tienen acceso a dos de los siguientes dominios (así como a cualquiera de su deidad): aire, Animal, Bien, Caos y Vegetal. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría.

Conjuros de clérigo preparados habitualmente (6, 7, 7, 6, 5, 4, 4, 3; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, luz, orientación divina, resistencia, virtud*; 1.º: *bendición, calmar animales*, escudo de la fe, favor divino, niebla de obscurecimiento, orden imperiosa, santuario*; 2.º: *alinear arma, auxilio divino, inmovilizar animal*, resistencia de oso, restablecimiento menor, quitar parálisis, zona de verdad*; 3.º: *forma gaseosa*, luz abrasadora, luz del día, plegaria, quitar maldición, respiración acuática*; 4.º: *convocar aliado natural IV*, custodia contra la muerte, exorcismo, poder divino, restablecimiento*; 5.º: *controlar los vientos*, descarga flamígera, revivir a los muertos, visión verdadera*; 6.º: *barrera de cuchillas, destierro, rayo relampagueante**, *sanar*; 7.º: *convocar monstruo VII, formas de animal, palabra sagrada*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Aire y Animal.

Forma alternativa (Sb): los ghaele pueden cambiar entre su forma humanoide y la de globo como si fuera una acción estándar. En forma humanoide, no pueden volar ni usar sus rayos de luz, pero pueden emplear su ataque de mirada y aptitudes sortílegas, llevar a cabo ataques físicos y lanzar conjuros. En forma de globo, pueden volar, utilizar sus rayos de luz y emplear aptitudes sortílegas, pero no pueden lanzar conjuros ni emplear el ataque de mirada. La forma de globo es incorporal, y el ghaele no posee puntuación de Fuerza en esa forma.

Esta criatura puede permanecer en una de sus formas hasta que escoja adoptar la otra. Una forma alternativa no se puede disipar, ni el ghaele vuelve a una forma concreta cuando muere. Sin embargo, un conjuro de *visión verdadera* revelará ambas formas de manera simultánea.

Mirada (Sb): en forma humanoide; mata a criaturas malignas con 5 DG o menos, alcance 60', Voluntad CD 18 niega. Aunque tenga éxito en sus salvaciones, las criaturas sufrirán los efectos de un conjuro de *miedo* durante 2d10 asaltos. Las criaturas no malignas (y las malignas con más de 5 DG) deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 18) o sufrirán el efecto de *miedo*. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Rayo de luz (Ex): los ghaele en forma de globo pueden proyectar rayos de luz hasta una distancia de 300'. Este ataque se sobrepone a cualquier tipo de RD.

ELEMENTAL

Los elementales son encarnaciones de los elementos que componen la existencia. Son tan salvajes y peligrosos como las fuerzas que los han engendrado.

COMBATE

Los elementales poseen aptitudes y tácticas de combate variadas, pero todos ellos poseen las mismas cualidades elementales.

ELEMENTAL DE AGUA

Un torbellino de agua gira sobre el suelo, aunque nunca parece que vaya a deshacerse o perder su forma. Sus ondas caen como una cascada, precipitándose alrededor de un remolino central con figura humanoide, con apéndices acuáticos que golpean con la fuerza de un temporal oceánico.

Un elemental de agua puede ser tan feroz y poderoso como un mar revuelto.

	Elemental de agua Pequeño Elemental Pequeño (agua, extraplanario)	Elemental de agua Mediano Elemental Mediano (agua, extraplanario)	Elemental de agua Grande Elemental Grande (agua, extraplanario)
Dados de golpe:	2d8+2 (11 pg)	4d8+12 (30 pg)	8d8+32 (68 pg)
Iniciativa:	+0	+1	+2
Velocidad:	20' (4 casillas), Nd 90'	20' (4 casillas), Nd 90'	20' (4 casillas), Nd 90'
CA:	17 (+1 tamaño, +0 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 17	19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 18	20 (–1 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 18
Ataque base/Presa:	+1/–1	+3/+6	+6/+15
Ataque:	golpetazo +4 c/c (1d6+3)	golpetazo +6 c/c (1d8+4)	golpetazo +10 c/c (2d8+5)
Ataque completo:	golpetazo +4 c/c (1d6+3)	golpetazo +6 c/c (1d8+4)	2 golpetazos +10 c/c (2d8+5)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	empapar, maestría del agua, vorágine	empapar, maestría del agua, vorágine	empapar, maestría del agua, vorágine
Cualidades especiales:	rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, RD 5/–, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref +0, Vol +0	Fort +7, Ref +2, Vol +1	Fort +10, Ref +4, Vol +2
Características:	Fue 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +3, Escuchar +2	Avistar +4, Escuchar +3	Avistar +6, Escuchar +5
Dotes:	Ataque poderoso	Ataque poderoso, Hendedura	Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura
Entorno:	plano Elemental del agua	plano Elemental del agua	plano Elemental del agua
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	1	3	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	3 DG (Pequeño)	5-7 DG (Mediano)	9-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Elemental de agua Enorme Elemental Enorme (agua, extraplanario)	Elemental de agua mayor Elemental Enorme (agua, extraplanario)	Elemental de agua anciano Elemental Enorme (agua, extraplanario)
Dados de golpe:	16d8+80 (152 pg)	21d8+105 (199 pg)	24d8+120 (228 pg)
Iniciativa:	+4	+5	+6
Velocidad:	30' (6 casillas), Nd 120'	30' (6 casillas), Nd 120'	30' (6 casillas), Nd 120'
CA:	21 (–2 tamaño, +4 Des, +9 natural), toque 12, desprevenido 17	22 (–2 tamaño, +5 Des, +9 natural), toque 13, desprevenido 17	23 (–2 tamaño, +6 Des, +9 natural), toque 14, desprevenido 17
Ataque base/Presa:	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Ataque:	golpetazo +17 c/c (2d10+7)	golpetazo +21 c/c (2d10+8)	golpetazo +25 c/c (2d10+9/19-20)
Ataque completo:	2 golpetazos +17 c/c (2d10+7)	2 golpetazos +21 c/c (2d10+8)	2 golpetazos +25 c/c (2d10+9/19-20)
Espacio/Alcance:	15'/15'	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	empapar, maestría del agua, vorágine	empapar, maestría del agua, vorágine	empapar, maestría del agua, vorágine
Cualidades especiales:	rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +15, Ref +9, Vol +7	Fort +17, Ref +14, Vol +9	Fort +19, Ref +16, Vol +10
Características:	Fue 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 26, Des 20, Con 21, Int 8, Sab 11, Car 11	Fue 28, Des 22, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +12, Escuchar +11	Avistar +14, Escuchar +14	Avistar +29, Escuchar +29
Dotes:	Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Voluntad de hierro	Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro	Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro
Entorno:	plano Elemental del agua	plano Elemental del agua	plano Elemental del agua
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	7	9	11
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	17-20 (Enorme)	22-23 DG (Enorme)	25-48 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Estas criaturas no pueden alejarse más de 180' de la masa de agua de la que hayan sido conjurados.

Los elementales de agua hablan acuano, aunque rara vez deciden utilizarlo. Cuando lo hacen, sus voces suenan como el romper de las olas en una costa rocosa o el ulular de una tempestad marina.

Combate

El elemental de agua prefiere combatir en una gran masa de agua en la que pueda desaparecer bajo las olas y surgir de repente detrás de sus oponentes.

Empapar (Ex): el toque del elemental apaga las antorchas, fogatas, linternas descubiertas y demás llamas desprotegidas de origen no mágico, siempre que éstas posean tamaño Grande o menor. La criatura podrá disipar el fuego mágico que toque como un conjuro de *disipar magia* lanzado por un lanzador de nivel igual al total de DG del elemental.

Maestría del agua (Ex): el elemental de agua gana un bonificador de +1 al ataque y al daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el agua. Si su enemigo estuviera en tierra, el elemental sufriría un penalizador de –4 al ataque y al daño (estos modificadores no están incluidos en el bloque de estadísticas).

	Elemental de aire Pequeño Elemental Pequeño (aire, extraplanario)	Elemental de aire Mediano Elemental Mediano (aire, extraplanario)	Elemental de aire Grande Elemental Grande (aire, extraplanario)
Dados de golpe:	2d8 (9 pg)	4d8+8 (26 pg)	8d8+24 (60 pg)
Iniciativa:	+7	+9	+11
Velocidad:	Vl 100' (perfecta) (20 casillas)	Vl 100' (perfecta) (20 casillas)	Vl 100' (perfecta) (20 casillas)
CA:	17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14	18 (+5 Des, +3 natural), toque 15, desprevenido 13	20 (–1 tamaño, +7 Des, +4 natural), toque 16, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+1/–3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	golpetazo +5 c/c (1d4)	golpetazo +8 c/c (1d6+1)	golpetazo +12 c/c (2d6+2)
Ataque completo:	2 golpetazos +5 c/c (1d4)	2 golpetazos +8 c/c (1d6+1)	2 golpetazos +12 c/c (2d6+2)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	maestría del aire, torbellino	maestría del aire, torbellino	maestría del aire, torbellino
Cualidades especiales:	rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, RD 5/–, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +0, Ref +6, Vol +0	Fort +3, Ref +9, Vol +1	Fort +5, Ref +13, Vol +2
Características:	Fue 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +3, Escuchar +2	Avistar +4, Escuchar +3	Avistar +6, Escuchar +5
Dotes:	Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada[A], Sutileza con las armas[A]	Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Sutileza con las armas[A]	Ataque en vuelo, Esquiva, Inic. mejorada[A], Ref. de combate, Sutileza con las armas[A]
Entorno:	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	1	3	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	3 DG (Pequeño)	5-7 DG (Mediano)	9-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Elemental de aire Enorme Elemental Enorme (aire, extraplanario)	Elemental de aire mayor Elemental Enorme (aire, extraplanario)	Elemental de aire anciano Elemental Enorme (aire, extraplanario)
Dados de golpe:	16d8+64 (136)	21d8+84 (178)	24d8+96 (204 pg)
Iniciativa:	+13	+14	+15
Velocidad:	Vl 100' (perfecta) (20 casillas)	Vl 100' (perfecta) (20 casillas)	Vl 100' (perfecta) (20 casillas)
CA:	21 (–2 tamaño, +9 Des, +4 natural), toque 17, desprevenido 12	26 (–2 tamaño, +10 Des, +8 natural), toque 18, desprevenido 16	27 (–2 tamaño, +11 Des, +8 natural), toque 19, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	golpetazo +19 c/c (2d8+4)	golpetazo +23 c/c (2d8+5)	golpetazo +27 c/c (2d8+6)
Ataque completo:	2 golpetazos +19 c/c (2d8+4)	2 golpetazos +23 c/c (2d8+5)	2 golpetazos +27 c/c (2d8+6)
Espacio/Alcance:	15'/15'	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	maestría del aire, torbellino	maestría del aire, torbellino	maestría del aire, torbellino
Cualidades especiales:	rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +9, Ref +19, Vol +5	Fort +11, Ref +22, Vol +9	Fort +12, Ref +25, Vol +10
Características:	Fue 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 20, Des 31, Con 18, Int 8, Sab 11, Car 11	Fue 22, Des 33, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +12, Escuchar +11	Avistar +14, Escuchar +14	Avistar +29, Escuchar +29
Dotes:	Ataque elástico, Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A]	Ataque elástico, Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro	Ataque elástico, Ataque en vuelo, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate. Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Entorno:	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	7	9	11
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	17-20 (Enorme)	22-23 DG (Enorme)	25-48 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Un elemental de agua puede suponer una grave amenaza para cualquier embarcación que se cruce en su camino. La criatura podrá hacer zozobrar fácilmente a las más pequeñas (5' de eslora por DG del elemental) y detener barcos de mayor tamaño (10' de eslora por DG). Incluso las embarcaciones grandes (20' de eslora por DG) pueden ser ralentizadas hasta la mitad de su velocidad.

Vorágine (Sb): el elemental de agua puede transformarse en un remolino una vez cada 10 minutos, siempre y cuando esté bajo el agua, y permanecer en esa forma hasta 1 asalto por cada 2 DG que posea. En forma de vorágine, el elemental puede moverse a su velocidad natatoria por el agua o el fondo de ésta.

La vorágine mide 5' de ancho en la base y, dependiendo del tamaño del elemental, hasta 30' en la cúspide y 10' o más de altura. La criatura controla la altura exacta, que deberá ser de 10' como mínimo.

El movimiento del elemental mientras esté en forma de vorágine no provoca ataques de oportunidad, incluso si el elemental entra en el espacio que ocupa otra criatura. Una criatura puede verse atrapada por la vorágine si la toca o entra en ella, o si el elemental se mueve al espacio que ocupa la criatura o lo atraviesa.

Las criaturas cuyo tamaño sea una o más categorías inferior al del elemental podrían sufrir daño al quedar atrapadas por la vorágine (consulta la tabla que te adjuntamos para obtener más detalles) y ser arrastradas por ésta. Toda criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos cuando entre en contacto con la vorágine o sufrirá el daño indicado. Además, deberá tener éxito en una segunda salvación de Reflejos o será arrastrada y quedará atrapada en las fuertes corrientes, sufriendo de forma automática el daño indicado cada asalto. Las criaturas afectadas podrán realizar una salvación de Reflejos por asalto para escapar de la vorágine; seguirán sufriendo el daño ese asalto, pero lograrán escapar si tienen éxito en la salvación. La CD de las salvaciones contra los efectos de la vorágine varía según el tamaño del elemental. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

Las criaturas atrapadas en la vorágine no podrán moverse, excepto para ir allá donde el elemental las lleve o para escapar del remolino. Por lo demás, las criaturas atrapadas en el remolino podrán actuar normalmente, pero deberán efectuar una prueba de Concentración (CD 10 + nivel de conjuro) para lanzar un conjuro. Las criaturas atrapadas en el remolino sufren un penalizador –4 a la Destreza y un penalizador –2 a las tiradas de ataque. El elemental solamente puede tener atrapadas dentro de la vorágine a tantas criaturas a la vez como puedan caber en el volumen de la vorágine.

El elemental puede expulsar cuando desee a las criaturas que transporte, depositándolas allá donde se encuentre la vorágine. Los elementales convocados siempre expulsan a las criaturas atrapadas antes de volver a su plano natal.

Si la base de la vorágine toca el fondo, creará una nube arremolinada de escombros. La nube estará centrada en el elemental y tendrá un diámetro igual a la mitad de la altura de la vorágine. Este efecto oscurecerá toda visión más allá de 5', incluyendo la visión en la oscuridad. Las criaturas situadas a 5' de distancia dispondrán de ocultación, y las que se encuentren más allá poseerán ocultación total. Para poder lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro). Un elemental en forma de vorágine no puede efectuar ataques de golpetazo, y no amenaza el área a su alrededor.

Habilidades: un elemental de agua posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

Tamaños de elementales de agua

			Vorágine		
Elemental	Altura	Peso	CD salv.	Daño	Altura
Pequeño	4'	34 lb.	13	1d4	10-20'
Mediano	8'	280 lb.	15	1d6	10-30'
Grande	16'	2.250 lb.	19	2d6	10-40'
Enorme	32'	18.000 lb.	25	2d8	10-50'
Mayor	36'	21.000 lb.	28	2d8	10-60'
Anciano	40'	24.000 lb.	31	2d8	10-60'

ELEMENTAL DE AIRE

La criatura parece ser una nube amorfa y cambiante, rodeada por corrientes de aire que se mueven rápidamente. Zonas más oscuras de vapor arremolinado crean la sugestión de un par de ojos y una boca, pero esta nube podría ser una imagen engañosa formada por un remolino de viento.

Los elementales de aire se encuentran entre las criaturas más rápidas y ágiles que existen. Muy pocas veces abandonan su plano natal, salvo al ser convocados a algún otro lugar mediante un conjuro.

Los elementales de aire hablan aurano, aunque rara vez deciden utilizarlo. Sus voces suenan como el aullido estridente de un tornado o como el gemido grave de una tormenta a medianoche.

Combate

Su gran velocidad hace que resulten muy útiles en campos de batalla amplios y en los combates aéreos prolongados.

Maestría del aire (Ex): las criaturas capaces de desplazarse por el aire sufren un –1 a las tiradas de ataque y daño contra estos elementales.

Torbellino (Sb): el elemental de aire puede transformarse en un torbellino una vez cada 10 minutos, y permanecer en esa forma hasta 1 asalto por cada 2 DG que posea. En esta forma, el elemental de aire puede moverse a su velocidad voladora por el aire o por encima de una superficie.

El torbellino mide 5' de ancho en la base y, dependiendo del tamaño del elemental, hasta 30' en la cúspide y hasta 50' de altura. La criatura controla la altura exacta, que deberá ser de 10' como mínimo.

El movimiento del elemental mientras esté en forma de torbellino no provoca ataques de oportunidad, incluso si el elemental entra en el espacio que ocupa otra criatura. Una criatura puede verse atrapada por el torbellino si lo toca o entra en él, o si el elemental se mueve al espacio que ocupa la criatura o lo atraviesa.

Las criaturas cuyo tamaño sea una o más categorías inferior al del elemental podrían sufrir daño al quedar atrapadas por el torbellino (consulta la tabla que te adjuntamos para obtener más detalles) y ser arrastradas por éste. Toda criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos cuando entre en contacto con el torbellino o sufrirá el daño indicado. Además, deberá tener éxito en una segunda salvación de Reflejos o será arrastrada y quedará atrapada en los fuertes vientos, sufriendo de forma automática el daño indicado cada asalto. Las criaturas afectadas podrán realizar una salvación de Reflejos por asalto para escapar del torbellino; seguirán sufriendo el daño ese asalto, pero lograrán escapar si tienen éxito en la salvación. La CD de las salvaciones contra los efectos del torbellino varía según el tamaño del elemental. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

Las criaturas atrapadas en el torbellino no podrán moverse, excepto para ir allá donde el elemental las lleve o para escapar del torbellino. Por lo demás, las criaturas atrapadas en el torbellino podrán actuar normalmente, pero deberán efectuar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro) para lanzar un conjuro. Las criaturas atrapadas en el torbellino sufren un penalizador-4 a la Destreza y un penalizador -2 a las tiradas de ataque. El elemental solamente puede tener atrapadas dentro del torbellino tantas criaturas a la vez como puedan caber en el volumen del torbellino.

El elemental puede expulsar cuando desee a las criaturas que transporte, depositándolas allá donde se encuentre el torbellino. Los elementales convocados siempre expulsan a las criaturas atrapadas antes de volver a su plano natal.

Si la base del torbellino toca el fondo, creará una nube arremolinada de escombros. La nube estará centrada en el elemental y tendrá un diámetro igual a la mitad de la altura del torbellino. Este efecto oscurecerá toda visión más allá de 5', incluyendo la visión en la oscuridad. Las criaturas situadas a 5' de distancia dispondrán de ocultación, y las que se encuentren más allá poseerán ocultación total. Para poder lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro).

Un elemental en forma de torbellino no puede efectuar ataques de golpetazo, y no amenaza el área a su alrededor.

Tamaños de elementales de aire

			Torbellino		
Elemental	Altura	Peso	CD salv.	Daño	Altura
Pequeño	4'	1 lb.	11	1d4	10-20'
Mediano	8'	2 lb.	13	1d6	10-30'
Grande	16'	4 lb.	16	2d6	10-40'
Enorme	32'	8 lb.	22	2d8	10-50'
Mayor	36'	10 lb.	25	2d8	10-60'
Anciano	40'	12 lb.	28	2d8	10-60'

ELEMENTAL DE FUEGO

Una masa de llamas ambulantes corre a gran velocidad por el suelo, pareciendo fluctuar y chispear desde un gran incendio central con forma humanoide. Como un infierno viviente, la danza de calor ardiente de la criatura de fuego hace que se acerque cada vez más.

Los elementales de fuego son rápidos y ágiles, y el mero roce de sus cuerpos basta para incendiar la mayoría de los materiales.

Estas criaturas no pueden entrar en el agua ni ningún otro líquido no inflamable.

Toda masa de agua será una barrera infranqueable a no ser que puedan caminar o saltar sobre ella.

	Elemental de fuego Pequeño **Elemental Pequeño (extraplanario, fuego)**	**Elemental de fuego Mediano** **Elemental Mediano (extraplanario, fuego)**	**Elemental de fuego Grande** **Elemental Grande (extraplanario, fuego)**
Dados de golpe:	2d8 (9 pg)	4d8+8 (26 pg)	8d8+24 (60 pg)
Iniciativa:	+5	+7	+9
Velocidad:	50' (10 casillas)	50' (10 casillas)	50' (10 casillas)
CA:	15 (+1 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13	18 (–1 tamaño, +5 Des, +4 natural), toque 14, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+1/–3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	golpetazo +3 c/c (1d4 más 1d4 fuego)	golpetazo +6 c/c (1d6+1 más 1d6 fuego)	golpetazo +10 c/c (2d6+2 más 2d6 fuego)
Ataque completo:	golpetazo +3 c/c (1d4 más 1d4 fuego)	golpetazo +6 c/c (1d6+1 más 1d6 fuego)	golpetazo +10 c/c (2d6+2 más 2d6 fuego)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	quemadura	quemadura	quemadura
Cualidades especiales:	invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, RD 5/–, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones:	Fort +0, Ref +4, Vol +0	Fort +3, Ref +7, Vol +1	Fort +5, Ref +11, Vol +2
Características:	Fue 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +3, Escuchar +2	Avistar +4, Escuchar +3	Avistar +6, Escuchar +5
Dotes:	Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Sutileza con las armas[A]	Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Sutileza con las armas[A]	Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Sutileza con las armas[A]
Entorno:	plano Elemental del fuego	plano Elemental del fuego	plano Elemental del fuego
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	1	3	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	3 DG (Pequeño)	5-7 DG (Mediano)	9-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Elemental de fuego Enorme **Elemental Enorme (extraplanario, fuego)**	**Elemental de fuego mayor** **Elemental Enorme (extraplanario, fuego)**	**Elemental de fuego anciano** **Elemental Enorme (extraplanario, fuego)**
Dados de golpe:	16d8+64 (136 pg)	21d8+84 (178 pg)	24d8+96 (204 pg)
Iniciativa:	+11	+12	+13
Velocidad:	50' (10 casillas)	50' (10 casillas)	50' (10 casillas)
CA:	19 (–2 tamaño, +7 Des, +4 natural), toque 15, desprevenido 12	24 (–2 tamaño, +8 Des, +8 natural), toque 16, desprevenido 16	25 (-2 tamaño, +9 Des, +8 natural), toque 17, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+12/+24	+15/+28	+18/32
Ataque:	golpetazo +17 c/c (2d8+4 más 2d8 fuego)	golpetazo +22 c/c (2d8+5 más 2d8 fuego)	golpetazo +26 c/c (2d8+6 más 2d8 fuego)
Ataque completo:	2 golpetazos +17 c/c (2d8+4 más 2d8 fuego)	2 golpetazos +22 c/c (2d8+5 más 2d8 fuego)	2 golpetazos +26 c/c (2d8+6 más 2d8 fuego)
Espacio/Alcance:	15'/15'	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	quemadura	quemadura	quemadura
Cualidades especiales:	invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, RD 10/-, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones:	Fort +9, Ref +17, Vol +7	Fort +11, Ref +20, Vol +9	Fort +14, Ref +23, Vol +10
Características:	Fue 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 20, Des 27, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 22, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +12, Escuchar +11	Avistar +14, Escuchar +14	Avistar +29, Escuchar +29
Dotes:	Alerta, Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro	Alerta, Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo), Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro	Alerta, Ataque elástico, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo), Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Entorno:	plano Elemental del fuego	plano Elemental del fuego	plano Elemental del fuego
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	7	9	11
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	17-20 (Enorme)	22-23 DG (Enorme)	25-48 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Los elementales de fuego hablan ígnaro, aunque rara vez deciden utilizarlo. Cuando se deciden a hacerlo, su voz suena como el crepitar y el siseo de un gran fuego.

Combate

Un elemental de fuego es un fiero oponente que ataca a sus enemigos de una manera directa y salvaje. Disfruta reduciendo a cenizas a las criaturas y objetos del plano Material.

Quemadura (Ex): el ataque de golpetazo de un elemental de fuego inflige daño por fuego además daño contundente, debido al cuerpo llameante del elemental. Aquellos que sean alcanzados por el ataque de golpetazo del elemental de fuego deben tener éxito en una salvación de Reflejos o empezarán a arder. Las llamas durarán 1d4 asaltos. La CD de la salvación variará dependiendo del tamaño del elemental (consulta la tabla que te adjuntamos para obtener más detalles). La criatura que esté ardiendo podrá emplear una acción equivalente a moverse para apagar las llamas. La CD de la salvación utiliza el bonif. de Constitución.

	Elemental de tierra Pequeño Elemental Pequeño (extraplanario, tierra)	Elemental de tierra Mediano Elemental Mediano (extraplanario, tierra)	Elemental de tierra Grande Elemental Grande (extraplanario, tierra)
Dados de golpe:	2d8+2 (11 pg)	4d8+12 (30 pg)	8d8+32 (68 pg)
Iniciativa:	–1	–1	–1
Velocidad:	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)
CA:	17 (+1 tamaño, –1 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 17	18 (–1 Des, +9 natural), toque 9, desprevenido 18	18 (–1 tamaño, -1 Des, +10 natural), toque 8, desprevenido 18
Ataque base/Presa:	+1/+0	+3/+8	+6/+17
Ataque:	golpetazo +5 c/c (1d6+4)	golpetazo +8 c/c (1d8+7)	golpetazo +12 c/c (2d8+7)
Ataque completo:	golpetazo +5 c/c (1d6+4)	golpetazo +8 c/c (1d8+7)	2 golpetazos +12 c/c (2d8+7)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	empujón, maestría de la tierra	empujón, maestría de la tierra	empujón, maestría de la tierra
Cualidades especiales:	atravesar tierra, rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'	atravesar tierra, rasgos de elemental, visión en la oscuridad hasta 60'	atravesar tierra, rasgos de elemental, RD 5/–, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref:1, Vol +0	Fort +7, Ref +0, Vol +1	Fort +10, Ref +1, Vol +2
Características:	Fue 17, Des 8, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +3, Escuchar +2	Avistar +4, Escuchar +3	Avistar +6, Escuchar +5
Dotes:	Ataque poderoso	Ataque poderoso, Hendedura	Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura
Entorno:	plano Elemental de la tierra	plano Elemental de la tierra	plano Elemental de la tierra
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	1	3	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	3 DG (Pequeño)	5-7 DG (Mediano)	9-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Elemental de tierra Enorme Elemental Enorme (extraplanario, tierra)	Elemental de tierra mayor Elemental Enorme (extraplanario, tierra)	Elemental de tierra anciano Elemental Enorme (extraplanario, tierra)
Dados de golpe:	16d8+80 (152 pg)	21d8+105 (199 pg)	24d8+120 (228 pg)
Iniciativa:	–1	–1	–1
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	18 (–2 tamaño, –1 Des, +11 natural), toque 7, desprevenido 18	20 (–2 tamaño, –1 Des, +13 natural), toque 7, desprevenido 20	22 (–2 tamaño, –1 Des, +15 natural), toque 7, desprevenido 22
Ataque base/Presa:	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Ataque:	golpetazo +19 c/c (2d+10+9)	golpetazo +23 c/c (2d10+10)	golpetazo +27 c/c (2d10+11/19-20)
Ataque completo:	2 golpetazos +19 c/c (2d+10+9)	2 golpetazos +23 c/c (2d10+10)	2 golpetazos +27 c/c (2d10+11/19-20)
Espacio/Alcance:	15'/15'	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	empujón, maestría de la tierra	empujón, maestría de la tierra	empujón, maestría de la tierra
Cualidades especiales:	atravesar tierra, rasgos de elemental, RD 5/–, visión en la oscuridad hasta 60'	atravesar tierra, rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60'	atravesar tierra, rasgos de elemental, RD 10/–, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +15, Ref +4, Vol +7	Fort +17, Ref +6, Vol +9	Fort +19, Ref +7, Vol +10
Características:	Fue 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 31, Des 8, Con 21, Int 8, Sab 11, Car 11	Fue 33, Des 8, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +9, Escuchar +10	Avistar +14, Escuchar +14	Avistar +29, Escuchar +29
Dotes:	Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Voluntad de hierro	Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro	Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro
Entorno:	plano Elemental de la tierra	plano Elemental de la tierra	plano Elemental de la tierra
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	7	9	11
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	17-20 (Enorme)	22-23 DG (Enorme)	25-48 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Las criaturas que golpeen a un elemental de fuego con sus armas naturales o ataques sin arma se quemarán igual que si hubieran sufrido el ataque del elemental, y también empezarán a arder si no tienen éxito en una salvación de Reflejos.

TAMAÑOS DE ELEMENTALES DE FUEGO

Elemental	Altura	Peso	CD salv. quemadura
Pequeño	4'	1 lb.	11
Mediano	8'	2 lb.	14
Grande	16'	4 lb.	17
Enorme	32'	8 lb.	22
Mayor	36'	10 lb.	24
Anciano	40'	12 lb.	26

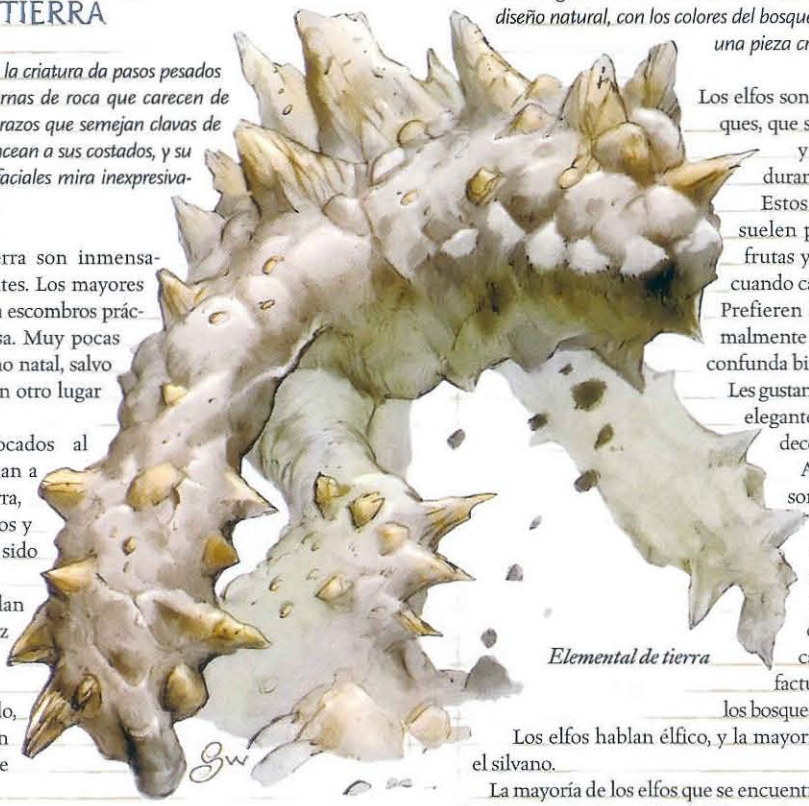
ELEMENTAL DE TIERRA

Como una colina andante, la criatura da pasos pesados acercándose sobre dos piernas de roca que carecen de rasgos sobresalientes, sus brazos que semejan clavas de piedra puntiaguda se balancean a sus costados, y su cabeza carente de rasgos faciales mira inexpresivamente en tu dirección.

Los elementales de tierra son inmensamente fuertes y resistentes. Los mayores de ellos pueden reducir a escombros prácticamente cualquier cosa. Muy pocas veces abandonan su plano natal, salvo al ser convocados a algún otro lugar mediante un conjuro.

Cuando son convocados al plano Material, se forman a partir de los tipos de tierra, piedras, metales preciosos y gemas de los que hayan sido conjurados.

Estas criaturas hablan terraro, aunque rara vez deciden utilizarlo. Sus voces suenan como el eco en un túnel profundo, el ruido sordo de un terremoto o el rechinar de piedra contra piedra.



Elemental de tierra

Combate

Aunque los elementales de tierra se mueven despacio, son oponentes implacables. Pueden atravesar el suelo o la piedra firme tan fácilmente como los humanos pueden caminar sobre una superficie de tierra. Sin embargo, no pueden nadar, y deben rodear las masas de agua o atravesar el suelo bajo ellas. Los elementales de tierra son capaces de moverse bajo el fondo de una masa de agua, pero preferirán no hacerlo.

Atravesar tierra (Ex): un elemental de tierra puede moverse fluidamente a través de piedra, barro o cualquier tipo de tierra excepto metal con la misma facilidad que un pez nada en el agua. Cuando excava no deja detrás de él túnel o agujero alguno, ni provoca ondulación alguna o cualquier otro signo de su presencia. Un conjuro de *remover tierra* lanzado sobre un área que contenga en su interior a un elemental de tierra arrojará hacia atrás al elemental 30', dejando a la criatura atontada durante 1 asalto salvo que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15).

Empujón (Ex): el elemental de tierra puede iniciar una maniobra de embestida sin provocar ataque de oportunidad. Los modificadores de combate indicados más arriba, en su aptitud de Maestría de la tierra, también se aplican a las pruebas enfrentadas de Fuerza realizadas por el elemental.

Maestría de la tierra (Ex): el elemental de tierra obtiene un bonificador de +1 al ataque y al daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el suelo. Si su enemigo estuviera en el aire o en el agua, el elemental sufriría un penalizador de-4 al ataque y al daño (estos modificadores n están incluidos en el bloque de estadísticas).

TAMAÑOS DE ELEMENTALES DE TIERRA

Elemental	Altura	Peso	Elemental	Altura	Peso
Pequeño	4'	80 lb.	Enorme	32'	48.000 lb.
Mediano	8'	750 lb.	Mayor	36'	54.000 lb.
Grande	16'	6.000 lb.	Anciano	40'	60.000 lb.

ELFO

Este humanoide, esbelto y ligeramente más bajo que un humano, tiene la piel pálida y cabello oscuro. Sus orejas puntiagudas, que asoman a los lados de su cabeza alargada le conceden un cierto atractivo, y luce una armadura de un diseño natural, con los colores del bosque, que parece orgánica en vez de ser una pieza creada por artesanos.

Los elfos son guardianes esquivos de los bosques, que se dedican al estudio de la magia y el manejo de la espada mientras duran sus largas vidas.

Estos seres miden unos 5' de alto y suelen pesar unas 100 lb. Viven de las frutas y los cereales, aunque de vez en cuando cazan para conseguir carne fresca. Prefieren las ropas de colores vivos, normalmente con una capa verde y gris que se confunda bien con los colores del bosque.

Les gustan las cosas hermosas, desde las joyas elegantes a las flores atractivas con que decorar la ropa y las herramientas.

Al igual que los enanos, los elfos son maestros artesanos, aunque trabajan la madera y el metal en lugar del metal y la piedra. Los objetos élficos son apreciados por otras razas, y muchas comunidades élficas han prosperado intercambiando sus productos manufacturados con otras gentes, tanto de los bosques como de fuera de ellos.

Los elfos hablan élfico, y la mayoría conocen también el común y el silvano.

La mayoría de los elfos que se encuentran lejos de sus hogares son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.er nivel.

COMBATE

Los elfos son combatientes precavidos y, cuando es posible, se toman su tiempo para evaluar a sus oponentes y la ubicación de la batalla, aumentando su ventaja mediante el empleo de emboscadas, el uso de francotiradores y el camuflaje. Prefieren disparar desde lugares a cubierto y retirarse antes de ser vistos, repitiendo esta maniobra hasta que todos sus enemigos han muerto. Prefieren los arcos largos y cortos, los estoques y las espadas largas. En el combate cuerpo a cuerpo, los elfos son elegantes y mortíferos, utilizando complejas maniobras que son hermosas de observar. A menudo, sus magos utilizan conjuros de *dormir* durante el combate, pues no afectarán con ellos a otros elfos.

Rasgos élficos (Ex): los elfos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, -2 Constitución.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un elfo es de 30'.

— Inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*, y poseen un bonificador racial de +2 a las salvaciones contra conjuros o efectos de encantamiento (no reflejados en los modificadores a los TS que figuran en las fichas de más adelante).

— Visión en la penumbra.

	Elfo, combatiente de 1.er nivel Humanoide Mediano (elfo)	Drow, combatiente de 1.er nivel Humanoide Mediano (elfo)
Dados de golpe:	1d8 (4 pg)	1d8 (4 pg)
Iniciativa:	+1	+1
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	15 (+1 Des, +3 cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 14	16 (+1 Des, +4 camisote de mallas, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa:	+1/+2	+1/+2
Ataque:	espada larga +2 c/c (1d8+1/19-20) o arco largo +3 a distancia (1d8/×3)	estoque +3 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta de mano +2 a distancia (1d4/19-20)
Ataque completo:	espada larga +2 c/c (1d8+1/19-20) o arco largo +3 a distancia (1d8/×3)	estoque +3 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta de mano +2 a distancia (1d4/19-20)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	ninguno	aptitudes sortílegas, veneno
Cualidades especiales:	rasgos élficos	rasgos de drow, RC 12
Salvaciones:	Fort +2, Ref +1, Vol:1*	Fort +2, Ref +1, Vol:1*
Características:	Fue 13, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8	Fue 13, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 10
Habilidades:	Avistar +2, Buscar +3, Esconderse +1, Escuchar +2	Avistar +3, Buscar +4, Esconderse +0, Escuchar +2
Dotes:	Soltura con un arma (arco largo)	Soltura con un arma (estoque)
Entorno:	bosques templados (semielfo: bosques templados) (acuático: acuático templado) (bosque: bosques templados) (gris: montañas templadas) (salvaje: bosques cálidos)	subterráneo
Organización:	escuadra (2-4), compañía (11-20 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er-6.º nivel) o partida (3-100 más 20% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)	escuadra (2-4), patrulla (5-8 más 2 sargentos de 2.º nivel y 1 líder de 3.er-6.º nivel) o partida (20-50 más 10% de no combatientes, más 1 sargento de 2.º nivel por cada 5 adultos, 2d4 tenientes de 6.º nivel y 1d4 capitanes de 9.º nivel)
Valor de desafío:	1/2	1 (consulta el texto)
Tesoro: estándar	estándar	
Alineamiento:	caótico bueno (normalmente) [Bosque: neutral (normalmente)]	neutral maligno (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+0	+2

— Competencia con armas: los elfos son competentes de manera automática con la espada larga, estoque, arco largo, arco largo compuesto, arco corto y arco corto compuesto.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Todo elfo que pase a 5' o menos de una puerta secreta u oculta, tendrá derecho a realizar una prueba de Buscar como si lo estuviera intentado activamente.

— Idiomas automáticos: común, élfico. Idiomas adicionales: dracónico, gnoll, orco, silvano, trasgo.

— Clase predilecta: mago.

El combatiente élfico que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LA SOCIEDAD ÉLFICA

Los elfos creen que la independencia y la libertad del individuo son más importantes que las rígidas estructuras de la civilización, por lo que suelen vivir y viajar en pequeñas partidas. Estas partidas aceptan la autoridad permisiva de un noble, que, a cambio, debe lealtad a un monarca élfico (que dirige directamente su propia partida).

Viven en armonía con la naturaleza, construyendo campamentos provisionales que camuflan con los árboles (o que se encuentran entre sus ramas, lejos de ojos curiosos). Con frecuencia, utilizan guardianes animales o águilas gigantes para vigilar sus hogares.

En un poblado élfico hay tantos no combatientes (la mayoría, niños) como el 20% de la población guerrera. La sociedad élfica es igualitaria, pudiéndose encontrar tanto a hombres como a mujeres desempeñando casi cualquier función.

Sus largas vidas les conceden una perspectiva paciente y les permiten hallar placer en la belleza duradera del mundo natural. Para ellos, no tiene sentido el beneficio a corto plazo y, en su lugar, aprenden cosas que puedan producirles alegría durante los años venideros, como historias, música, arte y danza. Tesoros tales como la música y las artes élficas encubren el hecho de que, en realidad, son combatientes entregados, resueltos a erradicar el mal de los bosques.

Los elfos comen poco y, aunque son omnívoros, se alimentan más de plantas que de carne. Esto se debe, por un lado, a su afinidad con la naturaleza (creen que recoger una planta provoca menos problemas al entorno que matar a un animal) y, por otro, a que su predilección por la vida errante requiere alimentos que se conserven más fácilmente.

La deidad principal de los elfos es Corellon Larethian, creador y protector de su raza.



Alto elfo

SUBRAZAS

La información anterior describe a los altos elfos, la variedad más común. Hay otras cinco subrazas principales, además de los semielfos, que poseen suficientes características élficas como para incluirlas aquí.

Semielfo

Los semielfos no son realmente una subraza, pero algunas veces se les confunde con los elfos. Pueden estar marginados de las sociedades de sus padres, o ser bienvenidos en la comunidad élfica o humana, dependiendo de la actitud que cada grupo tenga hacia el otro. Por regla general, los semielfos heredan una mezcla de las características físicas de sus padres, por lo que un semielfo acuático tendría piel verdosa, un semidrow tendría piel oscura y pelo claro, y así.

Rasgos de los semielfos (Ex): los semielfos poseen los rasgos raciales siguientes.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un semielfo es de 30'.

— Inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*, y poseen un bonificador racial de +2 a las salvaciones contra conjuros o efectos de encantamiento (no reflejados en los modificadores a los TS que figuran en las fichas de más adelante).

— Bonificador racial de +1 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Un semielfo no posee la aptitud del elfo para detectar puertas secretas sencillamente por pasar junto a ellas.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información. Por naturaleza, los semielfos se llevan bien con todo el mundo. Este bonificador no se aplicará, a discreción del DM, en situaciones o lugares donde los semielfos sean vistos con desconfianza, tales como en comunidades humanas aisladas.

— Sangre élfica: para todos los efectos relativos a raza, un semielfo será considerado un elfo. Por ejemplo, los semielfos son tan vulnerables a los efectos que afectan a los elfos como los son sus antepasados elfos, y pueden utilizar objetos mágicos que solamente pueden ser utilizados por elfos.

— Idiomas automáticos: común, élfico. Idiomas adicionales: cualquiera (excepto lenguajes secretos, como el druídico).

— Clase predilecta: cualquiera. Cuando haya que determinar si un semielfo multiclase sufre una penalización de PX por ser multiclase, su nivel de clase más alto no contará.



Drow

Elfo acuático

Este humanoide es esbelto y ligeramente más bajo que un humano, tiene la piel pálida, de un color plateado verdoso y el cabello verde esmeralda. Sus orejas son puntiagudas, y los dedos de manos y pies están parcialmente palmeados.

Estos elfos que respiran bajo el agua, también llamados elfos marinos, son primos de los que viven en tierra. Retozan entre las olas y las profundidades del océano, teniendo como aliados a delfines y ballenas.

Los elfos acuáticos luchan bajo el agua con tridentes, lanzas y redes.

Muchos elfos acuáticos adoran a Sashelas de las profundidades, un dios submarino del conocimiento y la belleza.

Rasgos de los elfos acuáticos (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de alto elfo, excepto donde se diga lo contrario.

— +2 Destreza, -2 Inteligencia. Estos ajustes sustituyen a los ajustes a las puntuaciones de característica de los altos elfos.

— Un elfo acuático posee el subtipo 'acuático'.

— Un elfo acuático posee una velocidad natatoria de 40'.

— Branquias: los elfos acuáticos pueden sobrevivir fuera del agua durante 1 hora por punto de Constitución (después de ese tiempo, consulta las reglas de asfixia, en la *Guía del Dungeon Master*).

— Visión superior en la penumbra: pueden ver cuatro veces más lejos que los humanos a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y otras condiciones similares de penumbra. Este rasgo sustituye a la visión en la penumbra de los altos elfos.

— Clase predilecta: guerrero. Este rasgo sustituye a la clase predilecta de los altos elfos.

Elfo del bosque

Los miembros de esta subraza, también llamados elfos silvanos, viven en las profundidades de los bosques primigenios. Su cabello varía del amarillo al rojo cobrizo, y son más musculosos que los demás elfos. Para confundirse mejor con su ambiente natural, visten ropas con matices oscuros, de tonos verdes y terrosos. A menudo, sus hogares están guardados por búhos gigantes o leopardos.

Rasgos de los elfos del bosque (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de alto elfo, excepto donde se diga lo contrario.

— +2 Fuerza, -2 Inteligencia. Estos ajustes sustituyen a los ajustes a las puntuaciones de característica de los altos elfos.

— Clase predilecta: explorador. Este rasgo sustituye a la clase predilecta de los altos elfos.

Drow

Este humanoide es esbelto y ligeramente más bajo que un humano, tiene la piel color azabache y el cabello blanco.

Los drow, también conocidos como elfos oscuros, son una rama subterránea, depravada y malvada de la raza élfica.

El blanco es el color de pelo más habitual entre los drow, pero es posible casi cualquier tono pálido. Tienden a ser más pequeños y delgados que los demás elfos, y sus ojos suelen ser de un vivo color rojo. Su sociedad es matriarcal y está rígidamente controlada por el clero.

Su deidad tutelar es la diosa araña Lolth. Las mujeres drow prefieren la clase de clérigo en vez de la de mago, y tienen acceso a dos de los dominios siguientes: Caos, Destrucción, Mal y Superchería.

Los drow suelen impregnar sus flechas con un potente veneno.

Veneno (Ex): un oponente alcanzado por un arma envenenada por un drow debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o caerá inconsciente. Después de 1 minuto, la víctima debe tener éxito en otra salvación de Fortaleza (CD 13) o quedará inconsciente durante 2d4 horas. Un drow típico lleva 1d4-1 dosis de veneno adormecedor drow, pero también se puede aplicar a un arma de combate cuerpo a cuerpo. Habitualmente, los drow untan sus flechas y virotes de ballesta con este veneno. Ten en cuenta que los drow no poseen ninguna aptitud especial para aplicar este veneno sin riesgo de envenenarse a ellos mismos. Debido a que este veneno no es un efecto mágico, los drow y los demás elfos son vulnerables a él.

Rasgos de los drow (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de alto elfo, excepto donde se diga lo contrario.

— +2 Inteligencia, +2 Carisma.

— Visión en la oscuridad hasta 120'. Ésta sustituye a la visión en la penumbra de los altos elfos.

— Resistencia a conjuros: 11+ nivel de clase.

— Bonificador racial de +2 a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortílegas.

— Aptitudes sortílegas: los drow pueden utilizar las aptitudes sortílegas siguientes 1 vez al día: *fuego feérico, luces danzantes* y *oscuridad*. Estas aptitudes funcionan como si las lanzara un hechicero del mismo nivel que los niveles de clase del drow.

— Competencia con armas: los elfos son competentes de manera automática con la ballesta de mano, el estoque y la espada corta. Este rasgo sustituye a la competencia con armas de los altos elfos.

— Idiomas automáticos: común, élfico, infracomún. Idiomas adicionales: abisal, acuano, idioma de signos drow, gnomo, kuo-toa y trasgo. Este rasgo sustituye a los idiomas automáticos y adicionales de los altos elfos.

— Ceguera ante la luz: una brusca exposición a la luz brillante (como la solar o la del conjuro *luz del día*) ciega a los drow durante 1 asalto. En los asaltos siguientes, estarán atontados mientras permanezcan en el área afectada.

— Clase predilecta: mago (varón) o clériga (mujer). Este rasgo sustituye a la clase predilecta de los altos elfos.

— Ajuste de nivel: +2.

Elfo gris

Este humanoide es esbelto y ligeramente más bajo que un humano, tiene la piel pálida y cabello de tonos metálicos, con orejas puntiagudas.

Los elfos grises son los más nobles y regios e entre todos los elfos. Estos elfos, más altos y de apariencia más distinguida que los demás, tienen reputación de distantes y arrogantes (incluso para los criterios elfos). Ciertamente, son más solitarios que los altos elfos, y viven en ciudadelas de montaña aisladas, permitiendo la entrada solamente a unos cuantos extranjeros selectos. Tienen el cabello plateado y los ojos de color ámbar, o el cabello dorado pálido y los ojos violetas. Prefieren la ropa de color blanco, plateado, amarillo o dorado, con capas de intenso tono azul o púrpura.

Rasgos de los elfos grises (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de alto elfo.

— +2 Inteligencia, -2 Fuerza.

Elfo salvaje

Este humanoide es esbelto y ligeramente más bajo que un humano, tiene la piel marrón oscuro, orejas puntiagudas y cabello negro.

Estos elfos, también conocidos como grugach, son bárbaros y tribales.

El color de pelo de los elfos salvajes va del negro al castaño claro, pudiendo llegar a blanco plateado con la edad. Visten ropas sencillas, hechas de piel de animal y tejidos vegetales. Aunque los demás elfos los consideran salvajes, ellos afirman ser los verdaderos elfos, pues dicen que los otros han perdido su esencia primigenia por su ansia de construir. Nómadas y hoscos, los elfos salvajes tienen predilección por la clase de hechicero frente a la de mago, aunque muchos también son bárbaros.

Rasgos de los elfos salvajes (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de alto elfo, excepto donde se diga lo contrario.

— +2 Destreza, -2 Inteligencia. Estos ajustes sustituyen a los ajustes a las puntuaciones de característica de los altos elfos.

— Clase predilecta: hechicero. Este rasgo sustituye a la clase predilecta de los altos elfos.



Enano de las colinas

ENANO

Robusta, ancha de cuerpo y extremadamente musculosa, la baja figura que está delante de ti puede carecer de altura pero no de fuerza física o de presencia. Cubierto por una armadura metálica y armado con un hacha de guerra, el humanoide tiene la piel color marrón claro, mejillas coloradas, y ojos brillantes; su cabello es negro y luce unos bigotes y barba largos y cuidadosamente arreglados.

Los enanos son nobles combatientes que destacan en el arte de la metalistería y la mampostería, así como en el de la guerra. Suelen ser serios, decididos y muy honorables.

Les gustan las ropas con tonos terrosos, y suelen ponerse prendas sencillas y prácticas. Su piel puede ser muy oscura, pero siempre de algún tono marrón o bronceado. Su color de pelo puede ser negro, gris o marrón. Los enanos tienen una estatura promedio de 4' y pesan tanto como un humano adulto.

Prefieren pasar su tiempo fabricando obras maestras de piedra, acero y metales preciosos. Crean armas duraderas, hermosas joyas y gemas de corte superior. Sin embargo, consideran de mal gusto hacer alarde de riqueza, por lo que pocos llevan más que una simple pieza de joyería.

Los enanos hablan enano. La mayoría de los que viajan fuera de tierras enanas (como comerciantes, mercenarios y aventureros) conocen también la lengua común, mientras que los combatientes de las ciudades enanas suelen aprender trasgo para interrogar y espiar mejor a los habitantes malignos de las cuevas profundas.

La mayoría de los enanos que se encuentran fuera de sus hogares son combatientes.

COMBATE

Los enanos son expertos en combate, utilizando con eficacia el entorno y ejecutando ataques colectivos bien planeados. Pocas veces utilizan magia en la lucha, pues disponen de pocos magos o hechiceros, aunque los clérigos enanos se lanzan a la batalla con tanta fiereza como sus camaradas combatientes. Si disponen de tiempo para prepararlos, pueden construir pesos que se desploman sobre las víctimas u otras trampas relacionadas con la piedra. Además de las hachas de guerra y arrojadizas, los enanos también utilizan martillos de guerra, picos, arcos cortos, ballestas pesadas y mazas.

Rasgos de enano (Ex): los enanos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Constitución, -2 Carisma.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un enano es de 20'. Sin embargo, los enanos pueden moverse a esta misma velocidad incluso cuando llevan armadura intermedia o pesada, o cuando transportan una carga media o pesada.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Afinidad con la piedra: esta aptitud proporciona a los enanos un bonificador racial de +2 a las pruebas para advertir las obras poco frecuentes de mampostería, como muros corredizos, trampas de piedra, nuevas construcciones (aunque se hayan hecho de modo que coincidan con las antiguas), superficies de piedra poco seguras, techos inestables, etc. Algo que no sea de piedra, pero que haya sido disfrazado para parecerlo, también contará como de este tipo. Con sólo acercarse a 10' o menos de una de esas obra, el enano podrá realizar una prueba como si la estuviera buscando activamente; además, cuando intente localizar trampas de piedra, podrá utilizar la habilidad Buscar como si fuera un pícaro. Los enanos también pueden intuir la profundidad, sintiéndola con la misma naturalidad con la que los humanos pueden indicar qué es "arriba". Los enanos poseen un sexto sentido en lo que a mampostería

	Enano, combatiente de 1.er nivel Humanoide Mediano (enano)	Duérgar, combatiente de 1.er nivel Humanoide Mediano (enano)
Dados de golpe:	1d8+2 (6 pg)	1d8+5 (9 pg)
Iniciativa:	+0	+0
Velocidad:	20' con cota de escamas (4 casillas), velocidad base 20'	20' con cota de mallas (4 casillas), velocidad base 20'
CA:	16 (+4 cota de escamas, +2 escudo pesado), toque 10, desprevenido 16	17 (+4 cota de mallas, +2 escudo pesado), toque 10, desprevenido 17
Ataque base/Presa:	+1/+2	+1/+2
Ataque:	hacha de guerra enana +3 c/c (1d10+1/×3) o arco corto +1 a distancia (1d6/×3)	martillo de guerra +2 c/c (1d8+1/×3) o ballesta ligera +1 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo:	hacha de guerra enana +3 c/c (1d10+1/×3) o arco corto +1 a distancia (1d6/×3)	martillo de guerra +2 c/c (1d8+1/×3) o ballesta ligera +1 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	rasgos de enano	aptitudes sortílegas, rasgos de duérgar
Cualidades especiales:	rasgos de enano, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de duérgar, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +4*, Ref +0*, Vol:1*	Fort +4*, Ref +0*, Vol:1*
Características:	Fue 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6	Fue 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 4
Habilidades:	Artesanía (herrería) +2, Artesanía (mampostería) +2, Avistar +2, Escuchar +2, Tasación +2	Artesanía (herrería) +2, Artesanía (mampostería) +2, Avistar +2, Escuchar +3, Moverse sigilosamente-4, Tasación +2
Dotes:	Soltura con un arma (hacha de guerra enana)	Dureza
Entorno:	montañas templadas (de las profundidades: subterráneo)	subterráneo
Organización:	equipo (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er-6.º nivel) o clan (30-100 más 30% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)	equipo (2-4), escuadra (9-16 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er-8.º nivel) o clan (20-80 más 25% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 5 adultos, 3-6 tenientes de 6.º nivel y 1-4 capitanes de 9.º nivel)
Valor de desafío:	1/2	1
Tesoro:	monedas estándar; bienes doble; objetos estándar	monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento:	legal bueno (normalmente) [de las profundidades: legal neutral o neutral (normalmente)]	legal maligno (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+0	+1

se refiere; una aptitud natural que tienen muchas oportunidades de poner en práctica y perfeccionar en sus hogares de piedra.

— Familiaridad con armas: los enanos consideran al hacha de guerra enana y al urgrosh enano (consulta el capítulo 7.º del *Manual de jugador*) como armas marciales en lugar de cómo armas exóticas.

— Estabilidad: los enanos son excepcionalmente estables cuando están de pie. Un enano obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de característica para resistir el ser embestido o derribado cuando está de pie sobre el suelo (pero no cuando esté trepando, volando, nadando o en cualquier otra situación en la que no esté apoyado firmemente sobre el suelo).

— Bonificador racial de +2 a los TS contra venenos. *No reflejado en las cantidades que figuran en la ficha.

— Bonificador racial de +2 a los TS de Voluntad contra conjuros y efectos sortílegos. *No reflejado en las cantidades que figuran en la ficha.

— Bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra orcos (incluyendo semiorcos) y trasgoides (incluyendo grandes trasgos, osgos y trasgos).

— Bonificador de esquiva +4 contra criaturas del tipo 'Gigante' (tales como ogros, trolls y gigantes de las colinas).

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Tasación en lo referente a objetos de piedra o metal.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Artesanía en lo referente a piedra o metal.

— Idiomas automáticos: común, enano. Idiomas adicionales: gigante, gnomo, infracomún, orco, térraro, trasgo.

— Clase predilecta: guerrero.

El combatiente enano que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LA SOCIEDAD ENANA

Los enanos prefieren vivir en ciudades subterráneas que construyen alrededor de sus minas, aunque algunos viven en puestos avanzados de la superficie. Talladas en la piedra sólida, estas ciudades tardan siglos en acabarse, pero se mantienen en pie durante eras. La sociedad enana está organizada en clanes, con distintas líneas familiares dentro de cada uno. Cada clan está dirigido por un gobernante hereditario, normalmente un rey o reina, descendiente directo del fundador del clan. Los enanos son firmemente leales a su familia, clan, monarca y gente, considerado como un todo; en los conflictos con otras razas, incluso los enanos neutrales tienden a ponerse de parte de su gente. Estos vínculos les han ayudado a sobrevivir a generaciones de luchas contra las criaturas malignas que viven bajo tierra.

Una ciudad enana tiene una cantidad de miembros no combatientes (normalmente, los jóvenes, ancianos y algunos adultos) igual al 30% de la población guerrera. Las mujeres son tan numerosas como los varones, y son aceptadas en cualquier grupo social, incluido el de los combatientes.

Los clanes suelen centrarse en uno o dos tipos de artes, como la herrería, la fabricación de armas y armaduras, la creación de joyas, la ingeniería o la mampostería. Para evitar especializarse demasiado, envían a sus jóvenes como aprendices a otros clanes, práctica que también ayuda a fomentar la unidad. Como esta raza puede vivir mucho tiempo, tales aprendizajes pueden durar muchos años, incluso hasta bien entrada la edad adulta.

La principal deidad enana es Moradin, dios creador de la raza y patrón de los herreros y otros hábiles artesanos.

SUBRAZAS

La información anterior se refiere a los enanos de las colinas, la variedad más común. Existen otras subrazas importantes, que se diferencian en lo siguiente de sus parientes de las colinas.

Duérgar

Llamados a veces "enanos grises", estos seres malignos viven en el inframundo.

La mayoría de los duérgar son calvos (incluso las mujeres) y visten ropas de tonos pardos, diseñadas para confundirse con la piedra. En sus guaridas pueden llevar joyas, pero siempre deslustradas. Hacen la guerra a los demás enanos, incluso aliándose de vez en cuando con otros habitantes del inframundo.

Los duérgar adoran a Laduguer, un dios falto de alegría que exige un esfuerzo constante.

Estas criaturas hablan enano e infracomún.

Rasgos de los duérgar (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de enano de las colinas, excepto donde se diga lo contrario.

— –4 a Carisma en vez de –2.

— Visión en la oscuridad hasta 120'.

— Inmunidad a la parálisis, la fantasmagoría y al veneno. Este rasgo sustituye al bonificador racial de +2 a los TS contra venenos de los enanos de las colinas.

— Bonificador racial de +2 a las salvaciones contra conjuros y aptitudes sortílegas.

— Aptitudes sortílegas: 1 al día: *agrandar persona* e *invisibilidad* como un mago que doble el nivel del duérgar (mínimo 3.er nivel); estas aptitudes solamente afectan al duérgar y aquello que lleve encima.

— Sensibilidad a la luz: los duérgar quedan atontados ante la luz brillante del sol o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

— Bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

— Bonificador racial de +1 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

— Idiomas automáticos: común, enano. Idiomas adicionales: dracónico, gigante, orco, térraro y trasgo. Este rasgo sustituye a los idiomas automáticos y adicionales de los enanos de las colinas.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel: +1.

— Al contrario que los demás enanos, los duérgar no tienen familiaridad con armas con el hacha de guerra enana y el urgrosh enano.

El combatiente duérgar que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Valor de desafío: los duérgar con niveles en clases de PNJ tienen un VD igual a su nivel de personaje. Los duérgar con niveles en clases de PJ tienen un VD igual a su nivel de personaje +1.

Enano de las montañas

Esto enanos viven en las montañas, a más profundidad que los enanos de las colinas, pero, por regla general, no tanto como los enanos de las profundidades. Miden unos 4 1/2' de alto y tienen la piel y el cabello más claros que sus familiares de las colinas, pero poseen la misma apariencia general. Afirman ser la primera raza enana y que todas las demás descienden de ellos, una actitud que contribuye a su aislamiento.

Enano de las profundidades

Viven en lugares muy profundos y suelen mostrarse muy fríos y reservados con los que no son enanos. Son de la misma estatura que los demás enanos, pero más delgados. A veces, su piel tiene un matiz rojizo, y sus grandes ojos de tono azul pálido carecen del brillo de sus familiares. El color de su pelo va del rojo brillante al rubio paja. Tienen poco contacto con los habitantes de la superficie, dependiendo de los enanos de las colinas o de las montañas en lo que se refiere al comercio.

Los enanos de las profundidades hablan enano y trasgo y, a veces, dracónico o infracomún.

Rasgos de los enanos de las profundidades (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de enano de las colinas, excepto donde se diga lo contrario.

— El bonificador racial a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortílegas aumenta a +3.

— El bonificador racial a las salvaciones de Fortaleza contra todos los venenos aumenta a +3.

— La visión en la oscuridad llega hasta 90'.

— Sensibilidad a la luz: los enanos de las profundidades quedan atontados ante la luz brillante del sol o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

ENGENDRO VAMPÍRICO

Muerto viviente Mediano
Dados de golpe: 4d12+3 (29 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +2/+5
Ataque: golpetazo +5 c/c (1d6+4 más consunción de energía)
Ataque completo: golpetazo +5 c/c (1d6+4 más consunción de energía)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: absorción de sangre, consunción de energía, dominación
Cualidades especiales: curación rápida 2, forma gaseosa, rasgos de muerto viviente, resistencia +2 a la expulsión, RD 5/plata, resistencia al frío 10 y a la electricidad 10, trepar cual arácnido, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +1, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 16, Des 14, Con -, Int 13, Sab 13, Car 14
Habilidades: Artesanía u Oficio (uno cualquiera) +4, Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Buscar +8, Diplomacia +4, Engañar +6, Esconderse +10, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +10, Saltar +8, Trepar +8
Dotes: Alerta[A], Dureza, Iniciativa mejorada[A], Reflejos rápidos[A], Soltura con una habilidad (cualquiera de Artesanía u Oficio elegida)
Entorno: cualquiera
Organización: solitario o manada (2-5)
Valor de desafío: 4
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Esta criatura de aspecto fiero prácticamente rezuma malignidad. Sus ropajes son de apariencia noble, aunque están en mal estado. Sobre su boca de color rojo oscuro destacan un par de colmillos de aspecto perverso.



Engendro vampírico

El engendro vampírico es una criatura muerta viviente que se crea cuando un vampiro mata a un mortal. Al igual que su creador, el engendro permanece atado a su ataúd y a la tierra de su sepultura.

El engendro vampírico conserva la apariencia que tuviera en vida, aunque sus rasgos son a menudo más duros y crueles, con una mirada depredadora.

Los engendros vampíricos hablan común.

COMBATE

El engendro vampírico utiliza su fuerza sobrehumana cuando entabla combate con un mortal, golpeando enérgicamente a sus enemigos y lanzándolos contra las rocas o las paredes. También utiliza su forma gaseosa y sus aptitudes de vuelo para golpear al enemigo allá donde sea más vulnerable.

Absorción de sangre (Ex): el engendro vampírico puede usar sus colmillos para chupar la sangre a las víctimas vivientes por medio de una prueba con éxito de presa. Si logra sujetar a su enemigo, le absorberá la sangre, infligiéndole un daño de 1d4 puntos de Constitución cada asalto que lo mantenga sujeto. Por cada uno de esos ataques de absorción de sangre con éxito, el engendro vampírico obtiene 5 puntos de golpe temporales.

Consunción de energía (Ex): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de golpetazo del engendro reciben un nivel negativo. La salvación de Fortaleza para eliminar cada nivel negativo tiene CD 14. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Por cada uno de esos niveles negativos que reciban sus oponentes, el engendro vampírico obtiene 5 puntos de golpe temporales.

Curación rápida (Ex): un engendro vampírico recupera 2 puntos de golpe por asalto, siempre y cuando le quede 1 como mínimo. Si queda reducido a 0 puntos de golpe, el engendro adoptará automáticamente la forma gaseosa e intentará huir. La criatura deberá alcanzar su ataúd antes de transcurrir 2 horas o será destruido para siempre (puede recorrer hasta 9 millas en 2 horas). Una vez esté descansando en su ataúd, estará indefenso. Al cabo de 1 hora descansando en su féretro, volverá a tener 1 pg, ya no estará indefenso y, desde ese momento, continuará recuperando 2 puntos de golpe por asalto.

Dominación (Sb): un engendro vampírico puede doblegar la voluntad de un oponente con sólo mirarlo a los ojos. Esta aptitud es parecida a un ataque de mirada, excepto en que la criatura debe utilizar una acción estándar y en que no tiene efecto sobre aquellos que sencillamente lo estén mirando. Quien sea objetivo del engendro vampírico deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o quedará de forma instantánea bajo la influencia del atacante, como un conjuro de *dominar persona* lanzado por un lanzador de 5.º nivel. Esta aptitud tiene un alcance de 30'. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Forma gaseosa (Sb): como acción estándar, el engendro vampírico puede adoptar *forma gaseosa* a voluntad, igual que el conjuro, lanzado por un lanzador de 6.º nivel, pero puede continuar con ella indefinidamente y tiene una velocidad de vuelo de 20', con maniobrabilidad perfecta.

Trepar cual arácnido (Ex): un engendro vampírico puede escalar superficies verticales igual que con el conjuro *trepar cual arácnido*.

Habilidades: el engendro vampírico posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente.

DEBILIDADES DE UN ENGENDRO VAMPÍRICO

Los engendros vampíricos son vulnerables a todos los ataques que pueden repeler o matar a los vampiros. Para obtener más detalles, consulta la ficha del vampiro.

ENREDADERA ASESINA

Planta Grande
Dados de golpe: 4d8+12 (30 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 5' (1 casilla)
CA: 15 (–1 tamaño, +6 natural), toque 9, desprevenida 15
Ataque base/Presa: +3/+12
Ataque: golpetazo +7 c/c (1d6+7)
Ataque completo: golpetazo +7 c/c (1d6+7)
Espacio/Alcance: 10'/10' (20' con rama de enredadera)
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d6+7, enmarañar
Cualidades especiales: camuflaje, inmunidad a la electricidad, rasgos de planta, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la penumbra, vista ciega hasta 30'
Salvaciones: Fort +7 Ref +1, Vol +2
Características: Fue 20, Des 10, Con 16, Int -, Sab 13, Car 9
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o recubrimiento (2-4)
Valor de desafío: 3
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 5-16 DG (Enorme); 17-32 DG (Gargantuesca); 33+ DG (Colosal)
Ajuste de nivel: —

Esta enredadera posee un tronco fibroso, cubierto por una corteza marrón y llena de hebras, que es tan grueso como el antebrazo de un humano. Sus hojas tienen una forma parecida a la de las manos humanas.

La enredadera asesina es una planta semimóvil, que recoge su propio, y truculento, fertilizante agarrando y aplastando a animales, cuyos cuerpos muertos deja a continuación cerca de sus raíces.

La planta madura consiste en una enredadera principal, de aproximadamente unos 20' de largo. Otras ramas de enredadera más pequeñas, de hasta 5' de longitud, surgen de la principal aproximadamente a cada 6'. Estas ramas de enredadera pequeñas tienen conjuntos de hojas que se parecen curiosamente a las manos humanas, y a finales del verano producen racimos de pequeñas frutas parecidas a uvas. La fruta es dura y tiene un sabor nutritivo, pero amargo. Con las bayas de la enredadera asesina se obtiene un vino fuerte y embriagador.

La enredadera asesina puede desplazarse, aunque muy poco a poco, pero por regla general permanece enraizada salvo que necesite buscar presas en un nuevo lugar.

Una versión subterránea de la enredadera asesina crece cerca de los manantiales cálidos, grietas volcánicas y otras fuentes de energía térmica. Estas plantas tienen tallos nervudos y delgados, y hojas grises con vetas de color plata, marrón y blanco de tal forma que parecen filones de mineral. Una enredadera asesina que crezca en un lugar subterráneo suele generar sustento suficiente para una próspera colonia de setas y otros hongos, para que crezcan a su alrededor y ayuden a ocultarla.



Enredadera asesina

COMBATE

Las enredaderas asesinas utilizan tácticas simples: esperan quietas hasta que la presa entra dentro de su alcance, atacándola a continuación. Utilizan su aptitud de enmarañar tanto para coger a la presa como para detener los contraataques.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la enredadera asesina debe acertar con su ataque de golpetazo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Constreñir (Ex): una enredadera asesina inflige 1d6+7 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Enmarañar (Sb): la enredadera asesina puede animar plantas en un radio de 30' como acción gratuita (CD de Reflejos 13 parcial). El efecto

dura hasta que la enredadera muere o decide ponerle fin al mismo (también una acción gratuita). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría. Por lo demás, la aptitud es parecida al conjuro *enmarañar* lanzado por un lanzador de 4.º nivel.

Vista ciega (Ex): las enredaderas asesinas no tienen órganos visuales, pero pueden averiguar dónde se encuentran todos sus enemigos en un radio de 30' utilizando el sonido, el olor y la vibración.

Camuflaje (Ex): puesto que una enredadera asesina parece una planta normal cuando está en reposo, se necesitará una prueba con éxito de Avistar (CD 20) para darse cuenta de ella antes de que ataque. Aquellos que tengan Supervivencia o Saber (naturaleza) podrán intentar detectarlas utilizando estas habilidades en lugar de Avistar. Los enanos pueden utilizar la afinidad con la piedra para detectar la versión subterránea.

ENT

Planta Enorme
Dados de golpe: 7d8+35 (66 pg)
Iniciativa:1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 20 (-2 tamaño, -1 Des, +13 natural), toque 7, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +5/+22
Ataque: golpetazo +12 c/c (2d6+9)
Ataque completo: 2 golpetazos +12 c/c (2d6+9)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: animar los árboles, doble daño contra objetos, pisotear
Cualidades especiales: rasgos de planta, RD 10/cortante, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +10, Ref 1+, Vol +7
Características: Fue 29, Des 8, Con 21, Int 12, Sab 16, Car 12
Habilidades: Averiguar intenciones +8, Avistar +9, Diplomacia +3, Esconderse:9*, Escuchar +8, Intimidar +6, Saber (naturaleza) +6, Supervivencia +8 (+10 encima de la superficie)
Dotes: Ataque poderoso, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o arboleda (4-7)
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 8-16 DG (Enorme); 17-21 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +5

Este ser de gran estatura se parece mucho a un árbol animado. Su piel es gruesa y marrón, con una textura parecida a la corteza. Sus brazos son nudosos como ramas, y sus piernas se asemejan al tronco partido de un árbol. Sobre los ojos y por la cabeza tienen docenas de pequeñas ramas de las que salen grandes hojas.

Ilustración de T. Diterlizzi

El ent, también llamado *treant*, combina rasgos de árbol y de humano. Estos seres son pacíficos por naturaleza, pero pueden resultar mortíferos si se les enfurece. Odian la maldad y el uso indiscriminado del fuego, considerándose a sí mismos como guardianes de los árboles.

Las hojas de un ent son de un verde oscuro en primavera y verano. En otoño e invierno, sus hojas cambian de color a un amarillo, naranja o rojo, pero rara vez se caen. Las piernas de un ent encajan la una con la otra cuando las cierran para parecer el tronco de un árbol, por lo que un ent inmóvil es casi indistinguible de un árbol.

Ent

Un ent mide unos 30' de altura, con un "tronco" de unos 2' de diámetro, y pesa aproximadamente unas 4.500 lb.

Los ents hablan su propio idioma, más común y silvano. La mayoría también posee conocimientos elementales de casi todas las demás lenguas humanoides, al menos lo suficiente para decir: "¡Aléjate de mis árboles!".

COMBATE

Los ents prefieren observar detenidamente a sus enemigos potenciales antes de atacar. A menudo, cargan de repente desde un sitio cubierto para pisotear a los que destrozan los bosques. Si se les presiona mucho, animarán algunos árboles como refuerzo.

***Animar los árboles* (*St*):** el ent puede animar árboles a voluntad en un radio de 180', controlando hasta dos de ellos a la vez. Un árbol normal tarda un asalto completo en desenraizarse. Una vez animado, se moverá a una velocidad de 10' y luchará como un ent en todos los aspectos. Los árboles animados pierden su capacidad para moverse si el ent que los ha animado queda incapacitado o se aleja más de lo permitido. Por lo demás, la aptitud es similar al conjuro *roble guardián* lanzado por un lanzador de conjuros de 12.º nivel. Los árboles animados tienen la misma vulnerabilidad al fuego que tiene un ent.

Doble daño contra objetos (Ex): todo ent o árbol animado que realice un ataque completo contra un objeto o construcción infligirá doble daño.

Pisotear (Ex): CD de Reflejos 22 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

Habilidades: *los ents poseen un bonificador racial de +16 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentran en zonas forestales.

ESFINGE

Las esfinges son criaturas enigmáticas con grandes alas emplumadas y cuerpos de león. Todas las esfinges tienen un gran sentido de la territorialidad, pero las más inteligentes pueden diferenciar entre la intromisión deliberada y la entrada involuntaria o temporal.

Una esfinge típica mide unos 10' de largo y pesa cerca de 800 lb.

Las esfinges hablan esfinge, común y dracónico.

COMBATE

La mayoría de las esfinges luchan en el suelo, empleando sus alas para ayudarse a dar saltos similares a los de los leones. Cuando una esfinge se vea superada en número por criaturas que no puedan volar, alzará el vuelo y atacará desde el aire.

Abalanzarse (Ex): si una esfinge carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): toda esfinge que se abalance sobre un enemigo puede realizar dos ataques de desgarramiento con sus patas traseras. En la descripción individual de cada esfinge aparecerán su bonificador de ataque y el daño.

ANDROESFINGE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 12d10+48 (114 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 50' (10 casillas), Vl 80' (mala)
CA: 22 (–1 tamaño, +13 natural), toque 9, desprevenida 22
Ataque base/Presa: +12/+23
Ataque: garra +18 c/c (2d4+7)
Ataque completo: 2 garras +18 c/c (2d4+7)
Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: abalanzarse, conjuros, desgarramiento 2d4+3, rugido
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +12, Ref +8, Vol +7
Características: Fue 25, Des 10, Con 19, Int 16, Sab 17, Car 17
Habilidades: Avistar +18, Escuchar +18, Intimidar +17, Saber (uno cualquiera) +18, Supervivencia +18
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Rastrear
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitaria
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótica buena (siempre)
Avance: 13-18 DG (Grande); 19-36 (Enorme)
Ajuste de nivel: +5 (allegado)

Esta criatura es más grande que un caballo y tiene el cuerpo de león, de un color tostado, grandes alas de halcón y un rostro de varón humanoide.

Estas esfinges siempre son machos. Son inteligentes y por regla general, de buen corazón, pero pueden ser oponentes salvajes.

Aunque por fuera parezcan seres rudos y de mal carácter, las androesfinges tienen un corazón noble y son un poco introvertidas. Aprecian los pequeños cumplidos, pero muy pocas veces lo admiten, y las adulaciones hacen que se sientan incómodas.

Combate

En combate, la androesfinge despedaza a sus enemigos con sus garras afiladas como cuchillas. En la lucha, confía en su armamento natural, empleando sus conjuros para defenderse o curarse.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +18 c/c, daño 2d4+3.

Rugido (Sb): tres veces al día, una androesfinge puede emitir un poderoso rugido. La primera vez que lo haga, todas las criaturas que se encuentren a 500' o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 19) o serán afectadas durante 2d6 asaltos como si les hubieran lanzado un conjuro de *miedo*.

Si la esfinge ruge una segunda vez durante el mismo encuentro, todas las criaturas que se encuentren a 250' o menos deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o quedarán paralizadas durante 1d4 asaltos; además, todas las que se encuentren a 90' o menos quedarán ensordecidas durante 2d6 asaltos (sin posibilidades de salvación).

Si ruge una tercera vez durante el mismo encuentro, todos los que se encuentren a 250' o menos deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o sufrirán durante 2d4 asaltos un daño de 2d4 puntos de Fuerza. Además, toda criatura de tamaño Mediano o menor que se encuentre a 90' o menos deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o caerá al suelo y sufrirá 2d8 puntos de daño. La fuerza de este rugido es tan grande, que inflige 50 pg a cualquier objeto de piedra o cristal que se encuentre en un radio de 90'. Los objetos mágicos (y los que estén atendidos o transportados) pueden evitar el daño con una salvación con éxito de Reflejos (CD 19).

Las demás androesfinges son inmunes a estos efectos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Conjuros: una androesfinge lanza conjuros divinos como si fuera un clérigo de 6.º nivel; puede ejecutar sortilegios de la lista de clérigo y de los dominios de Bien, Curación y Protección.

Conjuros de clérigo preparados habituales (5, 5, 5, 4; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, luz, orientación divina, resistencia*; 1.º: *convocar monstruo I, escudo de la fe, favor divino, protección contra el mal*, quitar miedo*; 2.º: *convocar monstruo II, escudar a otro*, fuerza de toro, quitar parálisis, resistir energía*; 3.º: *curar heridas graves*, luz abrasadora, luz del día, purgar invisibilidad*.

*Conjuros de dominio: Bien y Curación.



Ginoesfinge

CRIOESFINGE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 10d10+30 (85 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 60' (mala)
CA: 20 (–1 tamaño, +11 natural), toque 9, desprevenida 20
Ataque base/Presa: +10/+20
Ataque: topetazo +15 c/c (2d6+6)
Ataque completo: topetazo +15 c/c (2d6+6) y 2 garras +10 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, desgarramiento 1d6+3
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +10, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 23, Des 10, Con 17, Int 10, Sab 11, Car 11
Habilidades: Avistar +1, Escuchar +11, Intimidar +8
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitaria
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura es más grande que un caballo y tiene el cuerpo de león, de un color tostado, grandes alas de halcón y cabeza de carnero.

Esta bestia, que es siempre masculina, no es ni buena ni maligna, y carece de la inteligencia de la androesfinge.

Las crioesfinges están buscando constantemente ginoesfinges, pero, si no encuentran ninguna, intentarán enriquecerse por encima de todo lo demás. El mejor trato que un aventurero puede esperar de una crioesfinge es un viaje seguro a cambio de todo su tesoro.

Combate

La crioesfinge ataca con sus garras, como hacen las de su especie, pero también puede golpear con sus cuernos. No lanzan conjuros, y solamente emplean las tácticas de batalla más simples.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +15 c/c, daño 1d6+3.

GINOESFINGE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 8d10+8 (52 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 60' (mala)
CA: 21 (–1 tamaño, +1 Des, +11 natural), toque 10, desprevenida 20
Ataque base/Presa: +8/+16
Ataque: garra +11 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 garras +11 c/c (1d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: abalanzarse, aptitudes sortílegas, desgarramiento 1d6+2
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +8
Características: Fue 19, Des 12, Con 13, Int 18, Sab 19, Car 19
Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +17, Concentración +12, Diplomacia +8, Disfrazarse +4 (+6 a actuar), Engañar +15, Escuchar +17, Intimidar +13
Dotes: Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitaria o sororal (2-4)
Valor de desafío: 8
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +4 (allegado)

Esta criatura es más grande que un caballo y tiene el cuerpo de león, de un color tostado, grandes alas de halcón y un rostro de mujer humanoide.

Esta esfinge es la contrapartida femenina de la androesfinge. Con frecuencia, estas criaturas regatean de buena gana para conseguir tesoro y servicios, pero buscan constantemente desafíos para su asombroso intelecto. Disfrutan muchísimo con los acertijos, enigmas y otros problemas semejantes. Las ginoesfinges encuentran detestables a las crioesfinges y a las hieracoesfinges.



Combate

En combate cerrado, la ginoesfinge utiliza sus poderosas garras para destrozar la carne de sus enemigos. Sin embargo, a pesar de su mortífera naturaleza, prefiere evitar el combate siempre que es posible.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +11 c/c, daño 1d6+2

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *clariaudiencia/clarividencia, detectar magia, leer magia* y *ver lo invisible*; 1 al día: *comprensión idiomática, conocimiento de leyendas, disipar magia, localizar objeto* y *quitar maldición* (CD 18). Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un lanzador de 14.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Una vez por semana, la ginoesfinge puede crear 1 *símbolo de aturdimiento, símbolo de dolor, símbolo de locura, símbolo de miedo, símbolo de muerte, símbolo de persuasión* y *símbolo de sueño* (uno de cada) como si fueran los conjuro lanzados por un lanzador de 18.º nivel, excepto que todas las salvaciones tienen CD 22 y que cada símbolo permanece un máximo de una semana después de ser inscrito. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

HIERACOESFINGE

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 9d10+18 (67 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 90' (mala)
CA: 19 (–1 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 11, desprevenida 17
Ataque base/Presa: +9/+18
Ataque: mordisco +13 c/c (1d10+5)
Ataque completo: mordisco +13 c/c (1d10+5) y 2 garras +8 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, desgarramiento 1d6+2
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +5
Características: Fue 21, Des 14, Con 15, Int 6, Sab 15, Car 10
Habilidades: Avistar +14, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitario, pareja o bandada (4-7)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 10-14 DG (Grande); 15-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura es más grande que un caballo y tiene el cuerpo de león, de un color tostado, grandes alas y cabeza de halcón.

De todas las esfinges, solamente estas criaturas son malignas hasta la médula. Son siempre masculinas y pasan la mayor parte de su tiempo buscando ginoesfinges, pero generalmente se contentan con agredir a alguien para ser felices.

Combate

La hieracoesfinge puede utilizar sus garras para despachar con rapidez incluso a los oponentes más peligrosos. No son muy inteligentes, pero sí lo bastante astutas para caer en picado sobre sus enemigos con su aptitud de vuelo.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +13 c/c, daño 1d6+2.

Habilidades: la hieracoesfinge posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar.

ESPECTRO

Muerto viviente Mediano (incorporal)
Dados de golpe: 7d12 (45 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 80' (perfecta)
CA: 15 (+3 Des, +2 desvío), toque 15, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +3/–
Ataque: toque incorporal +6 c/c (1d8 más consunción de energía)
Ataque completo: toque incorporal +6 c/c (1d8 más consunción de energía)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: consunción de energía, crear engendro
Cualidades especiales: aura antinatural, impotencia ante la luz del sol, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +7
Características: Fue -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15
Habilidades: Avistar +14, Buscar +12, Esconderse +13, Escuchar +14, Intimidar +12, Saber (religión) +12, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas
Entorno: cualquiera terrestre y subterráneo
Organización: solitario, banda (2-4) o plaga (6-11)
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 8-14 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Este ente se asemeja a un humano, pero su cuerpo es casi transparente y débilmente luminoso.

Los espectros son muertos vivientes incorporales que a menudo son confundidos con fantasmas y demás horrores de ese tipo. Frecuentan los

lugares donde murieron, conservando su percepción, pero odiando todas las cosas vivas.

Los espectros se parecen tanto a como fueron en vida que pueden ser fácilmente reconocidos por aquellos que los conocieron o que hayan visto algún retrato suyo. En muchos casos, la evidencia de una muerte violenta es visible en su cuerpo. El frío de la muerte flota en el aire que los rodea y perdura en los lugares que frecuentan.

Un espectro es aproximadamente tan alto como un humano y no tiene peso alguno.

COMBATE

En combate cerrado, el espectro ataca con su toque entumecedor que consume la vida. Esta criatura, cuando ataca, hace un uso completo de su naturaleza incorporal, atravesando paredes, techos y suelos.

Aura antinatural (Sb): tanto los animales salvajes como los domésticos pueden sentir la presencia antinatural del espectro a una distancia de 30'. No se acercarán voluntariamente a más de esa distancia, y huirán despavoridos si se les obliga a hacerlo; mientras continúen dentro de ese alcance, seguirán huyendo despavoridos.

Consunción de energía (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de toque incorporal del espectro sufren dos niveles negativos. La salvación de Fortaleza para eliminar cada nivel negativo tiene CD 15. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Por cada uno de esos niveles negativos que sufran sus oponentes, el espectro obtiene 5 puntos de golpe temporales.

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por un espectro se convierte en un espectro al cabo de 1d4 asaltos. Los engendros, que no poseerán ninguna de las aptitudes que tuvieran en vida, estarán bajo las órdenes del espectro que los creó y permanecerán esclavizados hasta su destrucción.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): los espectros quedan totalmente impotentes cuando se ven expuestos a la luz solar natural (no sólo ante un conjuro de *luz del día*), por lo que huyen de ella. Ningún espectro expuesto a ella será capaz de atacar y solamente podrá realizar una acción de movimiento en un asalto.

Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +3

La criatura parece un cruce abominable entre hombre y pez. Sus aletas han crecido hasta convertirse en extremidades retorcidas, y su espalda encorvada está coronada con una larga cresta espinosa. Posee una cola delgada y musculosa y ojos bulbosos.

Los espumarjos, también llamados *skum*, son seres míseros creados por los abolez a fin de servir como bestias de carga y esclavos. Su linaje también es humano, por lo que aún son más horribles.

Un espumarjo tiene aproximadamente la misma estatura y peso que un humano.

Los espumarjos hablan acuano.

COMBATE

En el agua, los espumarjos son enemigos peligrosos que atacan mordiendo, arañando y desgarrando con sus patas traseras. A veces, los espumarjos que sirven a los abolez son entrenados para luchar con armas, normalmente armas a dos manos con alcance, tales como las lanzas largas, y armas sencillas de ataque a distancia, como jabalinas, tridentes u hondas.

Espumarjo

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque c/c +0, daño 1d6+2. Un espumarjo también obtiene dos ataques de desgarramiento cuando ataque mientras esté nadando.

Habilidades: *los espumarjos obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar cuando las realizan bajo el agua.

Un espumarjo posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

ESPUMARJO

Aberración Mediana (acuático)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 40'
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +1/+5
Ataque: mordisco +5 c/c (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +5 c/c (2d6+4) y 2 garras +0 c/c (1d4+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: desgarramiento 1d6+2
Cualidades especiales: anfibio, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +1, Ref +1, Vol +3
Características: Fue 19, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 6
Habilidades: Avistar +7*, Esconderse +6*, Escuchar +7*, Moverse sigilosamente +6, Nadar +12
Dotes: Alerta
Entorno: subterráneo
Organización: cepa (2-5) o manada (6-15)

ESQUELETO

Esta criatura parece no ser nada más que un puñado de huesos animados. Unos puntos de luz rojiza arden en el interior de sus vacías cuencas oculares.

Los esqueletos son los huesos reanimados de los muertos, autómatas sin mente que obedecen las órdenes de sus amos malignos.

Estas criaturas muertas vivientes rara vez llevan más ropa que los restos putrefactos de las ropas o armaduras que vistieran en el momento de su muerte.

Los esqueletos solamente hacen aquello que se les ordena; no pueden sacar conclusiones propias ni tomar la iniciativa. Debido a esta razón, las instrucciones que se les den siempre han de ser sencillas, como: "Mata a todo el que entre en esta cámara".

Un esqueleto ataca hasta que es destruido, porque para eso ha sido creado. La amenaza que plantee un grupo de esqueletos dependerá principalmente de su tamaño.

CÓMO CREAR UN ESQUELETO

"Esqueleto" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura corporal (otra que no sea un muerto viviente) que posea un sistema

	Esqueleto de combatiente humano Muerto viviente Mediano	Esqueleto de lobo Muerto viviente Mediano	Esqueleto de oso lechuza Muerto viviente Grande
Dados de golpe:	1d12 (6 pg)	2d12 (13 pg)	5d12 (32 pg)
Iniciativa:	+5	+7	+6
Velocidad:	30' (6 casillas)	50' (10 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	15 (+1 Des, +2 natural, +2 escudo pesado de acero), toque 11, desprevenido 14	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 12	13 (–1 tamaño, +2 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 11
Ataque base/Presa:	+0/+1	+1/+2	+2/+11
Ataque:	cimitarra +1 c/c (1d6+1/18-20) o garra +1 c/c (1d4+1)	mordisco +2 c/c (1d6+1)	garra +6 c/c (1d6+5)
Ataque completo:	cimitarra +1 c/c (1d6+1/18-20) o 2 garras +1 c/c (1d4+1)	mordisco +2 c/c (1d6+1)	2 garras +6 c/c (1d6+5) y mordisco +1 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/5'
Cualidades especiales:	inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'	inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'	inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +0, Ref +1, Vol +1	Fort +0, Ref +3, Vol +3	Fort +1, Ref +3, Vol +4
Características:	Fue 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 13, Des 17, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 21, Des 14, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
Dotes:	Iniciativa mejorada	Iniciativa mejorada	Iniciativa mejorada
Entorno:	llanuras templadas	bosques templados	bosques templados
Organización:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Valor de desafío:	1/3	1	2
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	—	3 DG (Mediano; 4-6 DG (Grande)	6-8 DG (Grande); 9-15 HD (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

óseo o esqueleto (a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora).

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Conserva cualquier subtipo excepto los subtipos de alineamiento (tales como 'bueno') y los que indiquen especie (tales como 'reptiliano' o 'trasgoide'). No obtiene el subtipo 'agrandado'. Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las que señalamos aquí.

Dados de golpe: pierde cualquier DG obtenido por niveles de clase (hasta un mínimo de 1) y aumenta los DG restantes a d12. Si la criatura posee más de 20 DG, no puede ser convertid en esqueleto mediante un conjuro de *reanimar a los muertos*.

Velocidad: los esqueletos alados no pueden utilizar sus alas para volar. Si la criatura base vuela de manera mágica, lo mismo hará el esqueleto.

CA: el bonificador de armadura natural cambia según un número basado en el tamaño del esqueleto:

Menudo o más pequeño	+0
Pequeño	+1
Mediano o Grande	+2
Enorme	+3
Gargantuesco	+6
Colosal	+10

Ataques: un esqueleto conserva todas sus armas naturales, ataques con armas manufacturadas, y las competencias con armas de la criatura base, excepto los ataques que no pueden funcionar sin carne (tales como los ataques de tentáculo de un azotamentes). Una criatura con manos obtiene un ataque con garra por mano; el esqueleto puede golpear con cada uno de sus ataques de garra con su bonificador de ataque completo. El bonificador de ataque base de un esqueleto es 1/2 de sus DG.

Daño: las armas naturales y manufacturadas infligen daño normalmente. Un ataque de garra inflige daño dependiendo del tamaño del esqueleto (si la criatura base ya tenía ataques de garras con sus manos, utiliza solamente el ataque de garra del esqueleto si éste es mejor).

Diminuto o Minúsculo	1
Menudo	1d2
Pequeño	1d3
Mediano	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Gargantuesco	2d6
Colosal	2d8

Ataques especiales: un esqueleto no conserva ninguno de los ataques especiales de la criatura base.

Cualidades especiales: un esqueleto pierde la mayoría de las cualidades especiales de la criatura base. Conserva cualquier cualidad especial extraordinaria que mejore sus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Un esqueleto obtiene las cualidades especiales siguientes.

Inmunidad al frío (Ex): los esqueletos no resultan afectados por el frío.

RD 5/contundente: los esqueletos carecen de carne u órganos internos.

Salvaciones: las salvaciones base son Fort +1/3 DG, Ref +1/3 DG, Vol +1/2 DG +1.



Esqueleto

	Esqueleto de troll Muerto viviente Grande	Esqueleto de quimera Muerto viviente Grande	Esqueleto de ettin Muerto viviente Grande
Dados de golpe:	6d12 (39 pg)	9d12 (58 pg)	10d12 (65 pg)
Iniciativa:	+7	+6	+4
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	14 (–1 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 11	13 (–1 tamaño, +2 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 11	11 (–1 tamaño, +2 natural), toque 9, desprevenido 11
Ataque base/Presa:	+3/+13	+4/+12	+5/+15
Ataque:	garra +8 c/c (1d6+6)	mordisco +7 c/c (2d6+4)	maza de armas +10 c/c (2d6+6) o garra +10 c/c o jabalina +4 a distancia (1d8+6)
Ataque completo:	2 garras +8 c/c (1d6+6) y mordisco +3 c/c (1d6+3)	mordisco +7 c/c (2d6+4) y mordisco +7 c/c (1d8+4) y topetazo +7 c/c (1d8+4) y 2 garras +2 c/c (1d6+2)	2 mazas de armas +10 c/c (2d6+6) o 2 garras +10 c/c o 2 jabalinas +4 a distancia (1d8+6)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'	inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'	combate con dos armas superior, inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +2, Ref +5, Vol +5	Fort +3, Ref +5, Vol +6	Fort +3, Ref +3, Vol +7
Características:	Fue 23, Des 16, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 19, Des 15, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 23, Des 10, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	Iniciativa mejorada	Iniciativa mejorada	Iniciativa mejorada
Entorno:	montañas frías	colinas templadas	colinas frías
Organización:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Valor de desafío:	3	4	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	—	10-13 DG (Grande); 14-27 (Enorme)	—
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Esqueleto de megarraptor avanzado Muerto viviente Enorme	Esqueleto de gigante de las nubes Muerto viviente Enorme	Esqueleto de dragón rojo joven adulto Muerto viviente Enorme (fuego)
Dados de golpe:	12d12 (78 pg)	17d12 (110 pg)	19d12 (123 pg)
Iniciativa:	+7	+6	+5
Velocidad:	60' (12 casillas)	50' (10 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	14 (–2 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 11	13 (–2 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 10, desprevenido 11	12 (–2 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 9, desprevenido 11
Ataque base/Presa:	+6/+19	+8/+28	+9/+27
Ataque:	espolones +9 c/c (2d8+5)	maza de armas Gargantuesca +18 c/c (4d6+18) o garra +18 c/c (1d8+12) o roca +8 a distancia (2d8+12)	mordisco +17 c/c (2d8+10)
Ataque completo:	espolones +9 c/c (2d8+5) y 2 garras +4 c/c (1d8+2) y mordisco +4 c/c (2d6+2)	maza de armas Gargantuesca +18/+13 c/c (4d6+18) o 2 garras +18 c/c (1d8+12) o roca +8 a distancia (2d8+12)	mordisco +17 c/c (2d8+10) y 2 garras +12 c/c (2d6+5) y 2 alas +12 c/c (1d8+5) y coletazo (2d6+15)
Espacio/Alcance:	15'/10'	15'/15'	15'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'	arma descomunal, inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'	inmunidad al frío y al fuego, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref +7, Vol +8	Fort +5, Ref +7, Vol +10	Fort +6, Ref +7, Vol +8
Características:	Fue 21, Des 17, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 35, Des 15, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 31, Des 12, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	Iniciativa mejorada	Iniciativa mejorada	Iniciativa mejorada
Entorno:	bosques cálidos	montañas templadas	montañas cálidas
Organización:	*cualquiera*	*cualquiera*	*cualquiera*
Valor de desafío:	6	7	8
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	13-16 DG (Enorme); 17-20 DG (Gargantuesco)	—	20 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Características: la Destreza de un esqueleto aumenta en +2, no tiene puntuación de Constitución o Inteligencia, su Sabiduría cambia a 10 y su Carisma a 1.

Habilidades: un esqueleto no posee habilidades.

Dotes: un esqueleto pierde todas las dotes de la criatura base y obtiene Iniciativa mejorada.

Entorno: cualquiera, por regla general el mismo de la criatura base.

Organización: cualquiera.

Valor de desafío: dependiendo de sus DG, como indicaos en la tabla siguiente:

Dados de golpe	Valor de desafío
1/2	1/6
1	1/3
2-3	1
4-5	2
6-7	3
8-9	4
10-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: neutral maligno (siempre).

Avance: según la criatura base (o — si la criatura base avanzaba según clase de personaje).

Ajuste de nivel: —.

ESTIRGE

Bestia mágica Menuda
Dados de golpe: 1d10 (5 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 40' (regular)
CA: 16 (+2 tamaño, +4 Des), toque 16, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +1/-11 (+1 cuando está aferrada)
Ataque: toque +7 c/c (aferrarse)
Ataque completo: toque +7 c/c (aferrarse)
Espacio/Alcance: 2 1/2', 0'
Ataques especiales: absorción de sangre, aferrarse
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +6, Vol +1
Características: Fue 3, Des 19, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +14, Escuchar +4
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas
Entorno: marjales cálidos
Organización: nidada (2-4), enjambre (5-8) o bandada (9-13)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Esta criatura de aspecto desagradable parece un cruce entre un murciélago y un mosquito gigante. Tiene unas alas membranosas de murciélago, un pequeño cuerpo peludo, ocho patas articuladas que terminan en unas pinzas afiladas, y una probóscide parecida a una aguja.

La estirge es una criatura parecida a un murciélago, que se alimenta de la sangre de los seres vivos. Aunque una a solas supone un peligro pequeño para la mayoría de los aventureros, en grupo pueden ser una amenaza formidable.

Su coloración va del rojo óxido al marrón rojizo, con un amarillo sucio por abajo. La probóscide es rosa en la punta, volviéndose gris en la base.

El cuerpo de una estirge mide alrededor de 1' de largo, con una envergadura de alas de 2' y pesa cerca de 1 lb.

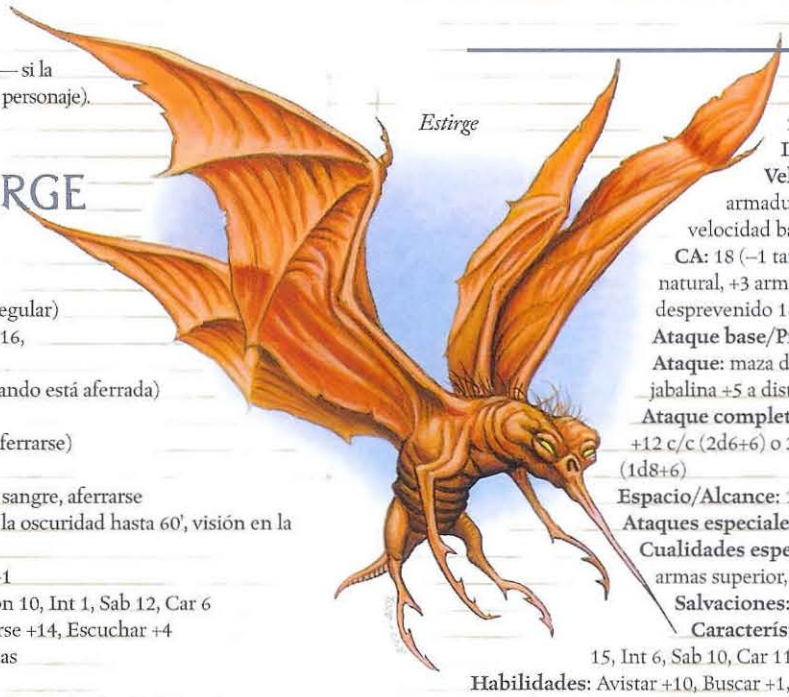
COMBATE

La estirge ataca aterrizando sobre su víctima, encontrando un punto vulnerable y clavando su probóscide en la carne. Esto es un ataque de toque, y solamente puede dirigirse contra criaturas de tamaño Pequeño o superior.

Absorción de sangre (Ex): la estirge consume sangre, infligiendo un daño de 1d4 puntos de Constitución en cualquier asalto en que comience su turno aferrada a una víctima. Una vez ha consumido 4 puntos de Constitución, se suelta y sale volando para digerir la comida. Si una víctima muere antes de saciar el apetito de una estirge, ésta se desenganchará y buscará un nuevo objetivo.

Aferrarse (Ex): si la estirge acierta con un ataque de toque, utiliza sus ochos pinzas para pegarse al cuerpo de su oponente. Una estirge aferrada está apresando de forma eficaz a su víctima. La criatura pierde su bonificador de Destreza a la CA y tiene CA 12, pero se aferra a su presa con gran tenacidad. Las estirges poseen un bonificador racial de +12 a las pruebas de presa (ya incluido en la línea de ataque base/presa de su ficha).

Una estirge aferrada puede ser golpeada con un arma o efectuar una presa sobre ella. Para arrancar a una estirge aferrada mediante una presa, el oponente debe conseguir un resultado de 'sujeto' contra la estirge.



Estirge

ETTIN

Gigante Grande
Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' con armadura de pieles (6 casillas), velocidad base 40'
CA: 18 (–1 tamaño, –1 Des, +7 natural, +3 armadura de pieles), toque 8, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +7/+17
Ataque: maza de armas +12 c/c (2d6+6) o jabalina +5 a distancia (1d8+6)
Ataque completo: 2 mazas de armas +12 c/c (2d6+6) o 2 jabalinas +5 a distancia (1d8+6)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: combate con dos armas superior, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +2, Vol +5
Características: Fue 23, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 11
Habilidades: Avistar +10, Buscar +1, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno: colinas frías
Organización: solitario, banda (2-4), comitiva (1-2 más 1-2 osos pardos), partida (3-5 más 1-2 osos pardos) o colonia (3-5 más 1-2 osos pardos y 7-12 orcos o 9-16 trasgos)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +5

Este gigante grande y pesado tiene dos cabezas. Cada cabeza tiene un rostro porcino con una mandíbula grande como una pala y unos caninos inferiores protuberantes como los colmillos de un jabalí. El resto de sus dientes son grandes y están picados. Su pelo fibroso está sucio, al igual que el resto de la criatura.

Los ettin, o gigantes de dos cabezas, son cazadores crueles e impredecibles que acechan en la noche. Sus dos cabezas les permiten tener una vista aguda y estar siempre alerta. Son excelentes guardianes y batidores.

Un ettin nunca se baña si puede evitarlo, lo que suele dejarlo tan mugriento y sucio que su piel parece un grueso pelaje gris (los ettin que no huelen mal son realmente raros de encontrar). Los ettin adultos tienen unos 13' de estatura y pesan unas 5.200 lb. Viven unos 75 años.

Estas criaturas no tienen idioma propio, pero hablan una mezcla de orco, trasgo y gigante. Las criaturas que puedan hablar cualquiera de estos idiomas deberán tener éxito en una prueba de Inteligencia (CD 15) para comunicarse con un ettin. Haz una prueba por cada fragmento de información; si la otra criatura habla dos de estos idiomas, la CD será 10 y, para alguien que hable los tres, será 5. Entre ellos, los ettin hablan sin ninguna dificultad, a pesar de su baja Inteligencia, y uno solo a menudo puede pasar las horas charlando consigo mismo.



Ettin

COMBATE

Aunque no son muy inteligentes, los ettin son guerreros astutos. Prefieren tender emboscadas a sus víctimas en lugar de cargar directamente, pero, una vez ha comenzado la batalla, lo normal es que el ettin luche con furia hasta que todos los enemigos estén muertos.

Combate con dos armas superior (Ex): el ettin lucha con una maza de armas o lanza en cada mano. Puesto que cada una de sus dos cabezas controla un arma, la criatura no sufre ningún penalizador al ataque ni al daño al blandir dos armas.

Habilidades: las dos cabezas le proporcionan un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

LA SOCIEDAD DE LOS ETTIN

A los ettin les gusta instalar sus guaridas en zonas rocosas y alejadas. Viven en oscuras cuevas subterráneas, que apestan a carne y despojos putrefactos. Toleran a otras criaturas, como los orcos, siempre que les sean de alguna utilidad. De otro modo, los ettin tienden a ser aislacionistas violentos, aplastando a los intrusos sin preguntar.

Suelen ser solitarios, y las parejas se mantienen juntas sólo durante unos pocos meses después de que nazca una cría. Los jóvenes crecen rápidamente y ocho o diez meses después de su nacimiento ya son lo bastante autosuficientes como para independizarse.

En raras ocasiones, un ettin especialmente fuerte puede reunir a un pequeño grupo o banda de congéneres. Esta banda permanecerá unida solamente mientras el líder se mantenga invicto. Cualquier derrota importante destruirá el control del líder sobre los demás, tomando cada uno su camino.

Los ettin no aprecian mucho la riqueza, pero son lo bastante astutos para comprender lo que significa para los demás. Coleccionan tesoros sólo porque pueden comprar con ellos los servicios de trasgos u orcos. A veces, estas criaturas más pequeñas construyen trampas alrededor de las guaridas de los ettin o les echan una mano para librarse de oponentes poderosos.

FANTASMA

Los fantasmas son los vestigios espectrales de criaturas inteligentes que, por una razón u otra, no encuentran descanso en sus tumbas.

Algunos fantasmas se dedican a sus asuntos, prestando poca o escasa atención a los vivos. Sin embargo, otros son espíritus malévolos que aborrecen la vida y ansían destruirla siempre que sea posible. Aunque a menudo pueden ser ahuyentados o destruidos, regresan una y otra vez hasta encontrar una razón a su existencia.

Los fantasmas se parecen mucho a la forma corporal que tenían en vida; sin embargo, en ciertos casos la forma espiritual se ve algo alterada. Algunos fantasmas tienen una apariencia dulce y angelical, mientras que otros son horribles y retorcidos, mostrando claramente la agonía de la muerte en vida. A menudo, aunque no siempre, existe una correlación entre la apariencia de un fantasma y su alineamiento. No obstante, las suposiciones son peligrosas.

El comportamiento de un fantasma suele coincidir con el que la criatura tuviera en vida. Por ejemplo, el espíritu de una persona codiciosa podría seguir acumulando riquezas aunque ya no pueda utilizar tales tesoros. Asimismo, estas criaturas suelen estar vinculadas al lugar en que murieron. Si el mencionado avaro hubiera muerto durante un atraco, su fantasma podría seguir en la casa de cambio, atormentando al nuevo dueño y a todos los que hagan negocios allí. Sin embargo, ésta no es una regla fija: muchos fantasmas vagan en libertad.

EJEMPLO DE FANTASMA

Esta criatura parece ser un soldado o guardia humano, equipado con armadura pesada y escudo. La imagen es brumosa y transparente, lo que sugiere que no es algo natural.

Este ejemplo de fantasma utiliza un humano guerrero de 5.º nivel como criatura base.

Fantasma de guerrero humano de 5.º nivel
Muerto viviente Mediano (humanoide agrandado) (incorporal)
Dados de golpe: 5d12 (32 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: Vl 30' (6 casillas) (perfecta)
CA: 12 (+1 Des, +1 desvío), toque 12, desprevenido 11; ó 21 (+1 Des, +8 armadura completa, +2 escudo pesado), toque 11, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +5/+8
Ataque: toque incorporal +6 c/c o +8 contra enemigos etéreos (1d6 o 1d6+3 contra enemigos etéreos); o espada bastarda de gran calidad +10 c/c (1d10+3/19-20); o arco corto de gran calidad +7 a distancia (1d6/×3)
Ataque completo: toque incorporal +6 c/c o +8 contra enemigos etéreos (1d6 o 1d6+3 contra enemigos etéreos); o espada bastarda de gran calidad +10 c/c (1d10+3/19-20); o arco corto de gran calidad +7 a distancia (1d6/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: malevolencia, manifestación, toque corruptor
Cualidades especiales: rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión +4, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +2, Vol +2
Características: Fue 16, Des 13, Con -, Int 10, Sab 12, Car 12
Habilidades: Avistar +11, Buscar +8, Esconderse -1, Escuchar +11, Montar +9, Trepar +1

Dotes: Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (espada bastarda)
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, banda (2-4) o turba (7-12)
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: cualquiera
Avance: —
Ajuste de nivel: +5

La salvación de Voluntad contra la malevolencia de este fantasma tiene una CD de 16.

CÓMO CREAR UN FANTASMA

"Fantasma" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier aberración, animal, bestia mágica, dragón, gigante, humanoide, humanoide monstruoso o planta. La criatura (a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora) deberá tener una puntuación mínima de 6 en Car.

Un fantasma utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, a excepción de lo que te indicamos aquí.

Tipo y tamaño: el tipo de la misma pasará a ser 'muerto viviente'. No vuelvas a calcular el ataque base, las salvaciones o los puntos de golpe de la criatura base. Obtiene el subtipo 'incorporal' y su tamaño no cambia.

Dados de golpe: todos los DG actuales y futuros pasan a ser d12.

Velocidad: los fantasmas poseen una velocidad de vuelo de 30' (a no ser que la criatura tenga ya una superior) con maniobrabilidad perfecta.

CA: la armadura natural es la misma que la poseída por la criatura base, pero solamente se aplica a los encuentros etéreos. Cuando el fantasma se manifiesta (consulta más abajo), su bonificador de armadura natural es +0, pero éste obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma o +1 (el que sea mayor).

Ataque: el fantasma conserva todos los ataques de la criatura base, aunque aquellos que dependan del contacto físico no afectarán a las criaturas no etéreas.

Ataque completo: el fantasma conserva todos los ataques de la criatura base, aunque aquellos que dependan del contacto físico no afectarán a las criaturas no etéreas.

Daño: contra las criaturas etéreas, el fantasma utilizará los valores de daño de la criatura base. Contra las criaturas no etéreas, lo normal es que no pueda infligir daño físico alguno, aunque sí podrá usar sus ataques especiales (si los tiene) cuando se manifieste (consulta más adelante).

Ataques especiales: el fantasma conservará todos los ataques especiales de la criatura base, aunque aquellos que dependan del contacto físico no afectarán a las criaturas no etéreas. El fantasma obtendrá también la aptitud de Manifestación además de entre 1 a 3 de los ataques especiales descritos más abajo. Si no se indica lo contrario, las salvaciones tendrán una CD igual a 10 + 1/2 DG del fantasma + el modificador de Carisma del fantasma.

Apariencia horrenda (Sb): toda criatura viviente en un radio de 60' que vea al fantasma deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirá la consunción permanente de 1d4 puntos de Fuerza, 1d4 de Destreza y 1d4 de Constitución. Toda criatura que tenga éxito en su salvación contra este efecto no resultará afectada por la apariencia horrenda del mismo fantasma durante 24 horas.

Gemido pavoroso (Sb): el fantasma podrá gemir como acción estándar. Todas las criaturas vivas en una expansión de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad o quedarán despavoridas durante 2d4 asaltos. Este efecto de miedo es sónico, nigromántico y enajenador. Toda criatura que tenga éxito en su salvación contra el gemido no resultará afectada por el grito de ese mismo fantasma durante 24 horas.

Malevolencia (Sb): una vez por asalto, el fantasma etéreo puede fundir su cuerpo con una criatura del plano Material. Esta aptitud es similar a un conjuro de *transmigración* lanzado por un lanzador de 10.º nivel (o los DG del fantasma, lo que sea mayor), a excepción de que no necesita receptáculo. Para utilizar esta aptitud, el fantasma debe haberse manifestado y debe intentar moverse al espacio del objetivo; moverse hacia el espacio del objetivo no provoca ataques de oportunidad. El objetivo puede resistirse al ataque con una salvación con éxito de Voluntad (CD 15 + el modificador de Carisma del fantasma). Toda criatura que tenga éxito en su salvación será inmune a la malevolencia de ese fantasma durante 24 horas.

Manifestación (Sb): todos los fantasmas poseen esta aptitud. Un fantasma habita en el plano Etéreo y, como criatura etérea, no puede afectar a nada del mundo material ni ser afectada por éste. Cuando se manifiestan, los fantasmas entran parcialmente en el plano Material y se hacen visibles, pero siguen siendo incorporales en el plano Material. Un fantasma manifestado solamente puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas o conjuros, con un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño que provenga de una fuente corpórea. Un fantasma manifestado puede pasar a través de objetos sólidos a voluntad, y sus propios ataques pasan a través de las armaduras. Un fantasma manifestado se mueve sigilosamente.

Un fantasma manifestado puede golpear con su ataque de toque o arma de toque fantasmal (consulta 'Equipo fantasmal', más adelante). Un fantasma manifestado permanece parcialmente en el plano Etéreo, donde no es incorporal, y puede ser atacado por oponentes tanto en el plano Material como en el Etéreo. La incorporeidad del fantasma le ayuda a protegerse de los enemigos en el plano Material, pero no de los que haya en el plano Etéreo. Cuando un fantasma lanzador de conjuros se encuentra en el plano Etéreo, sus sortilegios no pueden afectar a los objetivos que estén en el Material, pero funcionarán normalmente contra las criaturas etéreas. Cuando un fantasma lanzador de conjuros se manifiesta, sus sortilegios siguen afectando a los objetivos etéreos, pero también podrán afectar con normalidad a los materiales (a no ser que el



Fantasmas

conjuro dependa del toque). Los conjuros de toque de un fantasma manifestado no funcionan sobre los objetivos que no sean etéreos.

Un fantasma tiene dos planos hogar, el plano Material y el Etéreo. No se le considera extraplanario cuando esté en cualquiera de esos dos planos.

Mirada corruptora (Sb): el fantasma podrá marchitar a las criaturas vivientes con su mirada, hasta una distancia máxima de 30'. Las criaturas que crucen su mirada con la del monstruo deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufrirán 2d10 puntos de daño y 1d4 puntos daño de Carisma.

Telecinesia (Sb): el fantasma puede utilizar telecinesia como acción gratuita una vez por asalto, ejecutándola como un lanzador de 12.º nivel o igual a sus DG (lo que sea mayor). Cuando un fantasma utiliza este poder, debe esperar 1d4 asaltos antes de volver a utilizarlo.

Toque consumidor (Sb): un fantasma que alcance a un objetivo vivo con su toque incorporal consume 1d4 puntos de cualquier puntuación de característica que escoja. Por cada uno de estos ataques que tenga éxito, el fantasma se curará 5 puntos de daño a sí mismo. Contra oponentes etéreos, añadirá su modificador de Fuerza a las tiradas de ataque solamente. Contra oponentes materiales, añadirá el modificador de Destreza, pero sólo a las tiradas de ataque.

Toque corruptor (Sb): el fantasma infligirá 1d4 puntos de daño cuando alcance a un objetivo vivo con su ataque incorporal. Contra oponentes etéreos, añadirá su modificador de Fuerza a las tiradas de ataque y daño. Contra oponentes materiales, añadirá el modificador de Destreza, pero sólo a las tiradas de ataque.

Cualidades especiales: los fantasmas poseen todas las cualidades especiales de la criatura base y las que te indicamos a continuación.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de los casos, resulta difícil destruir a un fantasma por medio del simple combate: a menudo, el espíritu "destruido" se recupera al cabo de 2d4 días. Hasta los conjuros más poderosos suelen representar solamente soluciones temporales. Un fantasma que sea destruido regresará a su viejo lugar de aparición si tiene éxito en una prueba de nivel (1d20 + DG del fantasma) contra CD 16. Como regla general, la única forma de librarse para siempre de un fantasma será averiguar la razón por la que existe y solucionar aquello que le impida descansar en paz. El modo exacto variará dependiendo de cada fantasma y podría requerir un gran esfuerzo de investigación.

Resistencia a la expulsión (Ex): los fantasmas poseen una resistencia a la expulsión de +4.

Características: igual que la criatura base, exceptuando que el fantasma carecerá de puntuación de Constitución y que su Carisma se incrementará en +4.

Habilidades: los fantasmas reciben un bonificador racial de +8 a sus pruebas de Avistar, Buscar, Esconderse y Escuchar. Por lo demás, igual que la criatura base.

Entorno: cualquiera, a menudo como la criatura base.
Organización: solitario, banda (2-4) o turba (7-12)
Valor de desafío: el mismo de la criatura base +2.
Tesoro: ninguno.
Alineamiento: cualquiera.
Ajuste de nivel: el mismo de la criatura base +5.

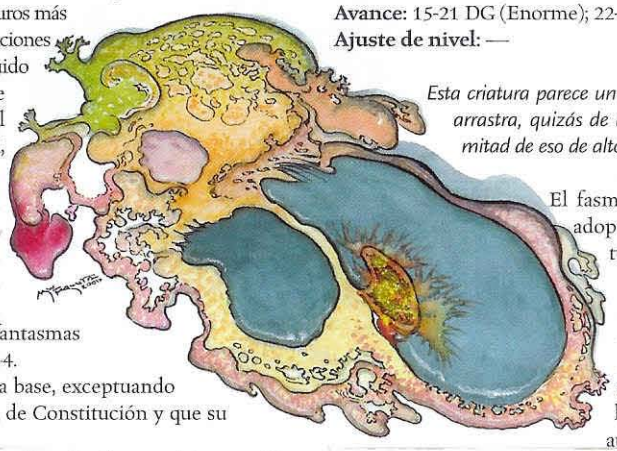
Equipo fantasmal

Normalmente, al crearse un fantasma, todo objeto y equipo que transporte se vuelve etéreo con él. Además, conservará 2d4 objetos que apreciara especialmente en vida (siempre y cuando no estuvieran en posesión de otra criatura). El equipo funcionará normalmente en el plano Etéreo, pero atravesará sin hacer daño alguno objetos y criaturas materiales. Sin embargo, un arma con un encantamiento +1 o mejor podrá infligir daño a las criaturas materiales cuando el fantasma se manifieste, pero cualquiera de esos ataques tiene una posibilidad del 50% de fallar salvo que esa arma sea una de toque fantasmal (igual que las armas mágicas pueden fallar al infligir daño al fantasma).

Los objetos materiales originales quedarán atrás, igual que los restos físicos del fantasma. Si otra criatura se hiciese con el original, la copia etérea del objeto desaparecería. Esta pérdida enfurecerá sin duda al fantasma, que no se detendrá ante nada hasta devolver el objeto a su lugar de descanso.

FASMO

Aberración Mediana (cambiaformas)
Dados de golpe: 15d8+30 (97 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +11/+12
Ataque: golpetazo +12 c/c (1d3+1)
Ataque completo: golpetazo +12 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: amorfo, elástico, forma alternativa, olfato, sentido de la vibración hasta 60', telepatía hasta 100'
Salvaciones: Fort +11, Ref +11, Vol +11
Características: Fue 12, Des 15, Con 15, Int 16, Sab 15, Car 14
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +12, Avistar +12, Diplomacia +12, Disfrazarse +20 (+22 a actuar)*, Engañar +20, Escuchar +12, Intimidar +4, Saber (uno cualquiera) +18, Supervivencia +8, Trepar +7
Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 15-21 DG (Enorme); 22-42 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —



Fasmo

Esta criatura parece un charco de masa viscosa multicolor que se arrastra, quizás de unos 5' de ancho y un poco menos de la mitad de eso de alto.

El fasmo es una criatura amorfa, que puede adoptar la apariencia de casi cualquier criatura u objeto.

Su aptitud de cambiaformas lo libra de la mayoría de necesidades materiales, lo que suele conducirle a una vida de exploración, hedonismo o contemplación filosófica. No se sabe dónde aparecerá ni qué hará si es descubierto. Son espías naturales, aunque notablemente poco fiables, pues no sienten una necesidad especial de contar lo que averiguan. Tienen cierta afinidad con los doppelgänguers y, a veces, se alían con grupos de ellos por seguridad (o por diversión).

En su forma natural, el fasmo mide unos 5' de lado a lado y 2' de alto en el centro. Unas espirales de color señalan sus órganos sensoriales. En esta forma, el fasmo se desliza igual que un cieno y puede atacar con un seudópodo.

Los fasmos pueden hablar común, pero prefieren comunicarse telepáticamente.

COMBATE

Cuando se enfrenta con un peligro potencial, existen las mismas posibilidades de que un fasmo se retire, negocie o ataque, según le apetezca. Los fasmos valoran las experiencias nuevas: olores y sabores nuevos, hechos poco conocidos, chismorreos, baratijas extrañas, etc. Aquellos que ofrecen tales cosas a esta criatura consiguen una buena oportunidad de evitar la lucha.

Si es perseguido o acosado, un fasmo se transformará en la criatura más temible que conozca (como un dragón blanco adulto o un gigante de fuego) y atacará. Si estuviera gravemente herido, cambiaría a alguna forma rápida o ágil e intentaría escapar.

Amorfo (Ex): en su forma natural, el fasmo es inmune a al veneno y a los efectos de *dormir*, parálisis, aturdimiento y polimorfismo. No le afectan los golpes críticos y, como no tiene parte frontal o posterior, no puede ser flanqueado.

Elástico (Ex): un fasmo posee un bonificador racial de +4 a las salvaciones de Fortaleza y Reflejos (ya incluido en el bloque de estadísticas).

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, puede adoptar la forma de cualquier criatura u objeto corporal de tamaño Grande o menor. Esta aptitud funciona como el conjuro de *polimorfar* lanzado sobre sí mismo por un lanzador de 15.º nivel, exceptuando que el fasmo no recupera puntos de golpe por cambiar de forma. Un fasmo puede permanecer en forma alternativa hasta que escoja adoptar una nueva o volver a su forma natural.

Sentido de la vibración (Ex): un fasmo puede sentir automáticamente la posición de todo lo que se encuentre en contacto con el suelo en un radio de 60', mientras esté tocando el suelo.

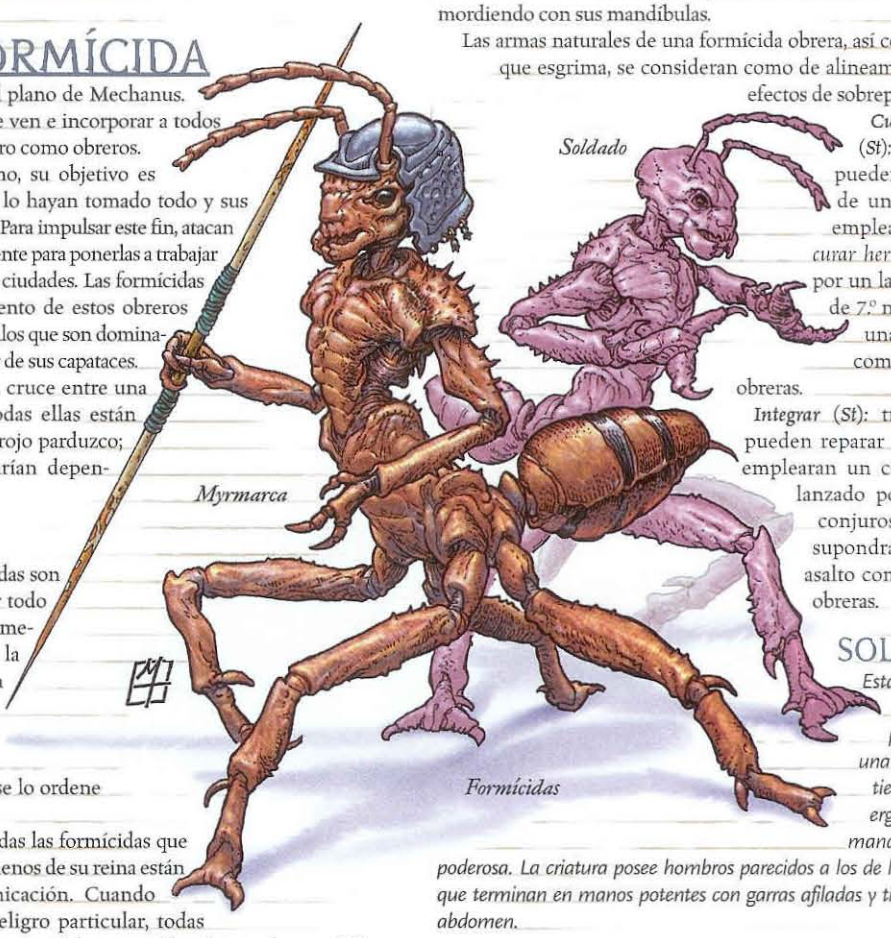
Habilidades: *al utilizar su aptitud de forma alternativa, el fasmo obtiene un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Disfrazarse.

FORMÍCIDA

Las formícidas proceden del plano de Mechanus. Buscan colonizar todo lo que ven e incorporar a todos los seres vivos a su hormiguero como obreros.

Expansionistas en extremo, su objetivo es extender colonias hasta que lo hayan tomado todo y sus órdenes sean incuestionables. Para impulsar este fin, atacan a todas las criaturas, normalmente para ponerlas a trabajar construyendo y expandiendo ciudades. Las formícidas se encargan del mantenimiento de estos obreros "reclutados", así como de aquellos que son dominados mentalmente por el poder de sus capataces.

Una formícida parece un cruce entre una hormiga y un centauro. Todas ellas están cubiertas por un caparazón rojo parduzco; su tamaño y apariencia varían dependiendo del tipo.



COMBATE

Por regla general, las formícidas son agresivas, buscando someter todo lo que encuentran. Atacan inmediatamente y luchan hasta la muerte, aun cuando perciben la más leve amenaza hacia su hormiguero o su reina. Cualquiera de ellas también atacará sin dilación cuando se lo ordene un superior.

Mente colectiva (Ex): todas las formícidas que se encuentren a 50 millas o menos de su reina están constantemente en comunicación. Cuando una es consciente de un peligro particular, todas ellas lo son. Si alguna de ellas no está desprevenida, ninguna lo estará. En un grupo de formícidas, ninguna se considera flanqueada si no lo están todas.

LA SOCIEDAD FORMÍCIDA

Las formícidas construyen fabulosas ciudades-hormiguero en las que viven cientos de criaturas. Nacen dentro de su posición social, sin posibilidad de progresar. Las obreras obedecen las órdenes dadas por las soldado, las myrmarcas o la reina. Las soldado llevan a cabo la voluntad de sus superiores myrmarcas o de la reina. Las myrmarcas solamente cumplen órdenes de la reina, aunque tienen diferentes grados dependiendo del servicio prestado. No hay posiciones de poder, sino de prestigio. Las myrmarcas más prestigiosas protegen a la reina. Las capataces tienen el mismo rango que las soldado, pero rara vez interactúan con otras formícidas.

OBRERA

Esta criatura tiene casi el tamaño de un chacal o un perro de presa. Se parece a una hormiga, pero mantiene su cabeza y tórax erguidos. La criatura posee hombros parecidos a los de los humanos y brazos que terminan en manos rudimentarias con garras romas.

Las obreras son las formícidas más comunes y de categoría más baja. Existen solamente para servir, realizando todas las tareas, necesarias y humildes, que hagan falta en el hormiguero.

Aunque no pueden hablar, pueden expresar conceptos simples, como el peligro, mediante movimientos corporales. Sin embargo, gracias a la mente colectiva, pueden comunicarse bastante bien, aunque su inteligencia sigue limitando los conceptos que son capaces de comprender.

Una obrera mide cerca de 3' de largo y unos 2 1/2' de alto de frente. Pesa cerca de 60 lb. Sus manos solamente son aptas para el trabajo manual.

Combate

Las obreras solamente luchan para defender sus ciudades-hormiguero, mordiendo con sus mandíbulas.

Las armas naturales de una formícida obrera, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal para los efectos de sobreponerse a la RD.

Curar heridas graves (*St*): ocho obreras juntas pueden sanar las heridas de una criatura como si emplearan un conjuro de *curar heridas graves*, lanzado por un lanzador de conjuros de 7.º nivel. Ello supondrá una acción de asalto completo para las ocho obreras.

Integrar (*St*): tres obreras juntas pueden reparar un objeto como si emplearan un conjuro de *integrar*, lanzado por un lanzador de conjuros de 7.º nivel. Ello supondrá una acción de asalto completo para las tres obreras.

SOLDADO

Esta criatura es casi tan grande como un poni. Se parece a una hormiga, pero mantiene su cabeza y tórax erguidos. Su boca tiene mandíbulas de apariencia poderosa. La criatura posee hombros parecidos a los de los humanos y brazos que terminan en manos potentes con garras afiladas y tiene un aguijón en su abdomen.

Las formícidas soldado solamente existen para luchar.

Estas criaturas, que están sólo ligeramente en rango por encima de las obreras, pueden comunicarse de manera más eficaz a través de la mente colectiva para transmitir planes de batalla e informar a sus superiores. No pueden hablar de ninguna otra forma.

Una formícida soldado mide cerca de 5' de largo y unos 4 1/2' de alto de frente. Pesa unas 180 lb.

Combate

Las formícidas soldado son combatientes peligrosas, y utilizan a la vez sus garras, su mordisco y un aguijón venenoso. Gracias a la mente colectiva, atacan con tácticas coordinadas y extremadamente eficaces.

Las armas naturales de una formícida soldado, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal para los efectos de sobreponerse a la RD.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 14); daño inicial y secundario 1d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

CAPATAZ

Esta criatura es casi tan grande como un poni. Se parece a una hormiga, pero mantiene su cabeza y tórax erguidos, y no parece que tenga boca. La criatura posee hombros parecidos a los de los humanos y brazos que terminan en manos potentes con garras afiladas y tiene un aguijón en su abdomen.

Las formícidas capataces son similares a las soldado sin mandíbulas; de hecho, ni siquiera parecen tener boca. Estas formícidas solamente se comunican telepáticamente y obtienen su sustento de las energías mentales de aquellos a los que dominan.

Su deber es reunir y controlar a las criaturas no formícidas para su integración en el hormiguero. Para decirlo con sencillez, las capataces esclavizan a otras criaturas. No les divierte controlar a otros, pero creen que es la única forma eficaz de extender el hormiguero a todos los lugares, un fin deseable para todas las criaturas racionales. Cuando una capataz pueda arreglárselas para "reclutar" a un trabajador sin tener que utilizar su aptitud de *dominar monstruo*, lo hará sin dudarlo.

Los pocos que han logrado escapar hablan las ciudades-hormiguero de las formícidas calificándolas de "campos de trabajo". Aunque estos ajenos no son crueles, sí son impasibles y carecen de compasión.

Combate

Siempre que pueden, las formícidas capataces cuentan con sus esclavos dominados para que luchen por ellas, aunque, si resultara necesario, podrían defenderse a sí mismas con sus peligrosas garras y un aguijón venenoso.

Las armas naturales de una formícida capataz, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal para los efectos de sobreponerse a la RD.

Dominar monstruo (Sb): una formícida capataz puede utilizar su aptitud de dominar monstruo sobre cualquier criatura, como si fuera el conjuro lanzado por un lanzador de 10.º nivel (salvación de Voluntad CD 19 niega), aunque el receptor puede ser de cualquier tipo y tener tamaño Grande como máximo. Toda criatura que tenga éxito en su salvación no resultará afectada por la aptitud de dominar monstruo de esa misma formícida capataz durante 24 horas. Una sola capataz puede dominar hasta cuatro sujetos a la vez. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Criatura dominada (Ex): ninguna formícida capataz se encuentra nunca sola: una criatura dominada (no formícida), la acompaña en todo momento (elegir o determinar al azar cualquier criatura con VD 4).

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 15); daño inicial y secundario 1d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

MYRMARCA

Esta criatura es casi tan grande como un caballo ligero. Se parece a una hormiga, pero mantiene su cabeza y tórax erguidos. Su boca tiene mandíbulas de apariencia poderosa, y lleva un casco de bronce elaborado. La criatura posee hombros parecidos a los de los humanos y brazos que terminan en manos potentes con garras afiladas y tiene un aguijón en su abdomen.

Las myrmarcas son la elite de la sociedad formícida. Estas criaturas, superiores en gran medida a las que se encuentran por debajo de ellas, son

	Formícida obrera Ajeno Pequeño (extraplanario, legal)	Formícida soldado Ajeno Mediano (extraplanario, legal)	Formícida capataz Ajeno Mediano (extraplanario, legal)
Dados de golpe:	1d8 +1 (5 pg)	4d8+8 (26 pg)	6d8+12 (39 pg)
Iniciativa:	+2	+3	+7
Velocidad:	40' (8 casillas)	40' (8 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	17 (+1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 13, desprevenida 15	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevenida 15	19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, desprevenida 16
Ataque base/Presa:	+1/–2	+4/+7	+6/+10
Ataque:	mordisco +3 c/c (1d4+1)	aguijón +7 c/c (2d4+3 más veneno)	aguijón +10 c/c (2d4+4 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +3 c/c (1d4+1)	aguijón +7 c/c (2d4+3 más veneno) y 2 garras +5 c/c (1d6+1) y mordisco +5 c/c (1d4+1)	aguijón +10 c/c (2d4+4 más veneno) y 2 garras +8 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	veneno	criatura dominada, dominar monstruo, veneno
Cualidades especiales:	*curar heridas graves*, inmunidad al frío, petrificación y veneno, *integrar*, mente colectiva, resistencia a la electricidad 10, al fuego 10 y al sonido 10	inmunidad al frío, petrificación y veneno, mente colectiva, RC 18, resistencia a la electricidad 10, al fuego 10 y al sonido 10	inmunidad al frío, petrificación y veneno, mente colectiva, RC 21, resistencia a la electricidad 10, al fuego 10 y al sonido 10, telepatía hasta 100'
Salvaciones:	Fort +3, Ref +4, Vol +2	Fort +6, Ref +7, Vol +5	Fort +7, Ref +8, Vol +8
Características:	Fue 13, Des 14, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 9	Fue 17, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 11	Fue 18, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 16, Car 19
Habilidades:	Artesanía (una cualquiera) +5, Avistar +4, Buscar +2, Esconderse +6, Escuchar +4, Trepar +10	Avistar +8, Buscar +7,Esconderse +10, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +12, Saltar +14, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros), Trepar +10	Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Buscar +9, Esconderse +12, Escuchar +12, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +12, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes:	Soltura con una habilidad (Artesanía [la escogida])	Ataque múltiple, Esquiva	Ataque múltiple, Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno:	el nirvana de los mecanismos de Mechanus	el nirvana de los mecanismos de Mechanus	el nirvana de los mecanismos de Mechanus
Organización:	equipo (2-4) o cuadrilla de trabajo (7-18)	solitaria, equipo (2-4) o tropel (6-11)	solitaria (1 más 1 criatura dominada) o bandera de reclutamiento (2-4 más 1 criatura dominada por cada capataz)
Valor de desafío:	1/2	3	7
Tesoro:	ninguno	ninguno	estándar
Alineamiento:	legal neutral (siempre)	legal neutral (siempre)	legal neutral (siempre)
Avance:	2-3 DG (Mediano)	5-8 (Mediano); 9-12 DG (Grande)	7-9 DG (Mediano); 10-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Formícida myrmarca Ajeno Grande (extraplanario, legal)	Formícida reina Ajeno Grande (extraplanario, legal)
Dados de golpe:	12d8+48 (102 pg)	20d8+100 (190 pg)
Iniciativa:	+8	–5
Velocidad:	50' (10 casillas)	0'
CA:	28 (–1 tamaño, +4 Des, +15 natural), toque 13, desprevenida 24	23 (–1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenida 23
Ataque base/Presa:	+12/+20	+20/+34
Ataque:	aguijón +15 c/c (2d4+4 más veneno) o jabalina +15 a distancia (1d6+4)	—
Ataque completo:	aguijón +15 c/c (2d4+4 más veneno) y mordisco +13 c/c (2d6+2), o jabalina +15/+10 a distancia (1d6+4)	—
Espacio/Alcance:	10'/5'	10'/5'
Ataques Especiales:	aptitudes sortílegas, veneno	aptitudes sortílegas, conjuros
Cualidades especiales:	curación rápida 2, inmunidad al frío, petrificación y veneno, mente colectiva, RC 25, resistencia a la electricidad 10, al fuego 10 y al sonido 10	curación rápida 2, inmunidad al frío, petrificación y veneno, mente colectiva, RC 30, resistencia a la electricidad 10, al fuego 10 y al sonido 10, telepatía
Salvaciones:	Fort +12, Ref +12 Vol +11	Fort +19, Ref -, Vol +19
Características:	Fue 19, Des 18, Con 18, Int 16, Sab 16, Car 17	Fue -, Des -, Con 20, Int 20, Sab 20, Car 21
Habilidades:	Averiguar intenciones +18, Avistar +18, Buscar +18, Concentración +18, Diplomacia +20, Esconderse +15, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +19, Saber (uno cualquiera), Saltar +18, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros), Trepar +19	Averiguar intenciones +28, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +28 (+30 a descifrar pergaminos), Diplomacia +32, Disfrazarse +5 (+7 a actuar), Engañar +28, Escuchar +30, Intimidar +30, Saber (tres cualesquiera) +28, Tasación +28, Usar objeto mágico +287 (+30 para pergaminos)
Dotes:	Ataque elástico, Ataque múltiple, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad	Abstención de materiales[A], Alerta, Contraconjuro mejorado, Dote de creación de objeto (una cualquiera), Gran fortaleza, Maximizar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Voluntad de hierro
Entorno:	el nirvana de los mecanismos de Mechanus	el nirvana de los mecanismos de Mechanus
Organización:	solitaria, equipo (2-4) o pelotón (1 más 7-18 obreros y 6-11 soldados)	solitaria u hormiguero (1 más 100-400 obreras, 11-40 soldados, 4-7 capataces con 1 criatura dominada cada uno, y 5-8 myrmarcas)
Valor de desafío:	10	17
Tesoro:	estándar	doble estándar
Alineamiento:	legal neutral (siempre)	legal neutral (siempre)
Avance:	13-18 DG (Grande); 19-24 DG (Enorme)	21-30 DG (Enorme); 31-40 DG (Gargantuesca)
Ajuste de nivel:	—	—

individuos con objetivos, deseos y pensamientos creativos. Sin embargo, es muy raro que entren alguna vez en conflicto con los deseos de la reina, pues la mayoría de las myrmarcas todavía le son muy leales.

Las myrmarcas son las comandantes de los ejércitos y líderes de las comunidades formícidas. Son las manos de la reina, cumpliendo sus órdenes y asegurando que todo se haga exactamente como ella desea. También cumplen un papel secundario erradicando el caos dónde y cuándo sea posible. Aquellos que fomentan el desorden, especialmente las criaturas que lo adoran o personifican (como los slaad), son los enemigos odiados de las myrmarcas.

Una formícida myrmarca mide unos 7' de largo y cerca de 5 1/2' de frente. Esta criatura pesa aproximadamente 1.500 lb. y tiene garras capaces de manipular tan cuidadosamente como las manos humanas. Cada myrmarca luce un yelmo de bronce para indicar su posición (cuanto más elaborado sea éste, mayor será su prestigio).

Las myrmarcas hablan formícido y común.

Combate

Las garras de las myrmarcas son como manos; por tanto, no están diseñadas para el combate. En ocasiones, las myrmarcas atacan a distancia empleando jabalinas cubiertas con veneno de sus propios aguijones.

Estas criaturas luchan con inteligencia, ayudando a las que están por debajo ellas (en caso de estar presentes) y dirigiéndolas gracias a la mente colectiva. No obstante, si hubiera presentes criaturas caóticas, las myrmarcas irían decididamente a su encuentro para destruirlas.

Las armas naturales de una formícida myrmarca, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento legal para los efectos de sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *círculo mágico contra el caos, clariaudiencia/clarividencia, detectar el caos, detectar pensamientos* (CD 15), *hechizar monstruo* (CD 17), *teleportar mayor*; 1 al día: *ira del orden* (CD 17) y *máxima* (CD 20). Estas aptitudes son como los conjuros del mismo nombre lanzados por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 20); daño inicial y secundario 2d6 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

REINA

Esta criatura parece una hormiga gigantesca hinchada. Sus patas parecen atrofiadas y no ser funcionales.

La formícida reina está sentada en el centro de la ciudad-hormiguero, sin mover jamás su hinchada figura de la cámara real. Las myrmarcas más leales se encargan de su servicio y protección.

La reina no puede moverse. Sin embargo, con sus aptitudes telepáticas puede enviar instrucciones y recibir noticias de toda formícida que se encuentre dentro de su alcance.

Esta criatura mide unos 10' de largo, tal vez unos 4' de alto y pesa aproximadamente 3.500 lb.

La reina habla formícido y común, aunque puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura.

Combate

La reina no lucha, pues no tiene capacidad para moverse. Si es necesario, un equipo de obreras y myrmarcas (o esclavos dominados) arrastrarán su enorme masa adonde necesite ir. No obstante, esto sucede muy de tarde en tarde y, la mayoría de las veces, la reina permanece dentro de sus bien defendidas cámaras.

A pesar de su absoluta ausencia de actividad física, la reina puede lanzar conjuros y utilizar aptitudes sortílegas con excelentes resultados, tanto en defensa propia como para proteger su ciudad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *adivinación, calmar emociones* (CD 17), *círculo mágico contra el caos, clariaudiencia/clarividencia, detectar el caos, detectar pensamientos, escudo de la ley* (CD 23), *hechizar monstruo* (CD 17), *inmovilizar monstruo* (CD 20), *ira del orden* (CD 19), *máxima* (CD 22) y *visión verdadera*. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Conjuros: la formícida reina puede lanzar conjuros arcanos como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6, 4, CD de salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *aturdir, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, marca arcana, resistencia, salpicadura de ácido, toque de fatiga*; 1.º: *armadura de mago, comprensión idiomática, escudo, identificar, proyectil mágico*; 2.º: *invisibilidad, pauta hipnótica, protección contra las flechas, rayo abrasador, resistir energía*; 3.º: *disipar magia, heroísmo, intedectabilidad, ralentizar*; 4.º: *confusión, detectar escudriñamiento, escudriñamiento, tentáculos negros de Evard*; 5.º: *cono de frío, exorcismo, muro de fuerza, teleportar*; 6.º: *analizar esencia mágica, geas/empeño, rechazo*; 7.º: *convocar monstruo VII, olas de agotamiento, visión*; 8.º: *estasis temporal, muro prismático*.

Telepatía (Sb): la reina puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura inteligente, de cuya presencia sea consciente, situada en un radio de 50 millas.

FUEGO FATUO

Aberración Pequeña (aire)
Dados de golpe: 9d8 (40 pg)
Iniciativa: +13
Velocidad: Vl 50' (perfecta) (10 casillas)
CA: 29 (+1 tamaño, +9 Des, +9 desvío), toque 29, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +6/–3
Ataque: descarga +16 toque c/c (2d8 electricidad)
Ataque completo: descarga +16 toque c/c (2d8 electricidad)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: inmunidad a la magia, invisibilidad natural, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +12, Vol +9
Características: Fue 1, Des 29, Con 10, Int 15, Sab 16, Car 12
Habilidades: Avistar +17, Buscar +14, Diplomacia +3, Disfrazarse +1 (+3 a actuar), Engañar +13, Escuchar +17, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Sutileza con las armas[A]
Entorno: marjales templados
Organización: solitario o cadena (3-4)
Valor de desafío: 6
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 10-18 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura parece ser solamente una esfera de luz que resplandece débilmente.

Los fuegos fatuos son criaturas malignas que se alimentan de las poderosas emociones asociadas con el pánico, el terror y la muerte. Disfrutan atrayendo a los viajeros hacia peligros mortales y absorbiendo después las emanaciones resultantes.

Los fuegos fatuos pueden ser de color amarillo, blanco, verde o azul claro. Pueden ser confundidos fácilmente con linternas, sobre todo en los pantanos y ciénagas llenos de neblina donde habitan.

Un fuego fatuo es un globo de material esponjoso, de aproximadamente 1' de diámetro y unas 3 lb. de peso, de cuyo cuerpo brillante emana tanta luz como la de una antorcha.

Los fuegos fatuos hablan común y aurano. No tienen aparato vocal, pero pueden vibrar para crear una voz fantasmal.

COMBATE

Los fuegos fatuos suelen evitar el combate. Prefieren confundir y desconcertar a los aventureros, atrayéndolos a los cenagales u otros lugares peligrosos. Cuando se ven obligados a luchar, lanzan pequeñas descargas eléctricas, que actúan como ataques de toque de cuerpo a cuerpo.

Inmunidad a la magia (Ex): un fuego fatuo es inmune a la mayoría de conjuros o aptitudes sortílegas que tiene RC, excepto laberinto y proyectil mágico.

Invisibilidad natural (Ex): un fuego fatuo sobresaltado o asustado puede apagar su brillo, volviéndose totalmente invisible, como si empleara el conjuro *invisibilidad*.



Fuego fatuo

GÁRGOLA

Bestia mágica Mediana (tierra)
Dados de golpe: 4d8+19 (37 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 60' (regular)
CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +4/+6
Ataque: garra +6 c/c (1d4+2)
Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d4+2) y mordisco +4 c/c (1d6+1) y cornada +4 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: quedar inmóvil, RD 10/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 15, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 7
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +7*, Escuchar +4
Dotes: Ataque múltiple, Dureza
Entorno: cualquiera
Organización: solitaria, pareja o ala (5-16)
Valor de desafío: 4
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 5-6 DG (Mediana); 7-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +5

Esta criatura tiene la apariencia de un humanoide grotesco alado con una cabeza con cuernos y piel pétrea.

La gárgola es un terrible depredador volador que disfruta torturando a las criaturas más débiles que ella.

A menudo, las gárgolas parecen estatuas aladas de piedra, ya que pueden permanecer quietas indefinidamente, y utilizan este disfraz para sorprender a sus enemigos. No necesitan comida, agua ni aire, pero, a veces, se comen a sus enemigos caídos por el mero placer de hacerles daño. Cuando no disfrutan con su pasatiempo favorito, se las puede encontrar esperando a su presa en silencio o fanfarroneando entre ellas.

Estas criaturas hablan común y terraro.

COMBATE

Las gárgolas permanecen inmóviles y atacan de repente, o bien se lanzan sobre su presa.

Las armas naturales de una gárgola se consideran como armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la RD.

Quedar inmóvil (Ex): una gárgola puede quedarse tan quieta que parecerá una estatua. Los observadores deben tener éxito en una prueba de Avistar (CD 20) para darse cuenta de que, en realidad, está viva.

Habilidades: las gárgolas poseen un bonif. racial de +2 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar. *El bonif. racial a las pruebas de Esconderse aumenta en +8 cuando una gárgola se oculta ante un fondo de piedra.

KAPOACINTH

Estas primas de la gárgola tienen el subtipo 'acuático'. Tiene una velocidad táctica terrestre de 40' y una velocidad natatoria de 60' (no pueden volar) y se encuentran solamente en entornos acuáticos.

LAS GÁRGOLAS COMO PERSONAJES

Las gárgolas llegan a ser excelentes batidores, espías y guerreros. Capaces de remontarse y volar muy alto en un instante, pueden causar estragos entre sus enemigos atadas a tierra y volver a remontarse a gran altitud.

Los personajes gárgola poseen los rasgos raciales siguientes.

— +4 Fuerza, +4 Destreza, +8 Constitución, –4 Inteligencia, –4 Carisma.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de una gárgola es de 40'. También posee una velocidad de vuelo de 60' (regular).

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: una gárgola comienza con 4 niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 4d8 DG, un ataque base de +4, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +1, Ref +4, y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de una gárgola le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 7 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Esconderse y Escuchar. Una gárgola posee un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, y un bonificador racial adicional de +8 a las pruebas de Esconderse cuando se oculta ante un fondo de piedra.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de una gárgola le proporcionan 2 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +4.

— Cualidades especiales (consulta anteriormente): quedar inmóvil, RD 10/mágica.

— Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: aurano, élfico, enano, gigante, gnomo, mediano y térraro.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel: +5.



Gárgola

GENIO

Los genios son criaturas semejantes a los humanos que viven en los planos Elementales. Son famosos por su fuerza, astucia y habilidad en la magia de ilusión.

A veces, los genios utilizan el plano Material como terreno neutral en el que encontrarse con sus semejantes (o combatirlos), o como fuente de aquellos bienes que no están disponibles con facilidad en sus planos natales.

COMBATE

Los genios prefieren engañar y ser más astutos que sus oponentes. Sin embargo, su orgullo no les impide huir, siempre que ello suponga llegar vivo al nuevo día. En caso de ser atrapados, negociarán, ofreciendo tesoros o favores a cambio de sus vidas y su libertad.

Desplazamiento de plano (*Sl*): un genio puede entrar en el plano Astral, el Material y cualquiera de los planos elementales. Esta aptitud puede transportar al usuario y a un máximo de 8 criaturas más, siempre y cuando éstas puedan unir las manos con el propio genio. Por lo demás, el efecto es igual al del conjuro del mismo nombre lanzado por un lanzador de conjuros de 13.º nivel.

DJINNI

Ajeno Grande (aire, extraplanario)
Dados de golpe: 7d8+14 (45 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (perfecta)
CA: 16 (–1 tamaño, +4 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +7/+15
Ataque: golpetazo +10 c/c (1d8+4)
Ataque completo: 2 golpetazos +10 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, maestría del aire, torbellino
Cualidades especiales: *desplazamiento de plano*, inmunidad al ácido, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +9, Vol +7
Características: Fue 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 15
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +12, Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +4, Escapismo +14, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +14, Saber (uno cualquiera) +12, Tasación +12, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)
Dotes: Conjurar en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Reflejos de combate
Entorno: plano Elemental del aire
Organización: solitario, compañía (2-4) o partida (6-15)
Valor de desafío: 5 (noble 8)
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 (Enorme)
Ajuste de nivel: +6

El ser tiene la apariencia de un humano bien formado con una complexión oscura, pero casi el doble de alto de lo normal en un humano.

Los djinn (singular: djinni) son genios del plano Elemental del aire. Viven en islas flotantes de tierra y roca, que miden desde 3.000' hasta varias millas de diámetro y están repletas de edificios, patios, jardines, fuentes y esculturas. Cada isla está gobernada por el jeque local.

La estructura social de los djinn está basada en el gobierno de un califa, al que sirven varios nobles y oficiales (visires, beys, amires, jeques, alguaciles y maliks). El califa gobierna todos los dominios de los djinn situados hasta un máximo de dos días de viaje, y recibe el consejo de seis visires que le ayudan a mantener el equilibrio en todas sus tierras.

Si una fuerza numerosa atacara un territorio, un mensajero (normalmente, el djinni más joven) sería enviado al dominio vecino, que prestaría su ayuda y, a su vez, enviaría a otros dos mensajeros para que advirtiesen a los siguientes territorios, poniendo sobre aviso a toda la nación.

Un djinni tiene unos 10 1/2' de estatura y pesa en torno a 1.000 lb. Estas criaturas hablan aurano, celestial, común e ignaro.

Combate

Los djinn desdeñan el combate físico, prefiriendo utilizar sus poderes mágicos y aptitudes aéreas contra sus enemigos. Cuando son superados en combate, suelen huir y convertirse en un torbellino para hostigar a quienes le sigan.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *invisibilidad* (sólo a sí mismo); 1 al día: caminar con el viento, *creación mayor* (la materia vegetal creada tendrá

carácter permanente), *crear comida y agua*, *crear vino* (como *crear agua*, pero obteniendo vino), *imagen persistente* (CD 17) y *muro de viento*. Una vez al día, el djinni puede adoptar *forma gaseosa* (como el conjuro) durante 1 hora como máximo. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 20º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Maestría del aire (Ex): las criaturas capaces de moverse por el aire sufren un penalizador -1 a sus tiradas de ataque y daño contra un djinni.

Torbellino (Sb): el djinni puede transformarse en un torbellino una vez cada 10 minutos, y permanecer en esa forma hasta 7 asaltos. En esta forma, el djinni puede moverse a su velocidad voladora por el aire o por encima de una superficie.

El torbellino mide 5' de ancho en la base y 30' en la cúspide y hasta 50' de altura. La criatura controla la altura exacta, que deberá ser de 10' como mínimo.

El movimiento del djinni mientras esté en forma de torbellino no provoca ataques de oportunidad, incluso si el djinni entra en el espacio que ocupa otra criatura. Una criatura puede verse atrapada por el torbellino si lo toca o entra en él, o si el djinni se mueve al espacio que ocupa la criatura o lo atraviesa.

Las criaturas cuyo tamaño sea una o más categorías inferior al del djinni podrían sufrir daño al quedar atrapadas por el torbellino y ser arrastradas por éste. Una criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 20) cuando entre en contacto con el torbellino o sufrirá3d6 puntos de daño. Además, deberá tener éxito en una segunda salvación de Reflejos (CD 20) o será arrastrada y quedará atrapada en los fuertes vientos, sufriendo de forma automática 1d8 puntos de daño cada asalto. Las criaturas afectadas podrán realizar una salvación de Reflejos (CD 20) por asalto para escapar del torbellino; seguirán sufriendo el daño ese asalto, pero lograrán escapar si tienen éxito en la salvación. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza e incluye un ajuste racial de +3.

Las criaturas atrapadas en el torbellino no podrán moverse, excepto para ir allá donde el djinni las lleve o para escapar del torbellino. Por lo demás, las criaturas atrapadas en el torbellino podrán actuar normalmente, pero deberán efectuar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro) para lanzar un conjuro. Las criaturas atrapadas en el torbellino sufren un penalizador –4 a la Destreza y un penalizador –2 a las tiradas de ataque. El djinni solamente puede tener atrapadas dentro del torbellino tantas criaturas a la vez como puedan caber en el volumen del torbellino.

El djinni puede expulsar cuando desee a las criaturas que transporte, depositándolas allá donde se encuentre el torbellino.

Si la base del torbellino toca el fondo, creará una nube arremolinada de escombros. La nube estará centrada en el elemental y tendrá un diámetro igual a la mitad de la altura del torbellino. Este efecto oscurecerá toda visión más allá de 5', incluyendo la visión en la oscuridad. Las criaturas situadas a 5' de distancia dispondrán de ocultación, y las que se encuentren más allá poseerán ocultación total. Para poder lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro).

Un djinni en forma de torbellino no puede efectuar ataques de golpetazo, y no amenaza el área a su alrededor.



Djinni

Nobles de los djinn

Algunos djinn (un 1% del total) son "nobles", y pueden conceder tres *deseos* a cualquier criatura que logre capturarlos (y no sea otro genio). Estos nobles no llevan a cabo ningún otro servicio y, al conceder el tercer deseo, quedan libres de la servidumbre. Los nobles de los djinn son tan fuertes como los ifrit (consulta a continuación) y poseen 10 DG.

IFRITI

Ajeno Grande (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 40' (perfecta)
CA: 18 (–1 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/ Presa: +10/+20
Ataque: golpetazo +15 c/c (1d8+6 más 1d6 fuego)
Ataque completo: 2 golpetazos +15 c/c (1d8+6 más 1d6 fuego)
Espacio/ Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, calor, *cambiar de tamaño*
Cualidades especiales: *desplazamiento de plano*, inmunidad al fuego, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +9, Ref +10, Vol +9
Características: Fue 23, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 15
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +14, Averiguar intenciones +15, Avistar +15, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +15, Escuchar +15, Intimidar +17, Moverse sigilosamente +16
Dotes: Apresurar aptitud sortílega (*rayo abrasador*), Conjurar en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Reflejos de combate
Entorno: plano Elemental del fuego

Ifriti

Organización: solitario, compañía (2-4) o partida (6-15)
Valor de desafío: 8
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este ser se parece a un gigante poderoso con la piel color rojo ladrillo, ojos llameantes, pequeños cuernos y colmillos prominentes.

Los ifrit (singular: ifriti) son genios del plano Elemental del fuego. Se dice que están hechos de basalto, bronce y llamas congeladas.

La mala fama de los ifrit se debe a su odio a servir a un amo, su sed de venganza, su naturaleza cruel y su capacidad para seducir y engañar. Su hogar principal es la fabulosa ciudad de Oropel, aunque existen numerosos puestos avanzados de estas criaturas a lo largo y ancho del plano Elemental del fuego, puestos militares desde los que se vigila u hostiga a las demás criaturas del plano. Son enemigos de los djinn y les atacan siempre que los encuentran.

Los ifrit están gobernados por un gran sultán que vive en la ciudad de Oropel. Éste recibe el consejo de varios beys, emires y maliks, en las cuestiones relacionadas con el plano, y de seis grandes bajás, que se ocupan de los asuntos en el plano Material.

La ciudad de Oropel es una enorme ciudadela que alberga a la mayoría de los ifrit. Flota sobre las regiones cálidas del plano y está rodeada por lagos y mares de fulgente magma. La ciudad descansa sobre una semiesfera de oropel resplandeciente, de unas cuarenta millas de diámetro. De las torres superiores se elevan los minaretes del gran baluarte del palacio del sultán, que, según se dice, esconde en su interior grandes riquezas. Su población supera con creces la de cualquier gran ciudad del plano Material.

Un ifriti tiene unos 12' de estatura y pesa en torno a 2.000 lb.

Estas criaturas hablan ígnaro, común, aurano e infernal.

Combate

A los ifrit les encanta engañar, aturdir y confundir a sus oponentes, no sólo como diversión, también como táctica de combate.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar magia*, *flamear*, *pirotecnia* (CD 14) y *rayo abrasador* (1 rayo solamente); 3 al día: *invisibilidad* y *muro de fuego* (CD 16); 1 al día, conceder hasta tres *deseos* (a criaturas que no sean genios), *forma gaseosa*, *imagen permanente* (CD 18), y *polimorfar* (solamente a sí mismo). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Calor (Ex): el cuerpo al rojo vivo del ifriti inflige 1d6 puntos adicionales de daño por fuego siempre que golpea en cuerpo a cuerpo o, en caso de realizar una presa, cada asalto en que mantenga inmovilizado al oponente.

Cambiar de tamaño (*Sl*): dos veces al día, un ifriti puede cambiar de forma mágica el tamaño de una criatura. Esta aptitud funciona igual que un conjuro de *agrandar persona* o *reducir persona* (el ifriti escoge cuándo utilizar la aptitud), excepto que la aptitud también puede funcionar en el ifriti. Una salvación de Fortaleza (CD 13) niega el efecto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

JANNI

Ajeno Mediano (nativo)
Dados de golpe: 6d8+6 (33 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 15' (perfecta); velocidad base terrestre 30', velocidad base voladora 20' (perfecta)
CA: 18 (+2 Des, +1 natural, +5 cota de mallas), toque 12, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +6/+9
Ataque: cimitarra +9 c/c (1d6+4/18-20) o arco largo +8 a distancia (1d8/×3)
Ataque completo: cimitarra +9/+4 c/c (1d6+4/18-20) o arco largo +8/+3 a distancia (1d8/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *cambiar de tamaño*
Cualidades especiales: aguante elemental, *desplazamiento de plano*, resistencia al fuego 10, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +7
Características: Fue 16, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 15, Car 13
Habilidades: Artesanía (dos cualesquiera) +11, Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Concentración +10, Diplomacia +3, Escapismo +6, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +6, Tasación +11, Uso de cuerdas +2 (+4 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitario, compañía (2-4) o partida (6-15)
Valor de desafío: 4
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 7-9 DG (Mediano); 10-18 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +5

Esta criatura tiene la apariencia de un humano alto. Permanece de pie orgullosamente, con un porte regio que es casi palpable.

Los jann (singular: janni) son los genios más débiles. Están formados a partir de los cuatro elementos y, por tanto, deben pasar la mayor parte de su tiempo en el plano Material. Prefieren los desiertos deshabitados y los oasis recónditos, donde pueden disfrutar a un tiempo de intimidad y seguridad.

La sociedad de los jann es muy abierta, tratándose de igual manera a varones y mujeres. Cada tribu está gobernada por un jeque y uno o dos visires. Los jeques excepcionalmente poderosos reciben el título de emir y, en tiempos de necesidad, reúnen y dirigen grandes fuerzas formadas por jann y, a veces, también por aliados humanos.

Muchas partidas de jann son nómadas, y viajan de oasis en oasis con sus rebaños de camellos, cabras u ovejas. Estos jann itinerantes parecen completamente humanos y a menudo son confundidos con éstos, hasta que se les ataca. El territorio de una tribu de jann puede extenderse cientos de millas en todas direcciones.

Los jann hablan común, un idioma elemental (aurano, acuano, ígnaro o térraro), y un idioma de alineamiento (celestial, abisal o infernal).

Combate

Los jann son físicamente fuertes y valientes, y no se toman a bien los insultos ni los agravios. Si se encuentran con un enemigo al que no puedan derrotar en una pelea, utilizan el vuelo e *invisibilidad* para reagruparse y maniobrar hasta una posición más ventajosa.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *hablar con los animales* e *invisibilidad*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 12.º nivel. Una vez al día, puede crear comida y agua como si fuera lanzado por un lanzador de 7.º nivel y utilizar *excursión etérea* durante 1 hora como el conjuro lanzado por un lanzador de 12.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aguante elemental (Ex): un janni puede sobrevivir en los planos Elementales del agua, el aire, el fuego y la tierra hasta un máximo de 48 horas. Si, transcurrido ese tiempo, no logra regresar al plano Material, sufrirá 1 punto de daño por hora adicional pasado en el plano Elemental, hasta que muera o logre regresar al plano Material.

Cambiar de tamaño (*Sl*): dos veces al día, un janni puede cambiar de forma mágica el tamaño de una criatura. Esta aptitud funciona igual que un conjuro de *agrandar persona* o *reducir persona* (el janni escoge cuándo utilizar la aptitud), excepto que la aptitud también puede funcionar en el janni. Una salvación de Fortaleza (CD 13) niega el efecto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

GIGANTE

Los gigantes combinan un gran tamaño con una fuerza todavía mayor, lo que les concede una capacidad sin igual a la hora de sembrar la destrucción, para desgracia de toda criatura o cosa lo bastante desafortunada como para interponerse en su camino.

Poseen una reputación de toscos y estúpidos, que resulta merecida sobre todo entre las variedades malignas. La mayoría confían en su legendaria fuerza para resolver sus problemas: cualquier dificultad que no pueda superarse mediante la fuerza bruta no merece siquiera su pre-

ocupación. Por regla general, subsisten cazando y saqueando durante sus incursiones, quitando cuanto quieren a las criaturas más débiles que ellos.

Todas estas criaturas hablan gigante. Aquellos con 10 o más en su puntuación de Inteligencia también hablan común.

COMBATE

A los gigantes les gusta el combate cuerpo a cuerpo. Sus armas favoritas son enormes versiones de las armas a dos manos, y las blanden con una habilidad impresionante. Poseen astucia suficiente como para debilitar a sus oponentes empleando ataques a distancia en primer lugar, siempre que sea posible. Sus armas arrojadizas favoritas son las rocas grandes.

Atrapar rocas (Ex): todo gigante Grande, como mínimo, puede atrapar al vuelo rocas Pequeñas, Medianas o Grandes (u otros proyectiles similares). Una vez por asalto, un gigante que normalmente fuera a ser alcanzado por una roca puede realizar una salvación de Reflejos para atraparla como acción gratuita. La CD es 15 para una roca Pequeña, 20 para una Mediana y 25 para una Grande (si el proyectil tuviera un bonificador mágico al ataque, la CD aumentaría en igual cantidad). El gigante debe estar preparado y ser consciente del ataque para poder intentar atrapar la roca.

Lanzamiento de rocas (Ex): los gigantes adultos son consumados lanzadores de rocas, y reciben un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque cuando las arrojan. Todo gigante de tamaño Grande, como mínimo, puede lanzar rocas que pesen entre 40 y 50 lb. cada una (objetos Pequeños) hasta 5 incrementos de distancia. La longitud del incremento de distancia depende de la variedad de gigante. Un gigante Enorme puede lanzar rocas de entre 60 y 80 lb. (objetos Medianos).

LA SOCIEDAD DE LOS GIGANTES

A menudo, los gigantes solitarios son jóvenes adultos que salen por su cuenta. Las bandas suelen estar formadas por jóvenes adultos que colaboran para cazar, saquear o hacer ambas cosas. Por regla general, las partidas de gigantes están formadas por familias numerosas. A veces, una partida incluye a jóvenes adultos sin parentesco que el grupo ha adoptado como parejas, sirvientes o guardianes.

Los clanes y tribus de gigantes son muy parecidos a las partidas, pero constan de más miembros, además de poseer contingentes de guardianes animales y servidores no gigantes. Las expediciones de caza y saqueo incluyen guardianes animales y pueden estar compuestas por colaboradores gigantes de alguna tribu cercana, o procedentes de varias partidas.

Aproximadamente una tercera parte de los gigantes de una partida o tribu son niños, aunque éstos pueden ser criaturas formidables por derecho propio. Cuando un grupo de gigantes incluya niños, lanza 1d% por cada uno para determinar su madurez: 01-25 = bebé (sin capacidad para combatir); 26-50 = juvenil (dos tamaños menor que un adulto, 8 DG menos, -8 en sus puntuaciones de Fuerza y Constitución y 1 rango en cada habilidad poseída por un adulto); y 51-100 = adolescente (un tamaño menor que un adulto, 4 DG menos, -4 en las puntuaciones de Fuerza y Constitución y 2, 3 ó 4 rangos en cada habilidad poseída por un adulto). Los niños gigantes pueden lanzar rocas siempre y cuando cumplan con el tamaño mínimo (consulta anteriormente). Excepto en lo indicado, los niños gigantes son iguales que los adultos de su misma variedad.

GIGANTE DE LA ESCARCHA

Este gigante se asemeja a un humano fornido y musculoso, con la piel blanca como la nieve, y cabello y ojos azul claro.

Los gigantes de la escarcha son considerados, con razón, saqueadores que destruyen brutalmente y sin motivo.

El cabello de estas criaturas es azul claro o amarillo sucio, con los ojos del mismo color. Visten pieles y pellejos, además de cualquier joya que posean. Los combatientes se ponen camisotes de mallas y cascos de metal decorados con cuernos y plumas.

Un varón adulto tiene unos 15' de estatura y pesa en torno a 2.800 lb. Las mujeres son algo más bajas y delgadas, pero, por lo demás, son idénticas a los varones. Los gigantes de la escarcha pueden vivir hasta los 250 años.

La bolsa de uno de ellos suele contener 1d4+1 rocas arrojadizas, 3d4 objetos mundanos y la riqueza personal del gigante. Todo el contenido de estos sacos está viejo, gastado, sucio y maloliente, dificultando la identificación de cualquier objeto de valor.

Combate

Los gigantes de la escarcha suelen empezar el combate a distancia, lanzando rocas hasta que se quedan sin munición o el oponente se acerca, momento en que empiezan a blandir sus enormes hachas de batalla.

Su estrategia favorita es tender emboscadas enterrándose en la nieve de la cima de una pendiente nevada para que sus oponentes tengan dificultades si quieren llegar hasta ellos.

Lanzar rocas (Ex): el incremento de distancia para las rocas lanzadas por un gigante de la escarcha es de 120'.

La sociedad de los gigantes de la escarcha

Estos gigantes viven en gélidas tierras árticas de glaciares y nevadas abundantes. Se guarecen en toscos castillos o cavernas heladas. Los líderes

LAS BOLSAS DE LOS GIGANTES

La mayoría de los gigantes llevan al hombro grandes sacos de cuero en los que guardan sus posesiones. Es muy común el mito de que las bolsas de los gigantes están llenas de oro (siempre un mínimo de 1.000 po, según dicen). En realidad, suelen contener unos cuantos objetos personales estropeados y malolientes, algunas rocas arrojadizas, unas raciones algo pasadas y unas cuantas baratijas. Sin embargo, a veces los gigantes llevan consigo tesoros mágicos demasiado pequeños como para poder utilizarlos personalmente, y muchos aventureros sacan buen provecho del saqueo de una de sus bolsas. La tabla siguiente muestra los objetos mundanos típicos; lanza 1d% o elige de la lista. La cantidad exacta de objetos depende de la variedad de gigante (consulta cada descripción).

1d%	Objeto
01-02	Bayas o fruta
03-08	Cuenco y cuchara
09-10	Velas (1d6)
11-14	Hachuela
15-16	Tizas o carboncillos (1d6) o tinta y plumas de escribir
17-18	Trozo de queso
19-20	Trozo de madera, afilado o tallado
21-23	Taza o jarra
24-27	Capa
28-29	Peine o cepillo
30-31	Olla de cocina
32-33	Recipiente con grasa o unto de grasa
34-35	Cuerno para beber
26-37	Bolsa de harina o comida (5 lb.)
38-39	Fragmentos de piel o pelaje
40-41	Horquillas para el pelo
42-47	Cuchillo
48-53	Tabas o dados
54-57	Pierna de animal (pernil)
58-59	Incienso o estiércol de animal seco
60-65	De 100' a 200' de cuerda resistente
66-67	Bolsa de sal (1 lb.)
68-73	Zapatos, sandalias o botas
74-76	Aguja de costura
77-81	Cordel o hilo
82-86	Cuentas, piedras, dientes o colmillos
87-93	Yesquero (pedernal, acero y yesca)
94-96	Trozo de cera
97-00	Piedra de afilar

tribales se llaman a sí mismos "jarls". Los grupos de gigantes de la escarcha dependen de la caza y el saqueo, aunque a veces llevan a cabo alianzas comerciales o defensivas con otros gigantes vecinos.

A estas criaturas les gusta hacer prisioneros. Por cada diez gigantes adultos que haya en una tribu existirá un 20% de posibilidades de que en la guarida haya 1d2 cautivos.

Personajes gigantes de la escarcha

Muchos grupos de gigantes de la escarcha incluyen clérigos con acceso a dos cualesquiera de los siguientes dominios: Caos, Destrucción, Guerra y Mal (la mayoría eligen Destrucción o Guerra, y algunos escogen ambos).

Jarl de los gigantes de la escarcha

A menudo, un líder de los gigantes de la escarcha es un bárbaro, clérigo, guerrero o hechicero, pero algunos de los más malignos y despiadados de estos gigantes llegan a ser guardias negros. Ambiciosos y prepotentes, rápidamente llegan a gobernar sus tribus, y entonces conducen a los suyos más y más hacia la crueldad y la perversidad.

El jarl de los gigantes de la escarcha que te describimos aquí posee todas las aptitudes y cualidades de un gigante de la escarcha típico, así como otras aptitudes (consulta el bloque de estadísticas) por ser guardia negro. A continuación te detallamos algunas de estas aptitudes.

Aura de desesperación (Sb): este jarl irradia un aura maligna que hace que los enemigos que se encuentren a 10' de él sufran un penalizador –2 a todos los TS.

Aura de maldad (Ex): este jarl irradia una fuerte aura maligna (consulta el conjuro *detectar el mal*) como un clérigo de 8.º nivel de una deidad maligna.

Bendición oscura (Sb): este jarl aplica su modificador de Carisma como bonificador a todos los TS.

Castigar al bien (Sb): dos veces al día, este jarl puede intentar castigar al bien con un ataque normal de combate cuerpo a cuerpo. Añade su modificador de Carisma +4 a su tirada de ataque e inflige 8 puntos de daño adicionales (1 por nivel de guardia negro) si el ataque acierta. Si de forma accidental castiga a una criatura que no es buena, el castigo no tiene efecto pero se considera utilizado por ese día.

Comandar muertos vivientes (Sb): este jarl puede comandar y reprender muertos vivientes como un clérigo de 6.º nivel.

Detectar el bien **(St):** a voluntad este jarl puede utilizar *detectar el bien* como una aptitud sortílega, duplicando el efecto del conjuro de *detectar el bien*.

Empleo de venenos: los guardias negros están entrenados en el empleo de venenos y nunca corren el riesgo de envenenarse accidentalmente cuando aplican veneno a un arma.

Conjuros de guardia negro preparados habituales (3, 1; CD de salvación 11 + nivel de conjuro): 1.º: *arma mágica, causar miedo, fatalidad*; 2.º: *fuerza de toro*.

Posesiones: gran hacha +2 congeladora, armadura completa +2, capa de Carisma +2, anillo menor de resistir energía (fuego), 2 dosis de veneno de raíz de sanguinaria (los beneficios de estos objetos están incluidos en el bloque de estadísticas).

GIGANTE DE LA TORMENTA

Gigante Enorme
Dados de golpe: 19d8+114 (199 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 35' (7 casillas), Nd 30' (6 casillas) con coraza; velocidad base terrestre 50', Nd base 40'
CA: 27 (–2 tamaño, +2 Des, +12 natural, +5 coraza), toque 10, desprevenido 25
Ataque base/Presa: +14/+36
Ataque: espadón +26 c/c (4d6+21/19-20) o golpetazo +26 c/c (1d6+14) o arco largo compuesto +14 a distancia (3d6+14/×3)
Ataque completo: espadón +26/+21/+16 c/c (4d6+21/19-20) o 2 golpetazos +26 c/c (1d6+14) o arco largo compuesto +14/+9/+4 a distancia (3d6+14/×3)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: atrapar rocas, inmunidad a la electricidad, libertad de movimiento, respiración acuática, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +17, Ref +8, Vol +13
Características: Fue 39, Des 14, Con 23, Int 16, Sab 20, Car 15
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +13, Averiguar intenciones +15, Avistar +25, Concentración +26, Diplomacia +4, Escuchar +15, Interpretar (cantar) +12, Intimidar +12, Nadar +18*, Saltar +24, Trepar +20
Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Reflejos de combate, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro
Entorno: montañas cálidas
Organización: solitario o familia (2-4 más un 35% de no combatientes más 1 hechicero o clérigo de 7.º - 10.º nivel más 1-2 rocs, 2-5 grifos o 2-8 leones marinos)
Valor de desafío: 13
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: caótico bueno (a menudo)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

Este gigante tiene la apariencia de un humano bien formado de proporciones enormes. Tiene la piel de color verde claro, pelo de color verde oscuro y relucientes ojos color esmeralda.

Los gigantes de la tormenta son amables y solitarios. Suelen tolerar a los demás, pero pueden resultar muy peligroso cuando se enfadan.

Muy raramente, los gigantes de la tormenta tienen la piel violeta. Éstos tienen el pelo de color violeta intenso o negro azulado y ojos de tono gris plateado o purpúreos. Los adultos tienen unos 21' de estatura y pesan en torno a 12.000 lb. Los gigantes de la tormenta pueden vivir hasta los 600 años.

Estos gigantes suelen vestir una túnica, corta y suelta, atada a la altura de la cintura, sandalias o los pies descalzos y una diadema. También llevan algunas joyas sencillas, pero de buena manufactura, siendo las más comunes las ajorcas (preferidas por los que van descalzos), los anillos o diademas metálicas o ceños. Su vida es reflejo de su tranquilidad y meditación, pues pasan el tiempo reflexionando acerca del mundo, componiendo e interpretando música y cultivando su tierra o recolectando alimento.

Los gigantes de la tormenta suelen llevar bolsas sujetas al cinto en lugar de ir con sacos al hombro. Éstas contienen un instrumento musical sencillo (normalmente una flauta de pan o un arpa) y 2d4 objetos mundanos. Aparte de las joyas que llevan, prefieren



Gigante del fuego *Gigante de la tormenta* *Gigante de la escarcha*

	Gigante de la escarcha Gigante Grande (frío)	Jarl de los gigantes de la escarcha, guardia negro de 8.º nivel Gigante Grande (frío)
Dados de golpe:	14d8+70 (133 pg)	14d8+84 más 8d10+48 (231 pg)
Iniciativa:	–1	+5
Velocidad:	40' (8 casillas)	30' con armadura completa +2 (6 casillas), velocidad base 40'
CA:	21 (–1 tamaño, –1 Des, +9 natural, +4 camisote de mallas), toque 8, desprevenido 21	29 (–1 tamaño, +1 Des, +9 natural, +10 *armadura completa* +2), toque 10, desprevenido 28
Ataque base/Presa:	+10/+23	+18/+33
Ataque:	gran hacha Enorme +18 c/c (3d6+13/×3) o golpetazo +18 c/c (1d4+9) o roca +9 a distancia (2d6+9)	*gran hacha +2 congeladora* +30 c/c (3d6+18/×3 más 1d6 frío) o golpetazo +28 c/c (1d4+11) o roca +18 a distancia (2d6+11)
Ataque completo:	gran hacha Enorme +18/+13 c/c (3d6+13/×3) o 2 golpetazos +18 c/c (1d4+9) o roca +9 a distancia (2d6+9)	gran hacha +2 congeladora +30/+25/+20/+15 c/c (3d6+18/×3 más 1d6 frío) o 2 golpetazos +28 c/c (1d4+11) o roca +18 a distancia (2d6+11)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	lanzar rocas	ataque furtivo +2d6, castigar al bien, lanzar rocas
Cualidades especiales:	atrapar rocas, inmunidad al frío, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego	atrapar rocas, aura de desesperación, aura de maldad, bendición oscura, comandar muertos vivientes, *detectar el bien*, empleo de venenos, inmunidad al frío, visión en la penumbra, resistencia al fuego 10, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones:	Fort +14, Ref +3, Vol +6	Fort +25, Ref +13, Vol +13
Características:	Fue 29, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11	Fue 32, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 12, Car 18
Habilidades:	Artesanía (una cualquiera) +6, Avistar +12, Intimidar +6, Saltar +17, Trepar +13	Avistar +5, Esconderse +2, Montar +11, Saber (religión) +2, Saltar +17, Trepar 17
Dotes:	Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado	Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro
Entorno:	montañas frías	montañas frías
Organización:	solitario, banda (2-5), partida (6-9 más 35% de no combatientes más 1 adepto o clérigo de 1.er o 2.º nivel), expedición de caza/saqueo (6-9 más 1 adepto o hechicero de 3.er - 5.º nivel más 2-4 lobos invernales y 2-3 ogros) o tribu (21-30 más 1 adepto, clérigo o hechicero de 6.º o 7.º nivel más 12-30 lobos invernales, 12-22 ogros, y 1-2 dragones blancos jóvenes)	solitario o con una tribu
Valor de desafío:	9	17
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (a menudo)	caótico maligno (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+4	—

dejar las riquezas en sus guaridas. Las posesiones de un gigante de la tormenta suelen ser sencillas (sino directamente primitivas), pero están bien hechas y cuidadas.

Combate

Los gigantes de la tormenta utilizan armas y aptitudes sortílegas en lugar de lanzar rocas. Sus inmensos arcos largos compuestos poseen un incremento de distancia de 180'.

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *llamar al relámpago* (CD 15) y *relámpago zigzagueante* (CD 18) como un lanzador de conjuros de 15.º nivel. 2 al día: *controlar el clima* y *levitar* como un lanzador de conjuros de 20.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Libertad de movimiento (Sb): los gigantes de la tormenta poseen una aptitud de libertad de movimiento continua, como el conjuro lanzado por un lanzador de 20.º nivel. El efecto puede ser disipado, pero el gigante de la tormenta puede crearlo de nuevo en el próximo turno como una acción gratuita.

Respiración acuática (Ex): el gigante de la tormenta puede respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar libremente sus aptitudes sortílegas mientras está sumergido.

Habilidades: un gigante de la tormenta posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta. *Los gigantes de la tormenta ignoran todas las penalizaciones por peso transportado cuando nadan.

La sociedad de los gigantes de la tormenta

Los gigantes de la tormenta viven en castillos construidos sobre picos de montaña o bajo el agua y obtienen su sustento en las inmediaciones de sus propias guaridas. Cuando la cosecha natural no basta para mantenerlos, crean y cultivan cuidadosamente grandes jardines, campos y viñedos. No crían animales para alimentarse de ellos, pues prefieren cazarlos. Los que viven en tierra suelen llevarse bien con sus vecinos dragones de cobre y gigantes de las nubes de alineamiento bueno, cooperando con ellos para una defensa mutua. Los acuáticos mantienen relaciones similares con los sirénidos y los dragones de bronce.

Personajes gigantes de la tormenta

En torno al 20% de los adultos son hechiceros o clérigos. Los clérigos eligen dos de los siguientes dominios: Bien, Caos, Guerra y Protección.

GIGANTE DE LAS COLINAS

Gigante Grande

Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 30' en armadura de pieles (6 casillas); velocidad base 40'

CA: 20 (–1 tamaño, –1 Des, +9 natural, +3 armadura de pieles), toque 8, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +9/+20

Ataque: gran clava +16 c/c (2d8+10) o golpetazo +15 (1d4+7) o roca +8 a distancia (2d6+7)

Ataque completo: gran clava +16/+11 c/c (2d8+10) o 2 golpetazos +15 (1d4+7) o roca +8 a distancia (2d6+7)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: lanzar rocas
Cualidades especiales: atrapar rocas, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +12, Ref +3, Vol +4
Características: Fue 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +3, Saltar +7, Trepar +7
Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura, Romper armas mejorado, Soltura con un arma (gran clava)
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, banda (2-5), partida (6-9 más 35% de no combatientes), expedición de caza/saqueo (6-9 más 2-4 lobos terribles) o tribu (21-30 más 35% de no combatientes más 12-30 lobos terribles, 2-4 ogros y 12-22 orcos)
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (a menudo)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Este gigante tiene una apariencia extrañamente simiesca, con brazos demasiado largos, frentes bajas y piernas gruesas y fuertes.

Estos gigantes son brutos, egoístas y astutos, y sobreviven gracias a la caza y al saqueo.

Su color de piel va del moreno claro hasta un oscuro marrón colorado. Su cabello es castaño o moreno, y sus ojos, del mismo color. Visten varias capas de pieles toscamente curtidas, a las que no quitan el pelaje. Rara vez lavan o remiendan sus ropas, prefiriendo añadir más pieles allá donde las viejas se hayan desgastado.

Los adultos tienen 10 1/2' de estatura y pesan en torno a 1.100 lb. Los gigantes de las colinas pueden vivir hasta los 200 años.

La bolsa de un gigante de las colinas suele contener 2d4 rocas arrojadizas, 1d4+4 objetos mundanos y la riqueza personal del gigante. Estas posesiones tienden a estar desgastadas y sucias, y a oler mal. Suele tratarse de objetos toscos y, a menudo, improvisados, o que han sido obtenidos a partir de otros objetos similares. Podrían servir de ejemplo: una hachuela fabricada con la cabeza de un hacha de batalla rota, un cuenco y una cuchara de palo o una taza hecha con una calabaza o un cráneo de buen tamaño.



Gigante de las nubes

Gigante de piedra

Gigante de las colinas

Combate

Los gigantes de las colinas prefieren combatir desde elevados afloramientos de roca que les permitan arrojar cantos rodados contra sus oponentes a la vez que limitan el riesgo personal.

Les gustan mucho efectuar ataques arrolladores contra criaturas más pequeñas nada más incorporarse al combate. A continuación, se mantienen firmes y balancean sus enormes clavas.

Lanzar rocas (Ex): el incremento de distancia para las rocas lanzadas por un gigante de las colinas es de 120'.

La sociedad de los gigantes de las colinas

Aunque los gigantes de las colinas prefieren las zonas templadas, es posible encontrarlos prácticamente en cualquier clima en el que abunden las colinas y montañas. Los individuos y partidas tienden a ser agresivos y prefieren coger aquello que necesitan antes que comerciar para obtenerlo. A menudo, las tribus (y algunas partidas) comercian con otros gigantes o con grupos de ogros u orcos para obtener comida, baratijas y sirvientes.

Los gigantes de las colinas como personajes

Brutos irreflexivos de fuerza increíble pero de pocas luces, los personajes gigantes de las colinas nunca son verdaderamente aceptados en sociedad. No obstante, se las apañan bien en las fronteras y zonas exteriores, forjándose una existencia sólida y provechosa. A pesar de su apariencia tosca y gran tamaño, su forma básicamente humanoide les facilita relacionarse con gente más civilizada.

Los personajes gigantes de las colinas poseen los rasgos raciales siguientes.

— +14 Fuerza, –2 Destreza, +8 Constitución, –4 Inteligencia, –4 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, sus límites de levantar y transportar doblan el de los personajes Medianos.

— Espacio /Alcance: 10'/10'

— La velocidad táctica terrestre de un gigante de las colinas es de 40'.

— Visión en la penumbra.

— Dados de golpe raciales: un gigante de las colinas comienza con 12 niveles de gigante, lo que le proporciona 12d8 DG, un ataque base de +8, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +8, Ref +4, y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un gigante de las colinas le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 15 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Escuchar, Saltar y Trepar.

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un gigante de las colinas le proporcionan 5 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +9.

— Ataques especiales: lanzar rocas.

— Cualidades especiales: atrapar rocas.

— Competencia con armas y armadura: un gigante de las colinas es competente de forma automática con armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras e intermedias y con escudos.

— Idiomas automáticos: gigante. Idiomas adicionales: común, dracónico, élfico, orco, trasgo.
— Clase predilecta: bárbaro.
— Ajuste de nivel: +4.

GIGANTE DE LAS NUBES

Gigante Enorme (aire)
Dados de golpe: 17d8+102 (178 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 25 (–2 tamaño, +1 Des, +12 natural, +4 camisote de mallas), toque 9, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +12/+32
Ataque: maza de armas Gargantuesca +22 c/c (4d6+18) o golpetazo +22 c/c (1d6+12) o roca +12 a distancia (2d8+12)
Ataque completo: maza de armas Gargantuesca +22/+17/+12 c/c (4d6+18) o 2 golpetazos +22 c/c (1d6+12) o roca +12 a distancia (2d8+12)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, lanzamiento de rocas
Cualidades especiales: arma descomunal, atrapar rocas, olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +16, Ref +6, Vol +10
Características: Fue 35, Des 13, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 13
Habilidades: Artesanía (una cualquiera), Averiguar intenciones +9, Avistar +15, Diplomacia +3, Escuchar +15, Interpretar (arpa) +2, Intimidar +11, Trepar +19
Dotes: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Voluntad de hierro
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, banda (2-4), familia (2-4 más 35% de no combatientes más 1 hechicero o clérigo de 4.º a 7.º nivel más 2-5 grifos o 2-8 leones terribles), o partida (6-9 más 1 hechicero o clérigo de 4.º a 7.º nivel más 2-5 grifos o 2-8 leones terribles)
Valor de desafío: 11
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: neutral bueno o neutral maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

Este gigante tiene una complexión humanoide musculosa y posee rasgos hermosos y bien definidos. Su piel es de un blanco lechoso teñido de azul, y su cabello es de un color blanco plateado.

Los gigantes de las nubes consideran que están por encima de todos los demás, a excepción de los gigantes de la tormenta, a los que consideran sus iguales. Son creativos, aprecian las cosas bellas y son grandes estrategas en la batalla.

Su color de piel va desde el blanco pálido con cierto matiz azulado hasta el brillante azul celeste. Su cabello es blanco plateado o del color del oropel, y sus ojos son de un tono azul iridiscente. Los varones adultos tienen unos 18' de estatura y pesan en torno a 5.000 lb. Las mujeres son algo más bajas y delgadas. Los gigantes de las nubes pueden vivir hasta los 400 años.

Estos gigantes visten las mejores prendas que pueden encontrar y se ponen joyas. Para muchos de ellos, el aspecto marca la posición social: cuanto mejores sean las ropas y más bellas las joyas, más importante será el que las lleve puestas. También aprecian la música, y casi todos saben interpretar uno o más instrumentos (su favorito es el arpa).

Al contrario que la mayoría de las demás variedades de gigantes, los de las nubes dejan sus riquezas en sus guaridas. Sus bolsas contienen comida, 1d4+1 rocas arrojadizas, 3d4 objetos mundanos, una modesta cantidad de dinero (no más de 10d10 monedas) y un instrumento musical. Las posesiones de estos gigantes suelen estar bien hechas y cuidadas.

Combate

Los gigantes de las nubes combaten en unidades bien organizadas, poniendo en práctica planes de batalla cuidadosamente desarrollados. Prefieren combatir desde una posición más elevada que la de sus oponentes. Su táctica favorita es rodear al enemigo, acosándolo con sus rocas mientras los gigantes con aptitudes mágicas les lanzan sus conjuros.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *levitar* (a sí mismos más + 2000 lb.) y *niebla de obscurecimiento*; 1 al día: *nube brumosa*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 15.º nivel.

Arma descomunal (Ex): un gigante de las nubes puede blandir una gran maza de armas a dos manos (lo suficientemente grande como para criaturas Gargantuescas) sin penalización.

Lanzar rocas (Ex): el incremento de distancia para las rocas lanzadas por un gigante de las nubes es de 140'.

La sociedad de los gigantes de las nubes

La mayoría de los gigantes de las nubes habitan en picos de montaña envueltos por nubes, guareciéndose en toscos castillos. Viven en grupos reducidos, pero conocen la ubicación de 1d8 grupos más y se reúnen con varios de ellos para celebrar fiestas, combatir contra un enemigo o comerciar.

Los gigantes de las nubles de alineamiento bueno comercian con comunidades humanoides para obtener comida, vino, joyas y ropa. Algunos mantienen tan buenas relaciones con ellas que acuden a ayudarlas cuando corren peligro. Los gigantes de las nubes malignos saquean poblaciones para obtener aquello que desean.

Las leyendas hablan de gigantes de las nubes fuera de lo común que construyen castillos en islas-nube mágicas, aislándose incluso de los demás gigantes de las nubes. Se cuenta que las islas-nube son lugares fantásticos con jardines de árboles frutales a escala gigante.

Personajes gigantes de las nubes

La mayoría de grupos de gigantes de las nubes incluyen hechiceros o clérigos. Los clérigos buenos tendrán acceso a dos cualesquiera de los siguientes dominios: Bien, Curación, Fuerza y Sol. Los malignos, a dos cualesquiera de los siguientes: Mal, Muerte y Superchería.

GIGANTE DE PIEDRA

Gigante Grande (tierra)
Dados de golpe: 14d8+56 (119 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' en armadura de pieles (6 casillas); velocidad base 40'
CA: 25 (–1 tamaño, +2 Des, +11 natural, +3 armadura de pieles), toque 11, desprevenido 23
Ataque base/Presa: 10'/10'
Ataque: gran clava +17 c/c (2d8+12) o golpetazo +17 (1d4+8) o roca +11 a distancia (2d8+12)
Ataque completo: gran clava +17/+12 c/c (2d8+12) o 2 golpetazos +17 (1d4+8) o roca +11 a distancia (2d8+12)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: lanzar rocas
Cualidades especiales: atrapar rocas, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +13, Ref +6, Vol +7
Características: Fue 27, Des 15, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 11
Habilidades: Avistar +12, Esconderse +6*, Saltar +11, Trepar +11.
Dotes: Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Reflejos de combate, Voluntad de hierro
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, banda (2-5), partida (6-9 más un 35% de no combatientes) expedición de caza/saqueo/comercio (6-9 más 1 anciano), o tribu (21-30 más un 35% de no combatientes más 1-3 ancianos y 3-6 osos terribles)
Valor de desafío: 8 (anciano 9)
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4 (anciano +6)

Este gigante se parece a un humano flaco y musculoso. Su carne dura y sin vello es suave y gris. Tiene rasgos faciales huesudos y unos ojos negros y profundamente hundidos que le hacen parecer sombrío.

Los gigantes de piedra poseen una reputación inmerecida de ser gamberros lanzadores de piedras. De hecho, tienden a mostrarse reservados cuando hay extraños por los alrededores.

Prefieren las prendas de cuero grueso, teñidas con tonos marrones y grises a juego con la piedra que les rodea.

Los adultos tienen unos 12' de estatura y pesan en torno a 1.500 lb. Los gigantes de piedra pueden vivir hasta los 800 años.

Los gigantes de piedra tienden a mostrarse reservados ante la presencia de extraños, pero eso no significa que sean tímidos. Muchos de ellos poseen una vena artística. Algunos dibujan o pintan escenas de sus vidas en las paredes de sus cuevas y en pergaminos de piel curtida. A otros les gusta la música, y tocan flautas y tambores hechos de piedra. Otros fabrican joyas sencillas insertando cuentas de piedra pintada en collares.

La mayoría de ellos son alegres, especialmente de noche. Les encantan las competiciones de lanzamiento de rocas y demás juegos que pongan a prueba la fuerza. Los grupos de gigantes suelen reunirse para lanzarse rocas los unos a los otros, siendo el bando perdedor aquel que reciba más pedradas. Los relatos acerca de tales encuentros narrados por viajeros son los culpables de la fama de salvajes que poseen estos gigantes.

La bolsa de un gigante de piedra suele contener 2d12 rocas arrojadizas, 1d4+6 objetos mundanos y la riqueza personal de su dueño. Las posesiones de estas criaturas no están especialmente limpias ni sucias, pero la mayoría de ellas están hechas de piedra.

Combate

Estos gigantes combaten a distancia siempre que resulta posible, pero, en caso de no poder evitar el cuerpo a cuerpo, usan sus gigantescas clavas de piedra cincelada.

La táctica favorita de estos gigantes es permanecer prácticamente quietos, camuflándose con el entorno y, a continuación, avanzar para arrojar piedras y sorprender a sus enemigos.

Atrapar rocas (Ex): los gigantes de piedra obtienen un bonificador racial de +4 cuando intentan atrapar al vuelo una roca arrojadiza.

Lanzar rocas (Ex): el incremento de distancia para las rocas lanzadas por un gigante de piedra es de 180'.

Habilidades: *los gigantes de piedra obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentran en terreno rocoso.

Gigantes de piedra ancianos

Algunos gigantes de piedra desarrollan aptitudes especiales relacionadas con el entorno. Estos ancianos tienen al menos 15 puntos en Carisma y poseen aptitudes sortilegas que utilizan como hechiceros de 10.º nivel. Una vez al día, puede usar *piedra parlante*, *transformar piedra* y *transmutar roca en barro* o *transmutar barro en roca* (CD 17). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Uno de cada diez ancianos es hechicero, normalmente, de entre 3.er y 6.º nivel.

La sociedad de los gigantes de piedra

Los gigantes de piedra prefieren vivir en cuevas profundas situadas en montañas elevadas y tormentosas. Normalmente, viven en grupos bastante cercanos entre sí (separados por no más de un día de viaje), lo que les ofrece una sensación de protección y de formar una comunidad. La mayoría de las guaridas de estos gigantes poseen 2d4 guaridas vecinas. Algunos individuos viejos deciden vivir en soledad, meditando y creando obras de arte. Muchos de ellos se convierten en ancianos al cabo de varias décadas.

La mayoría de grupos de gigantes de piedra subsisten gracias a la caza, la recolección y el pastoreo de animales de montaña, como ovejas y cabras. Comercian con otras comunidades cercanas, cambiando alimento y objetos de piedra por ropa, alfarería y objetos manufacturados. Los grupos de gigantes malignos suelen saquear o exigir peaje a quienes viajan por la montaña.

Los gigantes de piedra como personajes

Los personajes gigantes de piedra, fuertes, y silenciosos solitarios son un espectáculo poco común.

Los personajes gigantes de piedra poseen los rasgos raciales siguientes.

— +16 Fuerza, +4 Destreza, +8 Constitución, +2 Sabiduría.

— 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, sus límites de levantar y transportar doblan el de los personajes Medianos.

— Espacio /Alcance: 10'/10'

— La velocidad táctica terrestre de un gigante de piedra es de 40'.

— Visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

— Dados de golpe raciales: un gigante de piedra comienza con 14 niveles de gigante, lo que le proporciona 14d8 DG, un ataque base de +10, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +9, Ref +4, y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un gigante de piedra le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 17 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Esconderse, Saltar y Trepar.

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un gigante de piedra le proporcionan 5 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +11.

— Ataques especiales: lanzar rocas.

— Cualidades especiales: atrapar rocas.

— Competencia con armas y armadura: un gigante de las colinas es competente de forma automática con armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras e intermedias y con escudos.

— Idiomas automáticos: gigante. Idiomas adicionales: común, dracónico, élfico, orco, trasgo.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel: +4.

GIGANTE DEL FUEGO

Gigante Grande (fuego)
Dados de golpe: 15d8+75 (142 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' con armadura de placas y mallas (6 casillas), velocidad base 40'
CA: 23 (–1 tamaño, –1 Des, +8 natural, +7 armadura de placas y mallas), toque 8, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +11/+25
Ataque: espadón +20 c/c (3d6+15) o golpetazo +20 c/c (1d4+10) o roca +10 a distancia (2d6+10 más 2d6 fuego)
Ataque completo: espadón +20/+15/+10 c/c (3d6+15) o 2 golpetazos +20 c/c (1d4+10) o roca +10 a distancia (2d6+10 más 2d6 fuego)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: lanzar rocas
Cualidades especiales: atrapar rocas, inmunidad al fuego, visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +14, Ref +4, Vol +9
Características: Fue 31, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +6, Avistar +14, Intimidar +6, Saltar +9, Trepar +9
Dotes: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro
Entorno: montañas cálidas
Organización: solitario, banda (2-5), partida (6-9 más 35% de no combatientes más 1 adepto o clérigo de 1.er o 2.º nivel), expedición de caza/saqueo (6-9 más 1 adepto o hechicero de 3.er - 5.º nivel más 2-4 canes del infierno y 2-3 trolls o ettin) o tribu (21-30 más 1 adepto, clérigo o hechicero de 6.º o 7.º nivel más 12-30 canes del infierno, 12-22 trolls, 5-12 ettin, y 1-2 dragones rojos jóvenes)
Valor de desafío: 10
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (a menudo)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Este gigante parece un enano de tamaño descomunal, con la piel negra como el carbón, cabello rojo flamígero y mandíbulas prominentes que dejan ver dientes de un sucio color marfil.

Los gigantes del fuego son brutales, crueles y militaristas.

Algunos de estos gigantes tienen el cabello naranja brillante. Un varón adulto tiene 12' de estatura, 9' de contorno de pecho y pesa unas 7.000 lb.

Las mujeres son algo más bajas y delgadas. Los gigantes del fuego pueden vivir hasta los 350 años.

Visten ropa resistente o prendas de cuero teñidas de rojo, naranja, amarillo o negro. Los combatientes llevan cascos y armaduras de placas y mallas de acero ennegrecido.

La típica bolsa de un gigante del fuego contiene 1d4+1 rocas arrojadizas, 3d4 objetos mundanos, un yesquero y la riqueza persona de su dueño. Todo lo poseído por uno de ellos estará maltratado, sucio y, a menudo, chamuscado por el calor.

Combate

Estos gigantes calientan sus rocas en un fuego, géiser o estanque de lava, de modo que inflijan más daño. En cuerpo a cuerpo, les gusta utilizar espadas mágicas flamígeras (cuando pueden conseguirlas). También disfrutan mucho agarrando a enemigos más pequeños y lanzándolos contra algún lugar muy caliente.

Lanzar rocas (Ex): el incremento de distancia para las rocas lanzadas por un gigante del fuego es de 120'.

La sociedad de los gigantes del fuego

Los gigantes del fuego viven solamente en lugares calientes. Prefieren las regiones volcánicas o las zonas con aguas termales. Viven en grupos bien organizados militarmente, ocupando grandes castillos y cavernas. Los líderes tribales se llaman a sí mismos "reyes" y "reinas". Los gigantes del fuego suelen emprender continuas campañas militares para subyugar a las regiones vecinas, y a menudo reciben tributo de las criaturas que viven cerca de ellos.

A estas criaturas les gusta hacer prisioneros. Por cada diez gigantes adultos que haya en una tribu existirá un 30% de posibilidades de que en la guarida haya 1d2 cautivos.

Personajes gigantes del fuego

La mayoría de grupos de gigantes del fuego incluyen clérigos con acceso a dos cualesquiera de los siguientes dominios: Guerra, Ley, Mal y Superchería (la mayoría eligen Guerra o Superchería, algunos escogen los dos).

GITHYANKI

Githyanki, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Mediano (extraplanario)
Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' con coraza (4 casillas); velocidad base 30'
CA: 16 (+1 Des, +5 coraza), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +1/+2
Ataque: espadón de gran calidad +4 c/c (2d6+1/19-20) o arco largo compuesto (bonificador a Fue +1) +2 a distancia (1d8+1/×3)
Ataque completo: espadón de gran calidad +4 c/c (2d6+1/19-20) o arco largo compuesto (bonificador a Fue +1) +2 a distancia (1d8+1/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: poderes psiónicos
Cualidades especiales: poderes psiónicos, RC 6, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +1, Vol +2
Características: Fue 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 7, Car 8
Habilidades: Artesanía (fabricación de armaduras o armería [fabricación de armas]) +2, Avistar +1, Intimidar +1
Dotes: Soltura con un arma (espadón)
Entorno: plano Astral
Organización: compañía (2-4 guerreros de 3.er nivel), escuadra (11-20 guerreros de 3.er nivel, más 2 sargentos de 7.º nivel, 1 capitán de 9.º nivel y 1 dragón rojo joven), o regimiento (30-100 guerreros de 3.er nivel, más 1 sargento de 7.º nivel por cada 10 miembros, 5 tenientes de 7.º nivel, 3 capitanes de 9.º nivel, 1 líder supremo de 16.º nivel y 1 dragón rojo adulto por cada 30 miembros)
Valor de desafío: 1
Tesoro: estándar
Alineamiento: cualquiera maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2



Githyanki

Este humanoide alto y demacrado tiene la piel rugosa y amarillenta y el pelo bermejo peinado hacia atrás en dos moños. Sus ojos tienen un brillo siniestro, y sus orejas son puntiagudas y dentadas en la parte de atrás.

Los githyanki son un antiguo linaje de seres similares a los humanos, que residen en el plano Astral, llenando sus armeros para su siguiente escaramuza, incursión o guerra.

Estas criaturas tienen un aspecto demacrado, y miden un poco más de 6' de altura, pesando típicamente unas 170 lb. Disfrutan elaborando ropas y armaduras barrocas. De hecho, reverencian las armas y armaduras, y no es extraño que un githyanki demuestre más interés por su armadura que por su pareja.

Al igual que los enanos, los githyanki son maestros artesanos, aunque se concentran de forma exclusiva en objetos bélicos. Estos objetos son peculiares, y los no githyanki que los adquieren corren el riesgo de una represalia inmediata si se encuentran con un githyanki.

Estos seres hablan su propio idioma secreto, pero la mayoría conocen el común y el dracónico.

El bloque de estadísticas describe a un combatiente de 1.er nivel. La mayoría de githyanki que puedes encontrar alejados de sus hogares son guerreros. Sin embargo también puedes encontrarte magos (llamados brujos) y githyanki multiclase (llamados *gish*).

COMBATE

Los githyanki son guerreros experimentados, familiarizados con el uso táctico de la emboscada, la cobertura, y los ataques psiónicos de francotirador desde lejos. Sin embargo, prefieren entablar combate con sus enemigos cara a cara, para poder utilizar sus devastadoras armas de cuerpo a cuerpo. Por regla general, las armas githyanki son espadones, espadas bastardas, y otras armas con cuchillas habitualmente grandes de manufactura especial githyanki, todas de gran calidad y cada una decorada y bautizada de manera diferente. Sus magos dirigen sus poderes con precisión milimétrica para apoyar a sus camaradas en combate cuerpo a cuerpo.

Poderes psiónicos (St): 3 al día: *atontar* (CD 9), *mano del mago*. Además, los githyanki de 3.er nivel o superior pueden utilizar *contorno borroso* 3 veces al día, los de 6.º nivel o suprior pueden utilizar *puerta dimensional* 3 veces al

día y los de 9.º o superior pueden utilizar *telecinesia* (CD 14) 3 veces al día y *desplazamiento de plano* (CD 16) 1 vez al día. El nivel efectivo de lanzador equivale a los niveles de clase del githyanki. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Resistencia a conjuros (Ex): un githyanki posee una RC igual a sus niveles de clase +5.

El combatiente githyanki que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Valor de desafío: los githyanki con niveles en clases de PNJ tienen un VD igual a sus niveles de personaje. Los githyanki con niveles en clases de PJ tienen un VD igual a sus niveles de personaje +1.

Las espadas plateadas githyanki

Estas armas impresionantes son llevadas habitualmente por combatientes githyanki de 9.º nivel y superior. De manufactura githyanki, una *espada plateada* es un *espadón +1* que se parece mucho a un arma estándar cuando todavía está en su vaina. Sin embargo cuando se desenvaina en combate, la *espada plateada* se transforma en una columna de líquido plateado, alterando el equilibrio del arma asalto tras asalto a medida que la forma de la cuchilla fluye y resplandece. Una *espada plateada* posee la aptitud adicional de alcanzar las mentes de los enemigos a los que golpea, desestabilizando sus poderes psiónicos. Un objetivo alcanzado por el arma deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o perderá toda aptitud psiónica durante 1d4 asaltos.

Con frecuencia, los githyanki de alto nivel utilizan la dote de Romper arma mejorada, utilizando sus *espadas plateadas* para atacar los cordones plateados de los viajeros astrales (consulta al respecto el conjuro *proyección astral*, en el *Manual del jugador*). El cordón, normalmente insustancial, se considera un objeto tangible con la CA del dueño, dureza 10, y 20 puntos de golpe.

Se rumorea que cada combatiente githyanki solamente tiene una única *espada plateada*, y que si pierde o le roban el arma, debe buscarla a toda costa o será ejecutado por sus superiores. Eso puede ser solamente una leyenda, pero se sabe que los githyanki se cobran terribles venganzas en aquellos que roban sus *espadas plateadas* o las ganan en batalla.

Algunas *espadas plateadas*, pertenecientes a githyanki de nivel especialmente alto, poseen mejoras adicionales. Mejorar una *espada plateada* es exactamente igual que trabajar con cualquier otra arma que posea aptitudes anteriores. Se considera que una *espada plateada* normal githyanki tiene una mejora +2 a este respecto: +1 por su bonificador a las tiradas de ataque y daño y otro +1 por la aptitud antipsiónica de la espada.

LA SOCIEDAD DE LOS GITHYANKI

En épocas pasadas, los azotamentes esclavizaron razas enteras, incluyendo a los precursores de los githyanki. Siglos de cautiverio hicieron crecer su odio, alimentaron su resolución, y finalmente infundieron poderes psiónicos en esos esclavos. Con su propio armamento mental y un líder poderoso al que seguir (el legendario Gith), los esclavos provocaron una lucha a través de los planos que, al final, hizo caer el imperio ilícido, trayendo la libertad a los esclavos supervivientes. Sin embargo, estos supervivientes pronto se dividieron en los racialmente distintos githyanki y sus enemigos mortales, los githzerai (ver la ficha del githzerai, a continuación). Los unos intentan constantemente llevar a la extinción a los otros. Esta animosidad hace siglos que dura, convirtiendo a los githyanki en las criaturas malignas y militaristas que son actualmente. Sin embargo, el odio de ambos pueblos por los azotamentes no conoce límites, y cesarán en sus hostilidades para matar ilícidos si se presenta la oportunidad.

Los githyanki viven en fortalezas enormes a la deriva en el plano Astral. Allí llevan a cabo su comercio, fabrican bienes, cultivan comida y viven su vida. Las viviendas familiares no existen, ya que la mayoría de los githyanki prefieren tener cada uno su propio domicilio; sin embargo, suelen ser encontrados en grupos, poniendo a prueba sus habilidades de lucha. Una fortaleza contiene no combatientes (la mayoría niños) por un total del 20% de la población combatiente. Se pueden encontrar tanto varones como mujeres en casi cualquier papel o clase.

Los githyanki no tienen deidad alguno, en su lugar rinden pleitesía a una reina liche, celosa y paranoica, que devora la esencia de cualquier githyanki que suba por encima de 16.º nivel. Además de eliminar rivales potenciales, la reina liche mejora su poder con la esencia vital arrebatada.

Pacto con los dragones rojos: los githyanki tienen un pacto racial con los dragones rojos, que a veces les sirven como montura. Individualmente, cada githyanki obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Diplomacia cuando trate con dragones rojos. En grandes grupos, pueden hacer alianzas temporales con dragones rojos a elección del DM.

LOS GITHYANKI COMO PERSONAJES

La mayoría de los githyanki son guerreros. Algunos de los señores de la guerra más poderosos de los githyanki son guardias negros. Los githyanki nunca son clérigos, salvo que hayan renegado de la temida reina liche, una decisión peligrosa y en último término letal.

Los personajes githyanki posen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, +2 Constitución, –2 Sabiduría.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un githyanki es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dotes raciales: un githyanki obtiene dotes de acuerdo con su clase de personaje.

— Ataques especiales (consulta anteriormente): poderes psiónicos.

— Cualidades especiales (consulta anteriormente): poderes psiónicos, RC igual a sus niveles de clase +5.

— Idiomas automáticos: githyanki. Idiomas adicionales: común, dracónico, infernal, infracomún.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel: +2.

GITHZERAI

Githzerai, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Mediano (extraplanario)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 17 (+3 Des, +4 *armadura inercial*), toque 13, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +1/+2
Ataque: espada corta de gran calidad +5 c/c (1d6+1/19-20) o arco largo compuesto (bonificador a Fue +1) +4 a distancia (1d8+1/×3)
Ataque completo: espada corta de gran calidad +5 c/c (1d6+1/19-20) o arco largo compuesto (bonificador a Fue +1) +4 a distancia (1d8+1/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: *armadura inercial*, poderes psiónicos, RC 6, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +0
Características: Fue 13, Des 17, Con 12, Int 8, Sab 11, Car 8
Habilidades: Avistar +2, Concentración +1
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: compañía (3-12 alumnos de 3.er nivel), secta (12-24 alumnos de 3.er nivel más 2 profesores de 7.º nivel y 1 mentor de 9.º nivel), u orden (30-100 alumnos de 3.er nivel, más 1 profesor de 7.º nivel por cada 10 adultos, 5 mentores de 9.º nivel, 2 maestro de 13.º nivel y 1 sensei de 16.º nivel)
Valor de desafío: 1
Tesoro: estándar
Alineamiento: cualquiera neutral
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2

Esta criatura es un humanoide alto y delgado, con rasgos angulosos, rostro sombrío y ojos amarillos.

Los githzerai son humanoides de corazón duro que habitan en el plano del Limbo, seguros bajo la protección de sus ocultos monasterios.

Los githzerai miden más de 6' de alto y pesan unas 160 lb. Algunos tienen los ojos grises en vez de amarillos. Todos visten ropajes pardos y sin adornos.

Como regla general, los githzerai son callados, se reservan sus opiniones y confían en pocos fuera de los de su propia raza.

Hablan su propio idioma, tan parecido al de los githyanki que los unos podrían entender a los otros sin decidieran hablar en vez de pelear, pero muchos también hablan común.

El bloque de estadísticas describe a un combatiente de 1.er nivel. Muchos githzerai son monjes; sin embargo, los hechiceros, pícaros y githzerai multiclase también son miembros imprescindibles de un monasterio.

COMBATE

Capaces de combatir sin armas ni armadura, los monjes githzerai anhelan llevar la "justa lucha" a sus enemigos, los githyanki y los azotamentes. A menudo, en combate cuerpo a cuerpo, los hechiceros githzerai utilizan sus poderes para mejorar a los monjes, combatientes y pícaros.

Armadura inercial (St): los githzerai pueden utilizar la fuerza psíquica para bloquear los golpes de un enemigo. Esta aptitud les proporciona un bonificador de armadura de +4 a la CA que dura mientras permanezcan conscientes. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 1.er nivel.

Poderes psiónicos (St): 3 al día: *alontar* (CD 9), *caída de pluma*, y *estallar* (CD 11). Un githzerai de 11.º nivel o superior puede utilizar *desplazamiento de plano* (CD 16) 1 vez al día. El nivel efectivo de lanzador equivale a los niveles de clase del githzerai. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Resistencia a conjuros (Ex): un githzerai posee una RC igual a sus niveles de clase +5.

El combatiente githzerai que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Valor de desafío: los githzerai con niveles en clases de PNJ tienen un VD igual a sus niveles de personaje. Los githzerai con niveles en clases de PJ tienen un VD igual a sus niveles de personaje +1.



Githzerai

LA SOCIEDAD DE LOS GITHZERAI

Los precursores githzerai se unieron bajo el mando del rebelde Gith (consulta la ficha del githyanki, anteriormente), y derrocaron el imperio interplanario de los azotamentes. Una vez libres, los antiguos esclavos se separaron ideológicamente y con el tiempo racialmente, convirtiéndose en los githzerai y sus enemigos los githyanki. La historia del aprisionamiento de los githzerai fue la base de su forma de vida monacal, en la cual todos los githzerai aprenden desde niños cómo erradicar opresores y enemigos potenciales (cualquiera que no sea un githzerai).

Los githzerai viven en fortalezas parecidas a monasterios autosuficientes, profundamente ocultas en el torbellinesco caos del Limbo. Mientras el desorden reina en el exterior, la estabilidad se mantiene en el interior. Cada monasterio está en último término bajo el control de un *sensei*, un monje de al menos 16.º nivel, y sigue un horario estrito de cánticos, comidas, entrenamiento en artes marciales y adoración, de acuerdo con la filosofía monacal de cada sensei en particular. Un monasterio contiene no combatientes (la mayoría niños) por un total del 15% de la población combatiente. Se pueden encontrar tanto varones como mujeres en casi cualquier papel o clase.

Rrakkma: como una devoción especial, los githzerai a veces organizan grupos de cacería de azotamentes, llamados rrakkma. Una rrakkma consiste en 4-5 githzerai de 8.º nivel y 1-2 de 11.º nivel, principalmente monjes, pero también incluyen al menos a 1 hechicero o a ser posible 1 pícaro. Una rrakkma no regresa a su monasterio natal antes de haber matado tantos ilícidos como miembros tenga el grupo.

LOS GITHZERAI COMO PERSONAJES

Los personajes githzerai poseen los rasgos raciales siguientes.

— +6 Destreza, –2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
— Tamaño Mediano
— Dotes raciales: un githzerai obtiene dotes de acuerdo con su clase de personaje.
— Visión en la oscuridad hasta 60'.
— Cualidades especiales (consulta anteriormente): *armadura inercial*, poderes psiónicos, RC igual a niveles de clase +5.
— Idiomas automáticos: githzerai. Idiomas adicionales: común, slaad, infracomún.
— Clase predilecta: monje.
— Ajuste de nivel: +2.

GNOLL

Humanoide Mediano (gnoll)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 natural, +2 armadura de cuero, +2 escudo pesado de acero), toque 10, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +1/+3
Ataque: hacha de batalla +3 c/c (1d8+2/×3) o arco corto +1 a distancia (1d6/×3)
Ataque completo: hacha de batalla +3 c/c (1d8+2/×3) o arco corto +1 a distancia (1d6/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +0, Vol +0
Características: Fue 15, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +2
Dotes: Ataque poderoso
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja, expedición de caza (2-5 y 1-2 hienas), partida (10-100 más 50% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos y 1 líder de 4.º - 6.º nivel y 5-8 hienas) o tribu (20-200 más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 1 ó 2 tenientes de 4.º - 5.º nivel, 1 líder de 6.º - 8.º nivel y 7-12 hienas; en guaridas subterráneas, también 1-3 trolls).
Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Este humanoide es ligeramente más alto que un humano. Tiene la piel gris, el cuerpo peludo y su cabeza es como la de las hienas, con una melena de un color gris rojizo.

Los gnolls son humanoides malignos con cabeza de hiena, que vagan en tribus independientes.

La mayoría de los gnolls tienen un pelaje de color gris rojizo o amarillo sucio.

Son carnívoros nocturnos, prefiriendo alimentarse a base de criaturas inteligentes porque gritan más. Los gnolls tienden a pensar con el estómago, y todas las alianzas que forjan (normalmente, con osgos, grandes trasgos, ogros, orcos o trolls) a menudo suelen quedar desbaratadas cuando les entra hambre. Sienten aversión por los gigantes y la mayoría de humanoides, y desprecian el trabajo manual.

Un gnoll mide cerca de 7 1/2' de altura y pesa 300 lb.

Los gnolls hablan gnoll.



COMBATE

A los gnolls les gusta atacar cuando cuentan con ventaja numérica, utilizando tácticas de horda y su gran fuerza para superar y aplastar a sus oponentes. Muestran poca disciplina cuando luchan, a no ser que tengan un líder fuerte, en cuyo caso pueden mantener la cohesión y luchar como una unidad. Aunque normalmente no preparan trampas, utilizan las emboscadas e intentan atacar por los flancos o por la retaguardia. Debido a sus escudos, el modificador a las pruebas de Esconderse (habilidad no entrenada) de los gnolls es de –2; por tanto, siempre pondrán especial cuidado en buscar las condiciones más favorables cuando preparen emboscadas (como la oscuridad, una buena cobertura o alguna otra forma de ocultamiento).

LA SOCIEDAD DE LOS GNOLLS

Una tribu de gnolls es dirigida por el miembro más fuerte del grupo, que utiliza el miedo, la intimidación y la fuerza para mantenerse en el poder. Si un jefe es asesinado, los miembros más fuertes de la tribu luchan para convertirse en el nuevo líder; si estos enfrentamientos duran demasiado o mueren varios combatientes, la tribu debe dividirse en varias manadas que seguirán caminos separados. Los gnolls reverencian las fases de la luna, pero la mayoría de las tribus no tienen verdaderos sacerdotes.

Toda partida o tribu incluye el mismo número de jóvenes no combatientes que de adultos. Sus guaridas son campamentos fortificados, en la superficie, o bien complejos subterráneos. Los gnolls hacen prisioneros para convertirlos en esclavos, y cada guarida tendrá como mínimo uno de ellos por cada diez adultos. Los esclavos suelen ser humanos, orcos o grandes trasgos, y sus filas sufren un gran desgaste a causa de los apetitos de los gnolls.

Su deidad tutelar especial es el señor demoníaco Yeenoghu, que parece un gnoll demacrado. La mayoría de estas criaturas sirven y reverencian a Yeenoghu, antes que adorar a una deidad.

PERSONAJES GNOLLS

La clase predilecta del gnoll es la de explorador, y es la que suelen seguir sus líderes. Los clérigos de esta raza suelen adorar a Erythnul, dios de la matanza.

LOS GNOLLS COMO PERSONAJES

Cazadores implacables, los personajes gnolls a menudo comienzan sus aventuras siguiendo el rastro de una presa en el mundo de la raza humana. Allí, ellos desempeñan el papel de cazadores de recompensas y mercenarios. Los personajes gnolls poseen los rasgos raciales siguientes.

— +4 Fuerza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
— Tamaño Mediano
— La velocidad táctica terrestre de un gnoll es de 30'.
— Visión en la oscuridad hasta 60'.
— Dados de golpe raciales: un gnoll comienza con 2 niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 2d8 DG, un ataque base de +1, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +3, Ref +0, y Vol +0.
— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un gnoll le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 5 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar y Escuchar.
— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un gnoll le proporcionan 1 dote.
— Bonificador de armadura natural de +1.
— Idiomas automáticos: gnoll. Idiomas adicionales: común, dracónico, élfico, orco, trasgo.
— Clase predilecta: explorador.
— Ajuste de nivel: +1.

GNOMO

Este humanoide mide de alto poco más de la mitad que un humano. Tiene una complexión compacta, piel color marrón oscuro, cabello rubio y ojos grandes.

Los gnomos son exploradores, estafadores e inventores empedernidos, y poseen un don tanto para la ilusión como para la alquimia.

Miden entre 3' y 3 1/2' de alto, y pesan entre 40 y 45 lb. Su color de piel va del moreno oscuro al marrón leñoso, su pelo es rubio y sus ojos pueden ser de cualquier tonalidad azul. Los varones prefieren las barbas cortas y cuidadosamente arregladas. Por regla general visten con tonos de color cuero o tierra, aunque decoran sus ropas con intrincados bordados o joyería fina. Los gnomos alcanzan la mayoría de edad a los 40 años, y viven unos 350, aunque algunos pueden llegar casi a los 500.

Es una raza curiosa a la que le gusta aprender por experiencia personal. A veces, incluso son temerarios. Su curiosidad los convierte en diestros ingenieros, ya que siempre prueban nuevas formas de construir cosas. A veces, un gnomo gasta una broma sólo para ver cómo reacciona la gente que se encuentre a su alrededor.

Los gnomos hablan su propio idioma, el gnomo. La mayoría de los que viajan fuera de sus tierras, como los comerciantes, pícaros o aventureros, conocen el común, mientras que los combatientes de las poblaciones gnomas suelen aprender trasgo.

La mayoría de los gnomos que se encuentran fuera de su hogar son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.er nivel

COMBATE

Los gnomos prefieren la desorientación y el engaño en lugar de la confrontación directa. Preferirían desconcertar o avergonzar a sus enemigos (que no sean trasgoides o kóbolds) en vez de acabar con ellos. Hacen un abundante uso de la magia de ilusión y preparan con cuidado emboscadas y trampas siempre que pueden.

Rasgos de gnomo (Ex): los gnomos poseen los rasgos raciales siguientes.

— –2 Fuerza, +2 Constitución.

— Tamaño Pequeño: obtienen un bonificador de tamaño de +1 a la CA y las tiradas de ataque, y un bonificador de tamaño de +4 a las pruebas de Esconderse, un penalizador de –4 a las pruebas de presa, y sólo pueden levantar y transportar tres cuartas partes del peso que las criaturas Medianas.

— La velocidad táctica terrestre de un gnomo es de 20'.

— Visión en la penumbra.

— Familiaridad con armas: los gnomos pueden considerar los martillos ganchudos gnomos (consulta el capítulo 7.º del *Manual del jugador* al respecto) como armas marciales en vez de armas exóticas.

— Bonificador racial de +2 a los tiros de salvación contra ilusiones.

— Añaden +1 a la CD para todos los TS contra conjuros de ilusión lanzados por gnomos. Este ajuste se apila con aquellos de efectos parecidos, tales como la dote Soltura con una escuela de magia.

— Bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides (incluye grandes trasgos, osgos y trasgos).

— Bonificador de esquiva +4 a la CA contra criaturas del tipo 'gigante' (tales como gigantes de las colinas, ogros y trolls).

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Escuchar.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Artesanía (Alquimia).

— Idiomas automáticos: común, gnomo. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, enano, gigante, orco, trasgo.

— Aptitudes sortílegas: 1 al día: *hablar con los animales* (solamente con mamíferos cavadores, duración 1 minuto). Un gnomo con una puntuación de Carisma de al menos 10 también posee las aptitudes sortílegas siguientes: 1 al día: *luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma*. Como un lanzador de conjuros de 1.er nivel. CD de l salvación 10 + modificador de Carisma del gnomo + nivel de conjuro.

— Clase predilecta: bardo.

El combatiente gnomo que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LA SOCIEDAD GNOMA

Los gnomos se llevan bien con los enanos, que comparten su amor por los objetos preciosos, su curiosidad por los aparatos mecánicos y su odio por los trasgos y gigantes. Les gusta la compañía de los medianos, especialmente de aquellos que son lo bastante tranquilos para soportar sus bromas y travesuras. La mayoría de los gnomos muestran cierto recelo hacia las razas más altas (humanos, elfos, semielfos y semiorcos), pero rara vez se comportan con ellas con hostilidad o malicia.

Construyen sus casas en terrenos boscosos y llenos de colinas. Viven bajo tierra, pero consiguen más aire fresco que los enanos, disfrutando del mundo vivo y natural de la superficie siempre que pueden. Sus casas están bien escondidas, tanto por su ingeniosa construcción como por sus ilusiones. Los que van a visitarlos y son bienvenidos se acomodan en brillantes y cálidas madrigueras. Los que no lo son, ni siquiera llegan a encontrarlas.

El principal dios de los gnomos es Garl del Oro luminoso, el Protector vigilante. Sus clérigos enseñan que los gnomos han de amar y respaldar a sus comunidades. Las bromas, por ejemplo, se consideran una forma de iluminar los espíritus y mantenerlos humildes, no de conseguir que los bromistas triunfen sobre los engañados.



Gnomo de las rocas

SUBRAZAS

La información anterior corresponde a los gnomos de las rocas, la variedad más común. Hay otras dos subrazas importantes, que se diferencian de los primeros en lo siguiente.

Gnomo del bosque

Este humanoide excepcionalmente pequeño tiene la piel color musgo, cabello oscuro y ojos marrones.

Tímidos y huidizos, los gnomos del bosque evitan el contacto con otras razas, excepto cuando alguna terrible emergencia amenaza a sus amados hogares forestales. Son los más pequeños de todos los gnomos, midiendo entre 2' y 2 1/2' de alto, pero se parecen a los gnomos normales excepto en su piel de color corteza o verde parduzco, y sus ojos que pueden ser azules, castaños o verdes. Son gente muy longeva: su esperanza media de vida es de 500 años.

Rasgos de los gnomos del bosque (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de gnomo de las rocas, excepto donde se diga lo contrario.

— *Pasar sin dejar rastro (Sb)*: los gnomos del bosque tienen la aptitud innata de pasar sin dejar rastro (solamente en sí mismos, igual que con el conjuro) como el conjuro lanzado por un druida del nivel de los niveles de clase del gnomo del bosque.

— Bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kóbolds, trasgoides, orcos y humanoides reptilianos.

— Idiomas automáticos: gnomo, élfico, silvano y un sencillo idioma que les permite comunicarse a un nivel muy básico con los animales del bosque. Idiomas adicionales: común, dracónico, gigante, orco, trasgo. Este rasgo sustituye a los idiomas automáticos y adicionales de los gnomos de las rocas.

— Bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse, que aumenta en +8 en zonas boscosas.

Svirfneblin

Este humanoide mide de alto poco más de la mitad que un humano. Su aspecto físico es enjuto y nudoso, con la piel color roca y grandes ojos grises. Es calvo.

Se dice que los svirfneblin, también llamados gnomos de las profundidades, habitan en grandes ciudades bajo tierra, pero mantienen en secreto su ubicación para protegerlas de sus mortales enemigos: los drow, kuo-toa y azotamentes.

Los svirfneblin tienen una piel gruesa del color de la roca, normalmente, entre el marrón y el gris parduzco, y sus ojos son grises. Solamente los varones son calvos y las hembras tienen el pelo enredado y gris. La vida media de esta subraza es de 250 años.

Los svirfneblin hablan gnomo, común, e infracomún.

Rasgos de los svirfneblin (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de gnomo de las rocas, excepto donde se diga lo contrario.

— –2 Fuerza, +2 Destreza, +2 Sabiduría, -4 Carisma.

— Afinidad con la piedra: esta aptitud concede a los svirfneblin un bonificador racial de +2 a las pruebas para advertir mampostería inusual. Algo que no sea piedra, pero que esté disfrazado como si lo fuera, también contaría como

	Gnomo, combatiente de 1.er nivel Humanoide Pequeño (gnomo)	Svirfneblin, combatiente de 1.er nivel Humanoide Pequeño (gnomo)
Dados de golpe:	1d8+2 (6 pg)	1d8+4 (8 pg)
Iniciativa:	+0	+1
Velocidad:	20' (4 casillas)	15' con cota de bandas (3 casillas); velocidad base 20'
CA:	16 (+1 tamaño, +4 camisote de mallas, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 16	23 (+1 tamaño, +1 Des, +4 esquiva, +6 cota de bandas, +1 broquel), toque 16, desprevenido 18
Ataque base/Presa:	+1/–3	+1/–3
Ataque:	espada larga +2 c/c (1d6/19-20) o ballesta ligera +3 a distancia (1d6/19-20)	pico pesado +2 c/c (1d4/×4) o ballesta ligera +3 a distancia (1d6/19-20)
Ataque completo:	espada larga +2 c/c (1d6/19-20) o ballesta ligera +3 a distancia (1d6/19-20)	pico pesado +2 c/c (1d4/×4) o ballesta ligera +3 a distancia (1d6/19-20)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	aptitudes sortílegas
Cualidades especiales:	rasgos de gnomo	rasgos de gnomo, rasgos de svirfneblin, RC 12
Salvaciones:	Fort +4, Ref +0, Vol –1	Fort +5, Ref +3, Vol +2
Características:	Fue 11, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8	Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 4
Habilidades:	Avistar +1, Esconderse +3, Escuchar +1	Avistar +2, Esconderse +2, Escuchar +2
Dotes:	Soltura con un arma (ballesta ligera)	Dureza
Entorno:	colinas templadas (gnomos del bosque: bosques templados)	subterráneo
Organización:	compañía (2-4), escuadra (11-20 más 1 líder de 3.er - 6.º nivel y 2 tenientes de 3.er nivel) o partida (30-50 más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel, 3 capitanes de 7.º nivel y 2-5 tejones terribles)	compañía (2-4), escuadra (11-20 más 1 líder de 3.er - 6.º nivel y 2 tenientes de 3.er nivel) o partida (30-50 más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel, 3 capitanes de 7.º nivel y 2-5 elementales de tierra Medianos)
Valor de desafío:	1/2	1
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral bueno (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+0	+3

mampostería inusual. Todo gnomo de las profundidades que, simplemente, se acerque a 10' o menos de dicha mampostería, podrá realizar una prueba como si la estuviera buscando activamente, y tendrá derecho a utilizar la habilidad de Buscar para encontrar trampas como si fuera pícaro. También pueden intuir la profundidad, sintiendo la distancia aproximada bajo el suelo con la misma naturalidad con la que los humanos pueden indicar qué es "arriba".

— Visión en la oscuridad hasta 120' y visión en la penumbra.

— Resistencia a conjuros igual a 11 + nivel de personaje.

— Bonificador racial de +2 a todos los TS (ya incluido en las estadísticas para el personaje que te presentamos aquí). Este rasgo sustituye al bonificador racial de los gnomos de las rocas a los TS contra ilusiones.

— Añaden +1 a la CD para todos los TS contra conjuros de ilusión lanzados por svirfneblin. Este ajuste se apila con aquellos de efectos parecidos, tales como la dote Soltura con una escuela de magia.

— Bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides (incluye grandes trasgos, osgos y trasgos).

— Bonificador de esquiva +4 a la CA contra todas las criaturas (ya incluido en las estadísticas para el personaje que te presentamos aquí). Este rasgo sustituye al bonificador de esquiva de los gnomos de las rocas contra gigantes.

— Idiomas automáticos: común, gnomo, infracomún. Idiomas adicionales: élfico, enano, gigante, orco, térraro, trasgo. Este rasgo sustituye a los idiomas automáticos y adicionales de los gnomos de las rocas.

— Aptitudes sortílegas: 1 al día: *ceguera/sordera* (CD de salvación habitual 13), *contorno borroso*, *disfrazarse*. El nivel de lanzador equivale a los niveles de clase del svirfneblin. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma e incluye un modificador racial de +4. Este rasgo sustituye a las aptitudes sortílegas de gnomo de las rocas.

— Indetectabilidad (Sb): los svirfneblin poseen una aptitud continua de indetectabilidad, igual que el conjuro. El nivel de lanzador equivale a los niveles de clase del svirfneblin.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Artesanía (alquimia) y Escuchar.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Esconderse, que aumenta a +4 en subterráneo.

— Clase predilecta: pícaro.

— Ajuste de nivel: +3.

El combatiente svirfneblin que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Valor de desafío: los svirfneblin con niveles en clases de PNJ tienen un VD igual a sus niveles de personaje. Los svirfneblin con niveles en clases de PJ tienen un VD igual a sus niveles de personaje +1.

GÓLEM

Los gólem son autómatas creados mágicamente y dotados de un gran poder. Construir uno implica el uso de magia poderosa y fuerzas elementales.

La fuerza que anima al gólem es un espíritu del plano Elemental de la tierra. El proceso de fabricación vincula al espíritu reacio con un cuerpo artificial, sometiéndolo a la voluntad del creador del gólem.

COMBATE

Los gólem son tenaces cuando combaten, además de poseer una fuerza prodigiosa. Al ser descerebrados, no hacen nada sin las órdenes de su creador. Siguen las instrucciones explícitamente y son incapaces de emplear ningún tipo de estrategia o táctica. Se muestran impasibles durante el combate, y no pueden ser provocados.

Un gólem puede ser comandado por su creador, siempre que pueda verlo y oírlo, y éste no se encuentre a más de 60' de distancia. Cuando nadie lo dirige, el gólem suele seguir las últimas instrucciones recibidas, poniendo todo de su parte; sin embargo, devolverá un ataque en caso de ser atacado. El creador puede dar al gólem de una orden sencilla que gobierne las acciones de la criatura durante su ausencia, como: "permanece en la zona y ataca a todas las criaturas que entren" (o solamente a las de un tipo concreto); "haz sonar un gong y ataca" y órdenes parecidas. El creador de un gólem puede ordenar a la criatura que obedezca las órdenes de otra persona (que a su vez podría poner al gólem bajo las órdenes de otra, y así sucesivamente), pero el creador del gólem siempre puede recobrar el control sobre su creación ordenándole que le obedezca a él solamente.

Como no necesitan respirar y son inmunes a la mayoría de formas de energía, los gólem pueden lanzar un ataque sobre su oponente casi en cualquier lugar, desde el fondo del mar hasta la gélida cima de la montaña más alta.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem resisten por completo a la mayoría de los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto cuando se diga lo contrario.

CONSTRUCCIÓN

El coste indicado para cada gólem incluye el del cuerpo físico y todos los materiales y componentes de conjuros que se utilizan durante el proceso o pasan a formar parte de la criatura para siempre. Crear un gólem es básicamente parecido a crear cualquier clase de objeto mágico consulta al respecto la *Guía del Dungeon Master*). Sin embargo, el cuerpo de un gólem incluye componentes materiales costosos que pueden necesitar alguna preparación adicional. El creador puede dar forma al cuerpo o contratar a otros para que se encarguen de ello. El constructor debe poseer la habilidad adecuada, que varía dependiendo del gólem.

Para completar el proceso de creación del gólem, el creador pierde los PX que correspondan, debiendo realizar todos y cada uno de los conjuros durante el último día. El creador debe ejecutar personalmente tales sortilegios, pero éstos pueden proceder de otras fuentes, como rollos de pergamino.

Las características de un gólem que provienen de su naturaleza como objeto mágico (nivel de lanzador, prerrequisitos de dotes y conjuros, precio de mercado, coste de creación) figuran en forma de resumen al final de la descripción de cada gólem, siguiendo el mismo formato utilizado en el capítulo 7.º de la *Guía del Dungeon Master*.

Nota: el precio de mercado de un gólem avanzado (un gólem con más DG que el gólem típico descrito en cada ficha) se incrementa en 5.000 po por cada DG adicional, y se incrementa en otras 50.000 po si aumenta el tamaño del gólem. El coste en PX de crear un gólem avanzado es igual a 1/25 del precio de mercado del gólem avanzado menos el coste de los materiales especiales requeridos.

GÓLEM DE ARCILLA

Constructo Grande
Dados de golpe: 11d10+30 (90 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 22 (–1 tamaño, –1 Des, +14 natural), toque 8, desprevenido 22
Ataque base/Presa: +8/+19
Ataque: golpetazo +14 c/c (2d10+7 más herida maldita)
Ataque completo: 2 golpetazos +14 c/c (2d10+7 más herida maldita)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: bersérker, herida maldita
Cualidades especiales: acelerar, inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita y contundente, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +2, Vol +3
Características: Fue 25, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: cualquiera
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 10
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 12-18 DG (Grande); 19-33 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este autómata ha sido esculpido en arcilla blanda. Es unas 18" más alto que un humano normal y sus rasgos están muy distorsionados en comparación con la norma humana. Su torso es extremadamente grande, con brazos sujetos a los hombros por gruesas fibras de músculo, que le cuelgan hasta las rodillas y terminan en dedos cortos y rechonchos. Carece de cuello y su gran cabeza tiene rasgos anchos y planos. Sus piernas son cortas y arqueadas, con los pies anchos y planos. Huele débilmente a arcilla.

Este gólem es un cuerpo humanoide, hecho de arcilla.

Un gólem de arcilla no lleva ropa, a excepción de una prenda de metal o cuero rígido cubriéndole las caderas. Estas criaturas no pueden hablar ni emitir ningún sonido vocal y caminan y se mueven con un paso lento y torpe. Pesan aproximadamente unas 900 lb.

Combate

Los gólem de arcilla son combatientes terroríficos, gracias a sus inmunidades y su aptitud de acelerar.

Acelerar (Sb): un gólem de arcilla puede acelerarse una vez al día, como acción gratuita, tras enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo durante 1 asalto como mínimo. El efecto durará 3 asaltos y, por lo demás, será como el conjuro.

Bersérker (Ex): cuando un gólem de arcilla entra en combate, hay un 1% acumulativo por asalto de que su espíritu elemental logre evadirse y se deje llevar por una furia bersérker. El gólem incontrolado causará destrozos, atacará a la criatura viviente más cercana (o, si no hay ninguna, destrozará algún objeto más pequeño que él) y se moverá para continuar sembrando la destrucción. Una vez que un gólem de arcilla se ha convertido en bersérker, no hay ningún método para recuperar el control de estas criaturas.

Herida maldita (Ex): el daño infligido por un gólem de arcilla no puede curarse de forma natural y resiste a los conjuros de curación. Un personaje que intente lanzar un conjuro de conjuración (curación) sobre una criatura herida por un gólem de arcilla deberá tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 26) o el conjuro no tendrá ningún efecto sobre el personaje herido.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem de arcilla son inmunes a cualquier conjuro y aptitud sortílega que permita RC. Además, algunos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como te describimos a continuación.

Un conjuro de *remover tierra* hará que la criatura retroceda 120' y le infligirá 3d12 puntos de daño.

Un conjuro de *desintegrar* ralentizará al gólem (como el conjuro *ralentizar*) durante 1d6 asaltos y le infligirá 1d12 puntos de daño.

Un conjuro de *terremoto* lanzado directamente contra la criatura impedirá que ésta se mueva durante ese asalto y le infligirá 5d10 puntos de daño. El gólem no podrá realizar TS contra ninguno de estos efectos.

Cualquier ataque mágico contra un gólem de arcilla que inflija daño por ácido le curará 1 punto de daño por cada 3 puntos que de otro modo le infligiría. Si la cantidad de curación excediera sus puntos de golpe normales, la criatura obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales.

Por ejemplo, un gólem de arcilla alcanzado por el arma de aliento de un dragón negro se curaría 7 puntos de daño si el ataque le tuviera que haber infligido 22 puntos de daño. Un gólem de arcilla no tiene derecho a TS contra ataques mágicos que infligen daño por ácido.

Construcción

El cuerpo de uno de estos gólem debe esculpirse a partir de un solo bloque de arcilla que pese, como mínimo, 1.000 lb., tratado con aceites y polvos inusuales que cuestan 1.500 po. Crear el cuerpo requerirá una prueba con éxito de Artesanía (escultura o albañilería) con CD 15.

NL 11.º; Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *animar objetos*, *bendecir*, *comunión*, *plegaria*, *resurrección*, el lanzador debe ser al menos de 11.º nivel. Precio 40.000 po. Coste 21.500 po + 1.540 PX.

GÓLEM DE CARNE

Constructo Grande
Dados de golpe: 9d10+30 (79 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 18 (–1 tamaño, –1 Des, +10 natural), toque 8, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +6/+15
Ataque: golpetazo +10 c/c (2d8+5)
Ataque completo: 2 golpetazos +10 c/c (2d8+5)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: bersérker
Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 5/adamantita, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +2, Vol +3
Características: Fue 21, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1
Habilidades: -
Dotes: —
Entorno: cualquiera
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 10-18 DG (Grande); 19-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este autómata parece como si hubiera sido construido a partir de una grotesca colección de fragmentos de cuerpo humano en descomposición, suturados y fijadas con pernos entre sí hasta darle una forma más alta que un humano vivo. Huele débilmente a tierra recién excavada y a carne muerta.

Los gólem de carne son macabras colecciones de fragmentos robados de cuerpos humanos, unidos para dar lugar a una única forma compuesta.

Ningún animal natural rastrearía voluntariamente a una de estas criaturas. Los gólem de carne visten cualquier ropa que desee su creador (normalmente, un par de pantalones raídos) y carecen de armas o posesiones. Miden unos 8' de alto y pesan casi 500 lb.

Los gólem de carne no pueden hablar, aunque pueden emitir una especie de bramido gutural. Caminan y se mueven con paso característico por culpa de sus rígidas articulaciones, como si no tuvieran un control total de su cuerpo.

Combate

Los gólem de carne suelen desenvolverse mal en el combate por culpa de su CA, que es bastante baja, aunque pueden aplastar fácilmente a aquellos enemigos que carezcan de armas mágicas. Un gólem de carne apoyado por un aliado capaz de lanzar ataques eléctricos resultaría verdaderamente terrible.

Bersérker (Ex): cuando un gólem de carne entra en combate, hay un 1% acumulativo por asalto de que su espíritu elemental logre evadirse y se deje llevar por la furia bersérker. El gólem incontrolado empezará a causar destrozos, atacará a la criatura viviente más cercana (o, si no hay ninguna, destrozará algún objeto más pequeño que él) y se moverá para continuar sembrando la destrucción. En caso de estar a 60' o menos, el creador podrá intentar recuperar el control de su criatura hablándole firme y persuasivamente, cosa que requerirá una prueba con éxito de Carisma (CD 19). Hace falta 1 minuto de inactividad del gólem para que sus posibilidades de entrar en bersérker queden reducidas a 0%.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem de carne son inmunes a cualquier conjuro y aptitud sortílega que permita RC. Además, algunos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como te describimos a continuación.

Un ataque mágico que inflija daño por fuego o frío la ralentizará (como el conjuro) durante 2d6 asaltos, sin TS.

Un ataque mágico que inflija daño eléctrico romperá cualquier efecto de *ralentizar* que esté ralentizando al gólem, además de curarle 1 punto de daño por cada 3 puntos que la electricidad le pudiera infligir. Si la cantidad de curación excediera sus puntos de golpe normales, la criatura obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Por ejemplo, si el gólem fuera alcanzado por un *rayo relampagueante*, la criatura recuperaría 3 pg si el daño del conjuro fuera 11. Un gólem de carne no tiene derecho a TS contra ataques mágicos que inflijan daño eléctrico.

Construcción

Los fragmentos de un gólem de carne deben proceder de cadáveres humanos normales que no hayan sufrido una putrefacción importante. El montaje requiere un mínimo de seis cadáveres diferentes: uno para cada extremidad, otro para el torso (incluyendo la cabeza) y otro para el cerebro. En algunos casos, podrían hacer falta más cuerpos. También se necesitan ungüentos y material para unir los cuerpos (hilos de sutura, pernos y demás piezas metálicas) especiales que cuestan 500 po. Recuerda que crear un gólem de carne requiere el lanzamiento de un conjuro con el descriptor 'maligno'.

El montaje del cuerpo requiere una prueba con éxito de Artesanía (curtido de pieles) (CD 13) o una prueba de Sanar (CD 13).

NL 8.º; Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño, reanimar a los muertos*, el lanzador debe ser al menos de 8.º nivel. Precio 20.000 po. Coste 10.500 po + 780 PX.

Gólem de hierro



Gólem de carne

GÓLEM DE HIERRO

Constructo Grande
Dados de golpe: 18d10+30 (129 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 30 (–1 tamaño, –1 Des, +22 natural), toque 8, desprevenido 30
Ataque base/Presa: +12/+28
Ataque: golpetazo +23 c/c (2d10+11)
Ataque completo: 2 golpetazos +23 c/c (2d10+11)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: arma de aliento
Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 15/adamantita, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +6
Características: Fue 33, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: cualquiera
Organización: solitario o banda (2-4)
Valor de desafío: 13
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 19-24 DG (Grande); 25-54 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este autómata metálico mide como dos veces la altura de un hombre y parece un gigante acorazado.

Este gólem posee un cuerpo humanoide hecho de hierro.

Se le puede dar cualquier aspecto, al igual que a un gólem de piedra (consulta más adelante), aunque casi siempre parecen llevar algún tipo de armadura. Sus rasgos son mucho más refinados que los de la variedad de piedra. A veces, estas criaturas llevan en la mano una espada corta.

Un gólem de hierro mide unos 12' de alto y pesa aproximadamente 5.000 lb.

Los gólem de hierro no pueden hablar ni emitir ningún sonido vocal, y carecen de olor apreciable. Se mueven con paso pesado, pero fluido. Cada uno de sus pasos hace que el suelo tiemble bajo sus pies, a no ser que tenga unos cimientos gruesos y sólidos.

Combate

Los gólem de hierro son combatientes poderosos, que golpean con una precisión mortal y fuerza increíble. Sus cuerpos son prácticamente invulnerables, pero pueden ser reducidos a montones de chatarra por los monstruos corrosivos.

Arma de aliento (Sb): cubo de 10' de lado, nube de gas venenoso, 1 asalto de duración, acción gratuita cada 1d4+1 asaltos; daño inicial 1d4 Constitución, secundario 3d4 Constitución, CD de Fortaleza 19 niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem de hierro son inmunes a cualquier conjuro y aptitud sortílega que permita RC. Además, algunos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como te describimos a continuación.

Un ataque mágico que inflija daño eléctrico ralentizará (como el conjuro) a uno de ellos durante 3 asaltos, sin TS.

Un ataque mágico que inflija daño por fuego romperá cualquier efecto de *ralentizar* que esté ralentizando al gólem, además de curarle 1 punto de daño por cada 3 puntos que el fuego pudiera infligir. Si la cantidad de curación excediera sus puntos de golpe normales, la criatura obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Por ejemplo, si un gólem de hierro fuera alcanzado por una bola de fuego lanzada por un mago de 5.º nivel, la criatura recuperaría 6 pg si el daño del conjuro fuera 18. Un gólem de hierro no tiene derecho a TS contra los efectos de fuego. Los gólem de hierro sufren los efectos normales de los ataques de herrumbre, como los de un monstruo corrosivo o el conjuro *contacto herrumbroso*.

Construcción

El cuerpo de un gólem de hierro se esculpe a partir de 5.000 lb. de hierro puro, fundido con pigmentos y aleaciones inusuales que cuestan al menos 10.000 po. El montaje del cuerpo requiere una prueba con éxito de Artesanía (fabricación de armaduras o armería) con CD 20.

NL 16.º; Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora, polimorfar cualquier cosa*, el lanzador debe ser al menos de 16.º nivel. Precio 150.000 po. Coste 80.000 po + 5.600 PX.

GÓLEM DE PIEDRA

Este autómata ha sido tallado en piedra. Es vez y media más alto que un hombre normal y parece la estatua toscamente cincelada de un soldado.

Este gólem tiene un cuerpo humanoide hecho de piedra.

Los gólem de piedra tienen 9' de estatura y pesan unas 2.000 lb. Su cuerpo habitualmente se diseña de acuerdo a un estilo concreto para complacer a su creador. Por ejemplo, podría parecer que viste armadura, con un símbolo concreto tallado en la coraza, o tener dibujos labrados en sus extremidades.

Combate

Los gólem de piedra son oponentes formidables, físicamente poderosos y difíciles de dañar.

Ralentizar (Sb): un gólem de piedra puede utilizar un efecto de ralentizar (como el conjuro) como acción gratuita una vez cada 2 asaltos. El efecto posee un alcance de 10' y una duración de 7 asaltos, siendo necesaria una salvación de Voluntad (CD 17) para negarlo. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem de piedra son inmunes a cualquier conjuro y aptitud sortílega que permita RC. Además, algunos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como te describimos a continuación.

Un conjuro de *transmutar roca en barro* ralentizará a un gólem (como el conjuro) durante 2d6 asaltos, sin TS, mientras que uno de *transmutar barro en roca* curará todos los puntos de golpe que haya perdido.

El conjuro *de la piedra a la carne* no cambiará realmente su estructura, pero negará su RD y su inmunidad a la magia durante 1 asalto completo.

Construcción

El cuerpo de un gólem de piedra se cincela a partir de un solo bloque de piedra sólida (por ejemplo, granito) que pese un mínimo de 3.000 libras. La piedra debe ser de calidad excepcional y cuesta 5.000 po. El montaje del cuerpo requerirá una prueba con éxito de Artesanía (escultura o mampostería) con CD 17.

NL 14.º; Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *deseo limitado, geas/empeño, polimorfar cualquier cosa, ralentizar*, el lanzador debe ser al menos de 14.º nivel. Precio 90.000 po. Coste 50.000 po + 3.400 PX.

	Gólem de piedra Constructo Grande	Gólem de piedra mayor Constructo Enorme
Dados de golpe:	14d10+30 (107 pg)	42d10+40 (271 pg)
Iniciativa:	–1	–2
Velocidad:	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)
CA:	26 (–1 tamaño, –1 Des, +18 natural), toque 8, desprevenido 26	27 (-2 tamaño, -2 Des, +21 natural), toque 6, desprevenido 27
Ataque base/Presa:	+10/+23	+31/+52
Ataque:	golpetazo +18 c/c (2d10+9)	golpetazo +42 c/c (4d8+13)
Ataque completo:	2 golpetazos +18 c/c (2d10+9)	2 golpetazos +42 c/c (4d8+13)
Espacio/Alcance:	10' (4 casillas)/10'	15'/15'
Ataques especiales:	ralentizar	ralentizar
Cualidades especiales:	inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +4, Ref +3, Vol +4	Fort +14, Ref +12, Vol +14
Características:	Fue 29, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1	Fue 37, Des 7, Con –, Int –, Sab 11, Car 1
Habilidades:	—	—
Dotes:	—	—
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario o banda (2-4)	solitario o banda (2-4)
Valor de desafío:	11	16
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	15-21 DG (Grande); 22-42 (Enorme)	—
Ajuste de nivel:	—	—

Gólem de piedra mayor

Un gólem de piedra mayor es un coloso de granito, normalmente el más grande y más temible de todos los gólem de piedra creados. Con frecuencia, estos constructos inmensamente poderosos son utilizados para proteger tumbas reales, armerías mágicas, y lugares parecidos de antiguo poder.

Un gólem de piedra mayor mide 18' de altura y pesa aproximadamente 32.000 lb. Se parece a un gólem de piedra en todos los aspectos, excepto que la CD de la salvación de Voluntad contra su aptitud de ralentizar es de 31.

NL 14.º; Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *campo antimagia, geas/empeño, símbolo aturdidor*, el lanzador debe ser al menos de 14.º nivel. Precio 196.000 po. Coste 105.000 po + 7.640 PX.

GORGÓN

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 8d10+40 (85 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 20 (–1 tamaño, +11 natural), toque 9, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +8/+17
Ataque: cornada +12 c/c (1d8+7)
Ataque completo: cornada +12 c/c (1d8+7)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento, pisotear 1d8+7
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +11, Ref +6, Vol +5
Características: Fue 21, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 9
Habilidades: Avistar +8, Escuchar +9
Dotes: Voluntad de hierro
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja, manada (3-4) o rebaño (5-13)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 9-15 DG (Grande); 16-24 DG (Enome)
Ajuste de nivel: —

Unas escamas metálicas negruzcas cubren el cuerpo de esta criatura con aspecto de toro, que posee cuernos plateados.

Gorgón



Los gorgones protegen su territorio con fiereza. Les gustan las zonas rocosas, especialmente los laberintos subterráneos.

Un gorgón típico mide más de 6' de alto hasta la cruz y 8' desde su hocico a la cola. Pesa aproximadamente unas 4.000 lb.

Esta criatura es cualquier cosa menos pacífica. Ataca a los intrusos nada más verlos, intentando pisotearlos, cornearlos o petrificarlos. No hay manera de calmar a estas criaturas furiosas, y son imposibles de domesticar.

COMBATE

Siempre que es posible, un gorgón comienza un encuentro cargando contra su oponente.

Arma de aliento (Sb): cono de 60', 1 vez cada 1d4 asaltos (pero no más de 5 veces al día), convierte en piedra permanentemente, CD de Fortaleza 19 niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Pisotear (Ex): CD de Reflejos 19 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

GRAN TRASGO

Gran trasgo, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Mediano (trasgoide)
Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 Des, +3 cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +1/+2
Ataque: espada larga +2 c/c (1d8+1/19-20) o jabalina +2 a distancia (1d6+1)
Ataque completo: espada larga +2 c/c (1d8+1/19-20) o jabalina +2 a distancia (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +1, Vol -1
Características: Fue 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8
Habilidades: Avistar +2, Esconderse +3, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +3
Dotes: Alerta
Entorno: colinas templadas
Organización: banda (4-9), partida (10-100 más 50% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos y 1 líder de 4.º - 6.º nivel), partida de guerra (10-24) o tribu (30-300 más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 1 ó 2 tenientes de 4.º - 5.º nivel, 1 líder de 6.º - 8.º nivel, 2-4 lobos terribles y 1-4 ogros o 1-2 trolls)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Este humanoide corpulento mide cerca de 6 1/2' de alto. Tiene la piel hirsuta, ojos fieros y nariz y barbilla chatas y aplastadas.

Los grandes trasgos (también llamados *hobgoblins*) son los primos mayores de los trasgos. Son mucho más agresivos y están más organizados que sus parientes pequeños, y libran una guerra continua con otros humanoides, especialmente con los elfos.

Su color de pelo va del marrón rojizo al gris, con la piel morena o naranja rojiza. Los varones grandes tienen narices azules o rojas. Sus ojos son amarillentos o marro-



Gran trasgo

nes oscuros, y sus dientes, también amarillos. Su vestimenta tiende a ser de colores brillantes, a menudo rojo sangre con cuero teñido de negro. Mantienen sus armas pulidas y en buen estado.

Los grandes trasgos hablan trasgo y común.

La mayoría de los grandes trasgos que se encuentran lejos de sus hogares son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponden a uno de 1.er nivel.

COMBATE

Estas criaturas tienen un fuerte dominio de la estrategia y de las tácticas, y son capaces de llevar a cabo sofisticados planes de batalla. Bajo el liderazgo de un hábil estratega, su disciplina puede resultar un factor decisivo. Los grandes trasgos odian a los elfos y los atacarán en primer lugar, antes que a otros oponentes.

Habilidades: los grandes trasgos poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

El combatiente gran trasgo que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LA SOCIEDAD DE LOS GRANDES TRASGOS

Los grandes trasgos son una raza militar: viven para la guerra y creen firmemente que la fuerza y la destreza marcial son las cualidades más deseables tanto para los individuos como para los líderes. Lo más probable es que un líder de esta raza sea el más grande y fuerte del grupo, manteniendo la autoridad mediante el cumplimiento de una estricta disciplina. A menudo, los grandes trasgos lideran a las tribus de trasgos y orcos, intimidándolos y tratándolos como inferiores. Algunas veces, los mercenarios de esta raza entran al servicio de acaudalados humanoides malignos.

Su sociedad está organizada en partidas tribales, cada una de las cuales está intensamente celosa de su reputación y situación. Es probable que los encuentros entre partidas rivales acaben en violencia si no se contiene a las tropas. Solamente un líder excepcionalmente poderoso puede obligarlos a cooperar durante un tiempo. Cada partida tiene un estandarte de batalla que la distingue y que se lleva en combate para inspirar, unir y señalar a las tropas. Las bandas y partidas de guerra e los grandes trasgos están formadas de manera casi exclusiva por varones. Las partidas y tribus incluyen mujeres que ayudan en la defensa. Los no combatientes de los grandes trasgos son crías demasiado jóvenes para luchar de una manera eficaz.

Estas criaturas suelen tener sus guaridas en lugares que o bien poseen defensas naturales o bien pueden ser fortificados: complejas cavernas, dungeons, ruinas y bosques son algunos de sus lugares favoritos. Las defensas típicas de una guarida incluyen fosos, vallas, puertas, torres de guardia, trampas de pozo y toscas catapultas o balistas.

La mayoría de grandes trasgos adoran a Maglubiyet, que también es la deidad tutelar de los trasgos.

PERSONAJES GRANDES TRASGOS

Los líderes de esta raza tienden a ser guerreros o guerreros/pícaros. Los clérigos adoran a Maglubiyet y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Destrucción, Mal y Superchería. Sin embargo, la mayoría de lanzadores de conjuros son adeptos y éstos prefieren los conjuros capaces de infligir daño.

Los personajes grandes trasgos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, +2 Constitución.

— La velocidad táctica terrestre de un gran trasgo es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

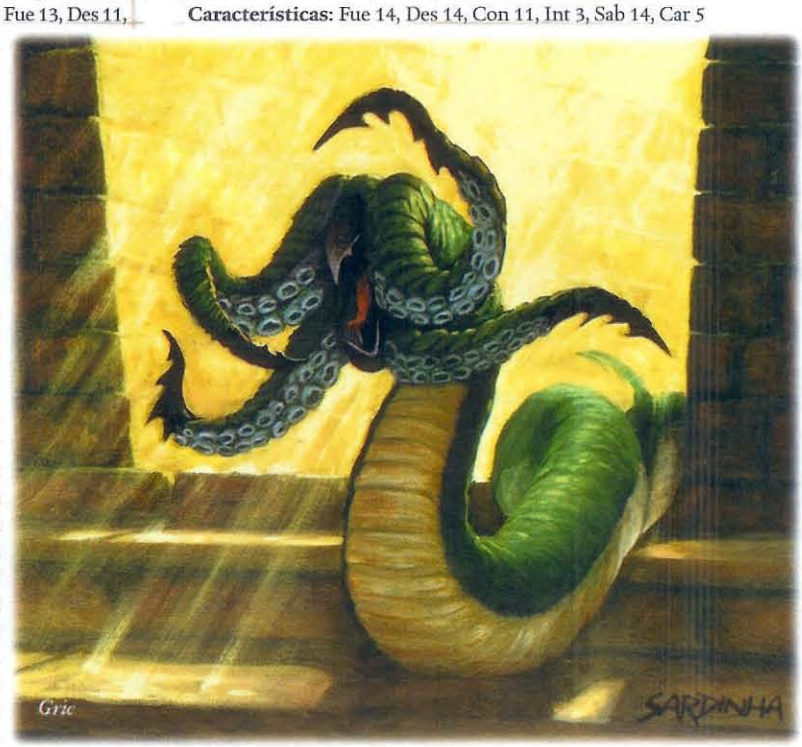
— Idiomas automáticos: común, trasgo. Idiomas adicionales: dracónico, enano, gigante, infernal, orco.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel: +1.

GRIC

Aberración Mediana
Dados de golpe: 2d8 (9 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 20'
CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +1/+3
Ataque: tentáculo +3 c/c (1d4+2)
Ataque completo: 4 tentáculos +3 c/c (1d4+2); mordisco -2 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, RD 10/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +5
Características: Fue 14, Des 14, Con 11, Int 3, Sab 14, Car 5



Gric

Ilustración de Gran trago de S. Wood

Habilidades: Avistar +6, Esconderse +3*, Escuchar +6, Trepar +10
Dotes: Alerta, Rastrear [A]
Entorno: subterráneo
Organización: solitario o agrupamiento (2-4)
Valor de desafío: 3
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: -

Este monstruo con aspecto de gusano tiene un cuerpo tan largo como alto es un humano, con cuatro tentáculos un poco más largos que antebrazos humanos. Los tentáculos, situados en su cabeza alrededor de sus mandíbulas son segmentados, al igual que el propio cuerpo.

El gric es un sigiloso depredador subterráneo, que infesta los dungeons, cuevas y demás lugares sombríos de las profundidades, esperando pacientemente a que su presa se aproxime.

Un gric adulto mide unos 8' de largo desde la punta de sus tentáculos al final de su cuerpo y pesa cerca de 200 lb. La coloración de su cuerpo es uniformemente oscura, con un bajo vientre pálido.

El gric construye su guarida en cualquier lugar protegido en el que pueda acomodar su cuerpo, como agujeros, madrigueras, salientes y grietas. No colecciona tesoros, pero es probable que en su guarida se encuentren las posesiones que no devora de sus víctimas. Cuando la comida escasea, el gric sale al exterior y caza al aire libre, utilizando tácticas similares a las que emplea bajo tierra. Sin embargo, esta criatura no se siente cómoda a cielo abierto y vuelve al mundo subterráneo tan rápido como puede.

COMBATE

El gric ataca cuando está hambriento o se siente amenazado. Caza escondiéndose cerca de zonas muy transitadas, utilizando su coloración natural para mezclarse con las sombras adecuadas. Cuando su presa (prácticamente, todo lo que se mueva) se acerca demasiado, arremete con sus tentáculos. El cuerpo correoso del gric parece repeler los golpes de todo tipo. Sus mandíbulas son relativamente pequeñas y débiles en comparación con la masa de su cuerpo, por lo que, en lugar de consumir su pieza inmediatamente, lo normal es que la arrastre a su guarida para comérsela cuando pueda.

Las armas naturales de un gric se consideran como armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la RD.

Muchos gric no luchan en grupo: cada uno ataca a la víctima más cercana y abandona el combate tan pronto como consigue una presa muerta o inconsciente con la que alejarse.

Habilidades: un gric posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

*Su coloración les concede un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentran en zonas rocosas naturales.



Grifo

Ilustración de A. Waters

GRIFO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 7d10+21 (59 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 80' (regular)
CA: 17 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +7/+15
Ataque: mordisco +11 c/c (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +11 c/c (2d6+4) y 2 garras +8 c/c (1d4+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, desgarramiento 1d6+2
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +5
Características: Fue 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 13, Car 8
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +6, Saltar +8
Dotes: Ataque múltiple, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 8-20 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

El cuerpo de esta bestia se parece al de un león musculoso. Su cabeza y patas delanteras son las de una gran águila, y posee un par de grandes alas dorados.

Los grifos son criaturas fuertes y majestuosas, que combinan las características de los leones y las águilas. Se alimentan de toda clase de bestias, pero prefieren la carne de caballo por encima de las demás.

Un grifo adulto puede medir hasta 8' desde el pico a la cola. Ni los machos ni las hembras tienen melena. Un par de anchas alas doradas, con una envergadura de alas de 25' o más, emergen de la espalda de la criatura. Un grifo pesa unas 500 lb.

El grifo construye su hogar en lugares altos, lanzándose en picado con un agudo grito, como el de un águila, para atacar a sus presas. Aunque es tanto agresivo como territorial, también es lo bastante inteligente como para evitar a enemigos claramente poderosos. Sin embargo, casi siempre atacan a los caballos; todo el que intenta proteger a estos animales de un grifo hambriento suele terminar convertido en su cena.

Un grifo no puede hablar, pero comprende el común.

COMBATE

El grifo prefiere abalanzarse sobre su víctima, ya sea descendiendo en picado para atacar o saltando desde lo alto.

Abalanzarse (Ex): si el grifo se lanza en picado o carga sobre un enemigo podrá efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +6 c/c, daño 1d6+2.

Habilidades: un grifo posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Saltar.

CÓMO DOMAR A UN GRIFO

Aunque sea una criatura inteligente, un grifo necesita ser domado antes de poder llevar a un jinete al combate. Para poder domarlo, un grifo debe tener una actitud amistosa hacia su domador, lo que se conseguirá mediante una prueba con éxito de Diplomacia. Domar a un grifo amistoso requiere seis semanas trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a una de estas criaturas se necesita una silla de montar exótica. El grifo puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Los huevos de esta criatura valen 3.500 po cada uno en el mercado libre, mientras que los polluelos alcanzan las 7.000 po cada uno. Los domadores profesionales cobran 1.500 po por criar o domar a una de estas criaturas.

Carga transportable: para un grifo, la carga ligera llega hasta las 300 libras; la mediana va de 301 a 600; y la pesada, de 601 a 900.

GRIMÓRLOCK

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: hacha de batalla +4 c/c (1d8+3/×3)
Ataque completo: hacha de batalla +4 c/c (1d8+3/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales:
Cualidades especiales: inmunidades, olfato, vista ciega hasta 40'
Salvaciones: Fort +1, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 15, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Esconderse +3*, Escuchar +5, Trepar +4
Dotes: Alerta, Rastrear[A]
Entorno: subterráneo
Organización: banda (2-4), manada (10-20), tribu (10-60 más 1 líder de 3.er - 5.º nivel por cada 10 adultos) o culto (10-80 más 1 líder de 3.er - 5.º nivel por cada 10 adultos, más 1 azotamentes o medusa)
Valor de desafío: 1
Tesoro: monedas estándar; bienes estándar (sólo gemas); objetos estándar
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2


Grimórlock

Este humanoide musculoso es casi tan alto como un humano. Tiene una piel grisácea, gruesa y escamosa, y órbitas oculares vacías, sin ojos.

Los grimórlock son naturales de las profundidades de la tierra, pero suben a la superficie para realizar incursiones y conseguir esclavos y botín. En el exterior, se ocultan en terreno montañoso, donde se camuflan bien. Prefieren la carne fresca y cruda, sobre todo si es humana.

Son tremendamente xenófobos y, cuando viajan por la superficie, lo más normal es encontrarlos en pequeñas patrullas o manadas. Bajo tierra, pueden formar grandes comunidades dirigidas por grimórlock poderosos o por una criatura más inteligente, como una medusa o un azotamentes.

Los grimórlock hablan su propio idioma y el común.

COMBATE

Los grimórlock son ciegos, pero sus excepcionales sentidos del olfato y el oído les permiten localizar a los enemigos que se encuentran cerca. Como resultado, suelen evitar las armas de ataque a distancia y se lanzan al cuerpo a cuerpo blandiendo su hacha de batalla, hecha de piedra.

Inmunidades: los grimórlock son inmunes a los ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones y demás formas de ataque que dependan de la vista.

Vista ciega (Ex): los grimórlock pueden averiguar dónde se encuentran todos los enemigos en un radio de 40', igual que haría una criatura vidente. Más allá de esa distancia, ha de tratarse a todos sus objetivos como si dispusieran de ocultación total.

Estas criaturas son susceptibles a los ataques basados en el sonido y el olfato, y resultan afectadas normalmente por los sonidos fuertes y conjuros sónicos (como *silencio* o *sonido fantasma*) y los olores agobiantes (como el de la *nube apestosa* o el del aire cargado con mucho incienso). Negar el sentido del olfato o el oído de esta criatura reduce esta aptitud a una Lucha a ciegas normal y corriente (igual que la dote). Si ambas son negadas, un grimórlock estará completamente ciego.

Habilidades: *la piel grisácea de un grimórlock le ayuda a ocultarse en su terreno natural, confiriéndole un bonificador racial de +10 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentra en las montañas o bajo tierra.

LOS GRIMÓRLOCK COMO PERSONAJES

Por regla general, los grupos independientes de grimórlock están dirigidos por bárbaros, mientras que los que están al servicio de un azotamentes son a menudo exploradores.

Los personajes grimórlock poseen los rasgos raciales siguientes.

— +4 Fuerza, +2 Destreza, +2 Constitución, -2 Sabiduría, –4 Carisma.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un grimórlock es de 30'.

— Dados de golpe raciales: un grimórlock comienza con 2 niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 2d8 DG, un ataque base de +2, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +0, Ref +3, y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un grimórlock le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 5 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Esconderse, Escuchar y Trepar. Los grimórlock poseen un bonificador racial de +10 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentra en las montañas o bajo tierra.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un grimórlock le proporcionan 1 dote.

— Competencia con armas: un grimórlock es competente de forma automática con el hacha de batalla.

— Bonificador de armadura natural de +4.

— Cualidades especiales (consulta anteriormente): inmunidades, olfato, vista ciega hasta 40'.

— Idiomas automáticos: grimórlock. Idiomas adicionales: dracónico, enano, gnomo, infracomún, térraro.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel: +2.

GUARDIÁN ESCUDO

Constructo Grande
Dados de golpe: 15d10+30 (112 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 24 (–1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +11/+21
Ataque: golpetazo +16 c/c (1d8+6)

Guardián escudo



Ataque completo: 2 golpetazos +16 c/c (1d8+6)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales:
Cualidades especiales: *almacenamiento de conjuros*, curación rápida 5, encontrar amo, *escudar a otro*, guardia, rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 22, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 16-24 DG (Grande);25-45 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta enorme aglomeración de piedra, madera y metal tiene el tamaño de un ogro y se parece a un báculo gigantesco con apéndices de piedra.

Los guardianes escudo, creados por los lanzadores de conjuros para ser sus guardaespaldas, son constructos que protegen a sus amos mediante conjuros y resistencia.

El guardián escudo, cuando se forma, se "ajusta" o "modula" a un amuleto particular. Desde ese momento, considerará al portador de ese amuleto su amo, protegiéndolo y siguiéndolo donde quiera que vaya, a no ser que se le ordene específicamente que no lo haga.

Un guardián escudo obedece las órdenes verbales de su amo lo mejor que puede, aunque no se le da bien ninguna otra cosa que no sea el combate y, quizás, el trabajo manual sencillo. También puede "ajustarse" para llevar a cabo tareas concretas en momentos específicos o cuando se dan ciertas condiciones. El portador del amuleto puede llamar al guardián escudo desde cualquier distancia, y éste acudirá siempre y cuando se encuentre en el mismo plano.

Un guardián escudo mide unos 9' de altura y pesa más de 1.200 lb.

Estas criaturas no pueden hablar, pero entienden las órdenes dadas en cualquier idioma.

COMBATE

El guardián escudo es muy directo en la batalla, golpeando con sus duros puños de piedra. Ha sido fabricado para la defensa, y no impresiona demasiado cuando actúa de forma ofensiva.

***Almacenamiento de conjuros* (*St*):** un guardián escudo puede almacenar un conjuro de 4.º nivel o inferior que haya sido ejecutado sobre él por otra criatura. El guardián "lanza" este conjuro cuando se le ordena o tiene lugar una situación predeterminada. Una vez utilizado, puede almacenar otro conjuro (u otra vez el mismo).

Encontrar amo (Sb): sin importar la distancia, y mientras ambos se encuentren en el mismo plano, el guardián escudo puede encontrar al portador del amuleto (o sólo al amuleto, si aquél se lo ha quitado después de llamar al guardián).

***Escudar a otro* (*St*):** el portador del amuleto con el que está ajustado puede activar esta aptitud defensiva si se encuentra a 100' o menos del guardián escudo. Como si fuera el conjuro del mismo nombre, transfiere al guardián la mitad del daño que debería sufrir el portador del amuleto (esta aptitud no proporciona la CA del conjuro ni los bonificadores de salvación).

Guardia (Ex): si se le ordena hacerlo, el guardián escudo se mueve con rapidez al lado del portador del amuleto para defenderlo, bloqueando los golpes y creando problemas a los enemigos. Todo ataque contra el portador del amuleto sufre un penalizador de –2 cuando el guardián escudo se encuentre adyacente a su amo.

CONSTRUCCIÓN

Un guardián escudo está hecho de madera, bronce, piedra y acero. El coste de los materiales es de 5.000 po. El amo de la criatura puede construir el cuerpo o contratar a otros para que se encarguen de ello. Crear el cuerpo requiere una prueba con éxito de Artesanía (herrería) o Artesanía (carpintería) con CD 16. El amuleto "ajustado" se crea al mismo tiempo, y su coste (20.000 po) se incluye en el coste del guardián. Después de crear el cuerpo, la criatura debe ser animada mediante un prolongado ritual mágico que necesita un laboratorio o taller preparado especialmente, parecido al laboratorio de un alquimista y cuyo montaje cuesta 500 po. Si el creador está construyendo personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo al mismo tiempo.

Pueden crearse guardianes escudo que tengan más de 15 DG, pero cada DG adicional añade +5.000 po al precio de mercado y el precio se incrementa en +20.000 po si el tamaño de la criatura aumenta a Enorme, modificándose en consecuencia también el coste de creación.

NL 15.º; Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *deseo limitado, discernir ubicación, escudar a otro, escudo*, el lanzador debe ser al menos de 15.º nivel. Precio 120.000 po. Coste 65.000 po + 4.600 PX.

AMULETO

Si el amuleto con el que está ajustado resulta destruido, el guardián escudo deja de funcionar hasta que se cree uno nuevo. Si el portador muriese pero el amuleto quedase intacto, el guardián escudo llevaría a cabo la última orden que se le hubiera dado.

GUARDINAL

Los guardinales son una raza de celestiales, o ajenos buenos, originarios de los campos benditos del Elíseo. Cuando están en su hogar, se cuentan entre las más pacíficas de las criaturas, propensos a la risa y difíciles de enfadar. Sin embargo, cuando se encuentran lejos del Elíseo, muestran un aspecto muy diferente, no toleran en absoluto el mal y con frecuencia deambulan por el cosmos buscándolo para hacerle frente.

Los guardinales hablan celestial, dracónico e infernal, aunque pueden hablar con casi cualquier criatura gracias a su aptitud de *don de lenguas*.

Rasgos de guardinal: un guardinal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Bonificador racial +4 a las salvaciones contra venenos.
— Imposición de manos (Sb): esto funciona como la aptitud del paladín, pero el guardinal puede curar tanto daño por día como sus propios puntos de golpe totales.
— Inmunidad a la electricidad y la petrificación.
— Resistencia al frío 10 y al sonido 10.
— Telepatía animal (Sb): esta aptitud funciona como un conjuro de *hablar con los animales* lanzado por un lanzador de conjuros de 8.º nivel (pero no requiere sonido).
— Visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

AVORAL

Ajeno Mediano (bueno, extraplanario, guardinal)
Dados de golpe: 7d8+35 (66 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 90' (buena)
CA: 24 (+6 Des, +8 natural), toque 16, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +7/+9
Ataque: garra +13 c/c (2d6+2) o ala +13 c/c (2d8+2)
Ataque completo: 2 garras +13 c/c (2d6+2) o 2 alas +13 c/c (2d8+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de miedo
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y la petrificación, imposición de manos, RD 10/maligna o plateada, RC 25, resistencia al frío 10 y al sonido 10, telepatía animal, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, visión verdadera
Salvaciones: Fort +10 (+14 contra veneno), Ref +11, Vol +8
Características: Fue 15, Des 23, Con 20, Int 15, Sab 16, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +21, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +7, Disfrazarse +3 (+5 a actuar), Engañar +13, Esconderse +16, Escuchar +13, Intimidar +5, Montar +8, Moverse sigilosamente +16, Saber (uno cualquiera) +12, Trato con animales +13
Dotes: Ataque en vuelo, Potenciar aptitud sortílega (*proyectil mágico*), Sutileza con las armas
Entorno: los campos benditos del Elíseo
Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)
Valor de desafío: 9
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 8-14 DG (Mediano); 15-21 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Avoral

Esta criatura posee el cuerpo de un humano alto y musculoso, pero con grandes alas poderosas en lugar de brazos. Su rostro es más humano que de ave, pero su cabello parece una capucha de plumas, y sus ojos son de color dorado brillante. Sus piernas poseen fuertes garras y barbas de pluma que hacen las veces de cola durante el vuelo.

Los huesos de un avoral son fuertes pero huecos, por lo que incluso los ejemplares más grandes no pesan más de 120 lb. Un avoral mide unos 7' de altura.

Las alas de los avorales tienen pequeñas manos en los puntos intermedios. Cuando las llevan plegadas, esos apéndices se encuentran más o menos donde los hombres tienen las manos, y pueden utilizarse de la misma forma.

Su agudeza visual es prácticamente inigualable. Pueden observar detalles en objetos situados a un máximo de 10 millas, y se dice que pueden percibir el color de ojos de una criatura a 200 pasos de distancia.

Combate

En el suelo, los avorales pueden arremeter con sus alas, asestando duros golpes. Sin embargo, prefieren enfrentarse a sus enemigos en el aire, donde pueden emplear sus durísimas garras y sacar el máximo provecho a su velocidad y agilidad aéreas. La contrapartida es que no pueden atacar con sus alas cuando están volando.

Las armas naturales de un avoral, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento bueno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *auxilio divino, círculo mágico contra el mal* (sólo a sí mismo), *contorno borroso* (sólo a sí mismo), *detectar magia, disipar magia, inmovilizar persona, luz, orden imperiosa* (CD 14), *proyectil mágico, puerta dimensional, ráfaga de viento* (CD 15) y *ver lo invisible*; 3 al día: *rayo relampagueante* (CD 16). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aura de miedo (Sb): una vez al día, los avorales pueden crear un aura de miedo de 20' de radio. Por lo demás, será idéntica a un conjuro de *miedo* (CD 17) lanzado por un lanzador de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Visión verdadera (Sb): funciona como el conjuro de *visión verdadera* lanzado por un lanzador de 14.º nivel, excepto que posee alcance personal y que el avoral debe concentrarse durante 1 asalto completo antes de que surta efecto. A partir de entonces, seguirá activo mientras el avoral continúe concentrado.

Habilidades: los agudos ojos de los avorales les conceden un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar.



Leonal

LEONAL

Ajeno Mediano (bueno, extraplanario, guardinal)
Dados de golpe: 12d8+60 (114 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 27 (+3 Des, +14 natural), toque 13, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +12/+20
Ataque: garra +20 c/c (1d6+8)

Ataque completo: 2 garras +20 c/c (1d6+8) y mordisco +15 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, desgarramiento 1d6+8, rugido
Cualidades especiales: aura protectora, inmunidad a la electricidad y la petrificación, imposición de manos, RD 10/maligna y plateada, RC 28, resistencia al frío 10 y al sonido 10, telepatía animal, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +13 (+17 contra veneno), Ref +11, Vol +10
Características: Fue 27, Des 17, Con 20, Int 14, Sab 14, Car 15
Habilidades: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Concentración +12, Diplomacia +4, Equilibrio +22, Esconderse +22, Escuchar +17, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +22, Saber (uno cualquiera) +17, Saltar +35, Supervivencia +17
Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Rastrear, Soltura con una aptitud (rugido)
Entorno: los campos benditos del Elíseo
Organización: solitario o manada sedentaria (4-9)
Valor de desafío: 12
Tesoro: monedas no; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 13-18 DG (Mediano); 19-36 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura parece un humanoide poderoso de casi 6' de alto, cubierto con un pelaje corto dorado. Su cabeza tiene apariencia leonina, con un hocico corto y una melena oscura exuberante. Sus brazos terminan en garras poderosas, y su boca contiene hileras de dientes largos y afilados.

Una de las formas de guardinal más poderosas, los leonales son tan regios como lo son los leones en el plano Material. Como enemigo, puede ser de igual modo tan aterrador, lanzando potentes rugidos y desgarrando con sus garras afiladas como cuchillas.

Combate

A los leonales les gustan que sus batallas sean tan directas como sea posible. Empiezan con un rugido para desestabilizar a sus enemigos, y entonces continúan con un frenesí de ataques de garras y mordiscos. Se coordinan muy bien con sus compañeros de manada, cubriéndose los flancos unos a otros y lanzando ataques devastadores.



Guiralón

Las armas naturales de un leonal, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento bueno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Abalanzarse (Ex): si un leonal carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el león debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *bola de fuego* (CD 15), *detectar pensamientos*, *inmovilizar monstruo* (CD 17), *muro de fuerza*, *polimorfar*; 3 al día *curar heridas críticas* (CD 16), *neutralizar veneno*, *quitar enfermedad*; 1 al día *sanar* (CD 18). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 10.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aura protectora (Sb): esta aptitud proporciona un bonificador de desvío a la CA de +4 y un bonificador de resistencia a los TS de +4 a cualquiera que se encuentre hasta 20' del leonal, contra ataques realizados o efectos creados por criaturas malignas. Por los demás, esto actúa como un efecto de *círculo mágico contra el mal* y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos de 20' de radio lanzados por un lanzador de conjuros de nivel equivalente a los DG del leonal (los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del leonal).

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +20 c/c, daño 1d6+8.

Rugido (Sb): un leonal puede rugir hasta 3 veces al día. Cada rugido emite una onda expansiva en forma de cono de 60' que duplica los efectos de un conjuro de *palabra sagrada* e inflige 2d6 puntos de daño adicionales por daño sónico (CD de Fortaleza 20 niega). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: los leonales poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse, y Moverse sigilosamente.

GUIRALÓN

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 7d10+20 (58 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 40'
CA: 16 (–1 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +7/+17
Ataque: garra +12 c/c (1d4+6)
Ataque completo: 4 garras +12 c/c (1d4+6) y mordisco +7 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: rasgadura 2d4+12
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +5
Características: Fue 26, Des 17, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +6, Moverse sigilosamente +8, Trepar +14
Dotes: Dureza (2), Voluntad de hierro
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario o compañía (5-8)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

A primera vista, esta criatura parece un gorila albino, pero tiene cuatro brazos. También posee dientes afilados como cuchillas y largas garras.

Los guiralones son los primos salvajes y mágicos de los gorilas. Son agresivos, están sedientos de sangre, son sumamente territoriales e increíblemente fuertes.

Cuando se mueven por el suelo, estas criaturas caminan sobre sus piernas y brazos inferiores. Un guiralón adulto mide cerca de 8' de altura y posee un amplio pecho, estando cubierto por un grueso pelaje de un blanco inmaculado. Pesan unas 800 lb.

COMBATE

Los guiralones atacan a todo lo que entra en su territorio, incluso a otros de su misma especie. Su beligerancia sin sentido es lo único que controla la cantidad de individuos de la especie. A pesar de todo, estas criaturas demuestran bastante astucia.

Normalmente, un guiralón solitario se oculta en las ramas de los árboles o bajo un montón de hojas y maleza, mostrando sólo su nariz. Cuando atisba u olfatea a su presa, ataca cargando. La criatura coge a las presas lo

bastante pequeñas como para ser transportadas, desapareciendo a menudo entre los árboles antes de que los compañeros de la víctima puedan tomar represalias. Contra enemigos mayores, el guiralón intenta desgarrar a mordiscos a un único oponente tan rápidamente como sea posible.

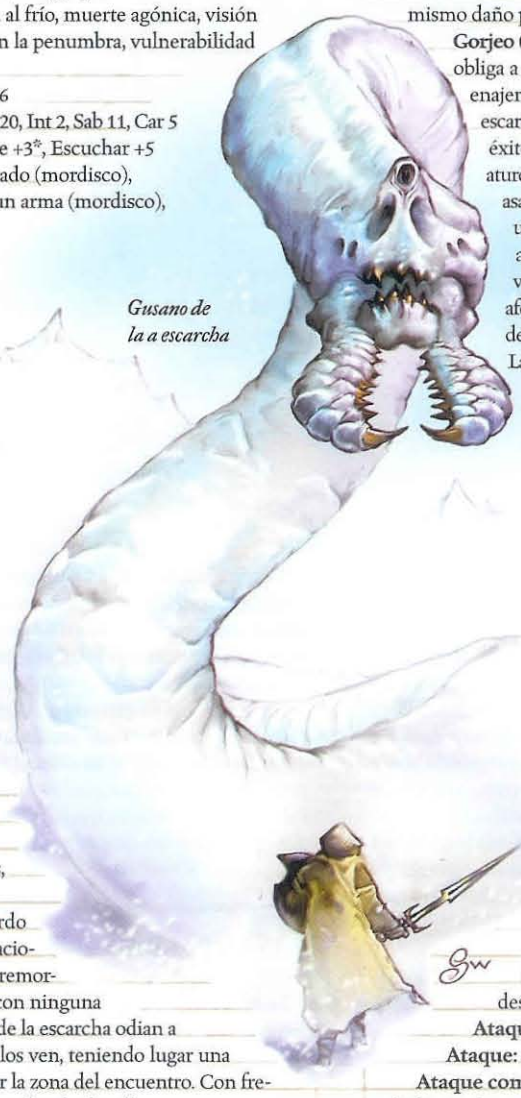
Rasgadura (Ex): cuando un guiralón acierta con dos o más ataques de garra, se pega al cuerpo de su oponente y le desgarra la carne. Este ataque inflige, automáticamente, 2d4+12 puntos de daño adicionales.

Habilidades: un guiralón posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

GUSANO DE LA ESCARCHA

Bestia mágica Enorme (frío)
Dados de golpe: 14d10+70 (147 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 10'
CA: 18 (-2 tamaño, +10 natural), toque 8, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +14/+30
Ataque: mordisco +21 c/c (2d8+12 más 1d8 frío)
Ataque completo: mordisco +21 c/c (2d8+12 más 1d8 frío)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: arma de aliento, frío, gorjeo
Cualidades especiales: inmunidad al frío, muerte agónica, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +14, Ref +9, Vol +6
Características: Fue 26, Des 10, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 5
Habilidades: Avistar +5, Esconderse +3*, Escuchar +5
Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Entorno: llanuras frías
Organización: solitario
Valor de desafío: 12
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 15-21 DG (Enorme); 22-42 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta larga criatura blanca y azul posee enormes mandíbulas y un extraño nódulo encima de su cabeza con el que genera un sonido de gorjeo.



Gusano de la escarcha

El gusano de la escarcha, terror de las tierras heladas, pasa la mayor parte de su vida excavando a través del hielo, la nieve e incluso la tierra congelada. Sólo emerge a la superficie para atacar a sus presas. Su dieta consiste en yaks, osos polares, morsas, focas, alces y mamuts.

Los sabios no se ponen de acuerdo en si este horrible monstruo está relacionado con el gusano púrpura o con el remorhaz. Puede que la respuesta sea que con ninguna de las dos. Es cierto que los gusanos de la escarcha odian a los remorhaz y los atacan en cuanto los ven, teniendo lugar una colosal batalla que bien podría arrasar la zona del encuentro. Con frecuencia, los remorhaz salen victoriosas de tales batallas.

Un gusano de la escarcha no puede excavar a través de la roca, pero puede atravesar el hielo y la tierra helada. Cuando se mueve a través de estos materiales duros deja detrás de él un túnel utilizable de unos 5' de diámetro.

Estos gusanos ponen huevos que un observador inexperto confundiría con simples formaciones de hielo ovaladas. Los recién salidos del cascarón deben valerse inmediatamente por sí mismos, alcanzando la madurez al cabo de unos tres a cinco años. A veces, las tribus de los yermos helados pueden domar a los gusanos jóvenes para que les ayuden a proteger la comunidad e incluso ser cabalgados, utilizando sillas de montar mágicas, resistentes al frío.

Un gusano de la escarcha mide unos 40' de largo, 5' de diámetro y pesa unas 8.000 lb.

COMBATE

Los gusanos de la escarcha acechan bajo la nieve, esperando a que se acerque una presa. Dan comienzo a su ataque con un gorjeo y, a continuación, muerden a la víctima indefensa.

Arma de aliento (Sb): cono de 30' de largo, 1 vez cada hora, daño 15d6 por frío, CD de Reflejos 22 para mitad de daño. Los oponentes inmovilizados por el gorjeo del gusano no tendrán derecho a ningún TS. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Frío (Ex): el cuerpo de un gusano de la escarcha genera un frío intenso, infligiendo a los oponentes 1d8 puntos de daño cada vez que la criatura tiene éxito en un ataque de mordisco. Las criaturas desarmadas o dotadas de armas naturales que ataquen a un gusano de la escarcha, sufrirán ese mismo daño por frío cada vez que logren alcanzarlo.

Gorjeo (Sb): el gusano de la escarcha puede emitir un sonido que obliga a su presa a mantenerse quieta. Esta compulsión sónica y enajenadora afecta a toda criatura (distinta de un gusano de la escarcha) situada en un radio de 100'. Las víctimas deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o se quedarán aturdidas mientras el gusano continúe gorjeando e incluso 1d4 asaltos después, incluso si son atacadas. No obstante, cuando una víctima sea atacada o sacudida violentamente (una acción de asalto completo), tendrá derecho a otro TS. Una vez resistido o roto el efecto, la criatura no podrá volver a ser afectada durante 24 horas por el gorjeo de ese mismo gusano de la escarcha. El nivel de lanzador de este efecto es 14.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Agonía mortal (Ex): cuando muere, el gusano de la escarcha se convierte en hielo y estalla en una explosión que inflige 12d6 puntos de daño por frío y 8d6 puntos de daño perforante a todo lo que se encuentre en un radio de 100'. (CD de Reflejos 22 para mitad de daño). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: *debido a su color y a su afinidad por enterrarse en la nieve, esta criatura recibe un bonificador racial de +10 a las pruebas de Esconderse en su entorno natural.

GUSANO PURPURA

Bestia mágica Gargantuesca
Dados de golpe: 16d10+112 (200 pg)
Iniciativa: –2
Velocidad: 20' (4 casillas), Ec 20', Nd 10'
CA: 19 (–4 tamaño, –2 Des, +15 natural), toque 4, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +16/+40
Ataque: mordisco +25 c/c (2d8+12)
Ataque completo: mordisco +25 c/c (2d8+12) y aguijón +20 c/c (2d6+6 más veneno)
Espacio/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir, veneno

Cualidades especiales: sentido de la vibración hasta 60'
Salvaciones: Fort +17, Ref +8, Vol +4
Características: Fue 35, Des 6, Con 25, Int 1, Sab 8, Car 8
Habilidades: Escuchar +18, Nadar +20
Dotes: Ataque poderoso, Embestida poderosa, Golpe demoledor, Hendedura, Soltura con un arma (aguijón), Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 12
Tesoro: monedas no, bienes 50% (sólo piedra), objetos no
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 16-32 (Gargantuesco); 33-45 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene la apariencia de un gusano gigantesco cubierto por una armadura quitinosa de placas de color púrpura oscuro. Sus fauces llenas de dientes son tan amplias como la altura de un ser humano.

Estos excavadores gigantescos intentan consumir cualquier materia orgánica que encuentran. Los gusanos púrpuras son temidos por engullir a sus presas: grupos enteros de aventureros han desaparecido en sus gargantas, un individuo tras otro.

El cuerpo de un gusano púrpura adulto mide 5' de diámetro y 80' de largo, y pesa unas 40.000 lb. Esta criatura tiene un aguijón venenoso en la cola.

Un gusano púrpura consume una gran cantidad de fango y roca cuando excava, y su estómago puede albergar gemas y otros objetos resistentes al ácido. En áreas ricas en minerales, sus desechos pueden contener minerales sin refinar.



Gusano púrpura

COMBATE

En combate, el gusano púrpura se enrosca en una espiral de 20' de diámetro, mordiendo y golpeando con su aguijón a todo lo que se ponga a su alcance.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el gusano púrpura debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá intentar engullirlo en el asalto siguiente.

Engullir (Ex): un gusano púrpura puede intentar engullir a un oponente, de un tamaño menor que él, al que haya agarrado con una prueba con éxito de presa. Una vez esté en el interior del monstruo, el oponente sufrirá 2d8+12 puntos de daño por aplastamiento y 8 puntos de daño por ácido cada asalto, infligidos por el aparato digestivo del gusano. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 25 puntos de daño al tracto digestivo del gusano (CA 17). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

En el estómago de un gusano púrpura pueden llegar a caber 2 oponentes Grandes, 8 Medianos, 32 Pequeños, 128 Menudos, o 512 Diminutos o más pequeños.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 25); daño inicial 1d6 Fuerza; daño secundario 2d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: un gusano púrpura posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

HIDRA

Esta bestia parece alguna clase de gran reptil con un verdadero bosque de cabezas sobre cuellos largos y delgados.

Las hidras son monstruos reptilianos con múltiples cabezas; pueden despedazar con rapidez a cualquier enemigo excepto a los mejor acorazados.

Su color va del marrón grisáceo al marrón oscuro, con el vientre amarillo pálido o marrón claro. Sus ojos son de color ámbar y los dientes, blancos amarillentos. Miden unos 20' de largo y pesan 4.000 lb. aproximadamente.

Las hidras no hablan.

COMBATE

Una hidra puede atacar con todas sus cabezas sin ningún penalizador, incluso si se mueve o carga durante el asalto.

Se puede acabar con ella cortándole todas las cabezas o matando su cuerpo. Para cercenarle una cabeza, el oponente debe tener éxito en un intento de Romper arma con un arma cortante (el jugador debe decir dónde dirige el ataque justo antes de hacer la tirada). Efectuar un intento de Romper arma provoca un ataque de oportunidad salvo que el que lo intente posea la dote Romper arma mejorado. Un oponente puede golpear a las cabezas de una hidra desde cualquier posición desde la cual pueda golpear a la hidra, ya que las cabezas de la criatura se retuercen y mueven en todas direcciones mientras combate. Un oponente puede preparar una acción de intentar Romper arma contra la cabeza de una hidra cuando la criatura intente morderle.

Cada una de las cabezas de una hidra tiene tantos puntos de golpe comoiguales a el total de los puntos de golpe normales de la criatura, dividido entre su número original de cabezas. Por ejemplo, si una hidra de cinco cabezas tiene 52 puntos; 10 o más puntos de daño cercenarán una cabeza (52 ÷ 5 = 10,4; 10 al redondear hacia abajo).

La pérdida de una cabeza inflige un daño al cuerpo igual a la mitad del total de los puntos de golpe normales de esa cabeza. Un reflejo natural sella el cuello cortado para evitar una mayor pérdida de sangre. Una hidra ya no puede atacar con la cabeza que se le ha cercenado pero no recibe otros penalizadores.

Cada vez que se cercena una cabeza, dos nuevas brotan del cuello cercenado en 1d4 asaltos. Una hidra nunca puede tener más del doble de su cantidad original de cabezas a la vez, y cualquier cabeza adicional por encima de esa cantidad se agostará y morirá en el plazo de 1 día. Para evitar que crezcan dos cabezas de una cercenada, se deben infligir al menos 5 puntos de daño por ácido o fuego al cuello cercenado (es

TRAS LA PANTALLA: HIDRAS

Hemos intentado que las hidras sean monstruos difíciles de derrotar mediante métodos convencionales. Los personajes que no tengan la dote Romper arma mejorado encontrarán difícil y peligroso atacar cortando las cabezas del monstruo, y la aptitud de curación rápida de la hidra implica que el daño dirigido a su cuerpo se recupera con rapidez. La hidra recompensa a los personajes que tengan la dote Romper arma mejorado y a los grupos que aprendan a coordinar sus ataques de una forma eficaz.

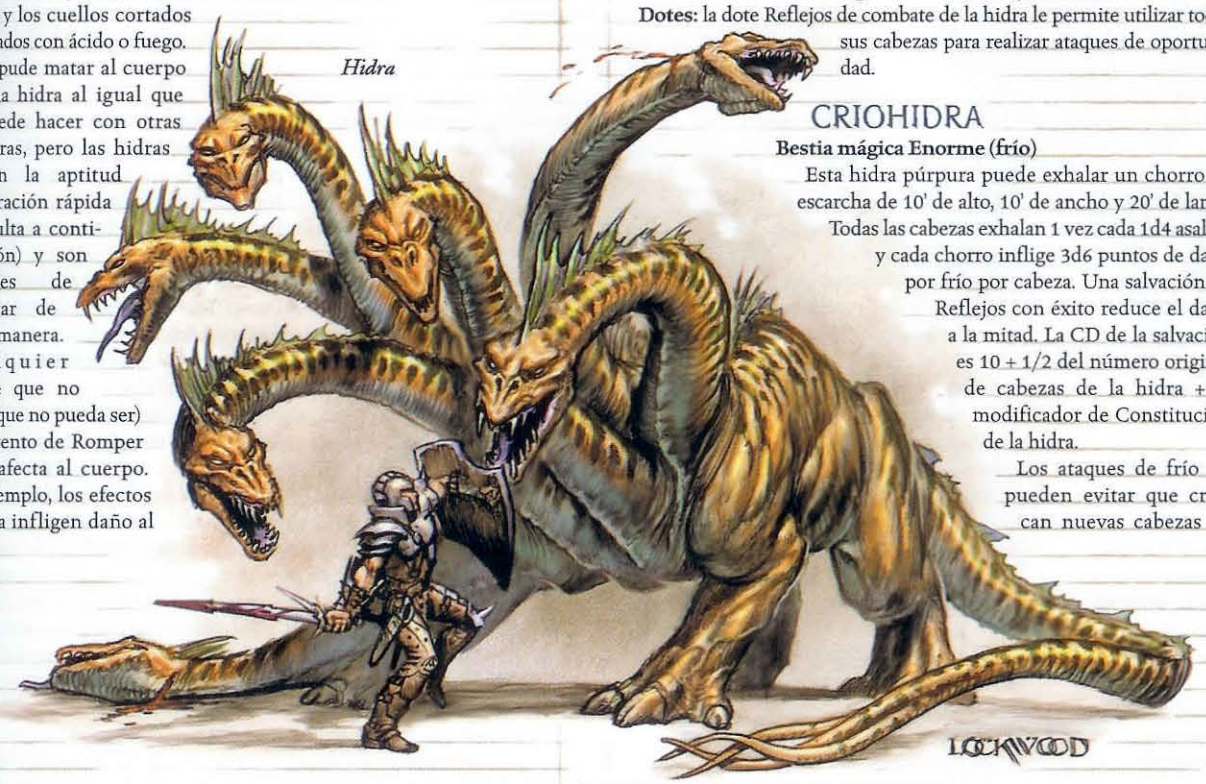
necesario un ataque de toque para acertar) antes de que aparezcan las nuevas cabezas. Un arma flamígera (o con un efecto parecido) inflige su daño de energía al cuello cortado con el mismo golpe con el que cercena una cabeza. El daño por ácido o fuego de un efecto de área (como los de un conjuro de *bola de fuego* o el aliento de un dragón) pueden quemar varios cuellos cercenados además de infligir daño al cuerpo de la hidra. Una hidra no muere debido a la pérdida de sus cabezas hasta que todas sus cabezas hayan sido cercenadas y los cuellos cortados quemados con ácido o fuego.

Se pude matar al cuerpo de una hidra al igual que se puede hacer con otras criaturas, pero las hidras poseen la aptitud de curación rápida (consulta a continuación) y son difíciles de derrotar de esa manera. Cualquier ataque que no sea (o que no pueda ser) un intento de Romper arma afecta al cuerpo. Por ejemplo, los efectos de área infligen daño al cuerpo de una hidra, no a sus cabezas. Los efectos mágicos dirigidos no pueden cortar las cabezas de una hidra (y por ello deben afectar al cuerpo) a menos que inflijan daño cortante y puedan ser utilizados para efectuar intentos de Romper arma.

Curación rápida (Ex): cada asalto, una hidra se cura una cantidad de daño igual a 10 + la cantidad de sus cabezas originales.

Habilidades: gracias a sus múltiples cabezas, las hidras poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Dotes: la dote Reflejos de combate de la hidra le permite utilizar todas sus cabezas para realizar ataques de oportunidad.



Hidra

CRIOHIDRA

Bestia mágica Enorme (frío)

Esta hidra púrpura puede exhalar un chorro de escarcha de 10' de alto, 10' de ancho y 20' de largo. Todas las cabezas exhalan 1 vez cada 1d4 asaltos y cada chorro inflige 3d6 puntos de daño por frío por cabeza. Una salvación de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad. La CD de la salvación es 10 + 1/2 del número original de cabezas de la hidra + el modificador de Constitución de la hidra.

Los ataques de frío no pueden evitar que crezcan nuevas cabezas de

	Hidra de cinco cabezas Bestia mágica Enorme	Hidra de seis cabezas Bestia mágica Enorme	Hidra de siete cabezas Bestia mágica Enorme
Dados de golpe:	5d10+28 (55 pg)	6d10+33 (66 pg)	7d10+38 (77 pg)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Velocidad:	20' (4 casillas), Nd 20'	20' (4 casillas), Nd 20'	20' (4 casillas), Nd 20'
CA:	15 (–2 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 9, desprevenido 14	16 (–2 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 9, desprevenido 15	17 (–2 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 9, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+5 /+16	+6 /+17	+7 /+19
Ataque:	5 mordiscos +6 c/c (1d10+3)	6 mordiscos +8 c/c (1d10+3)	7 mordiscos +10 c/c (1d10+4)
Ataque completo:	5 mordiscos +6 c/c (1d10+3)	6 mordiscos +8 c/c (1d10+3)	7 mordiscos +10 c/c (1d10+4)
Espacio /Alcance:	15' / /10'	15' / /10'	15' / /10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	curación rápida 15, olfato, visión en la oscuridad hasta a 60', visión en la penumbra	curación rápida 16, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	curación rápida 17, olfato, visión en la oscuridad hasta a 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +9, Ref +5, Vol +3	Fort +10, Ref +6, Vol +4	Fort +10, Ref +6, Vol +4
Características:	Fue 17, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	Fue 17, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	Fue 19, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Habilidades:	Avistar +6, Escuchar +6, Nadar +11	Avistar +7, Escuchar +6, Nadar +11	Avistar +7, Escuchar +7, Nadar +12
Dotes:	Dureza, Reflejos de combate[A], Voluntad de hierro	Dureza, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro	Dureza, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Entorno:	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)
Organización:	solitaria	solitaria	solitaria
Valor de desafío:	4 (normal); 6 (criohidra o pirohidra)	5 (normal); 7 (criohidra o pirohidra)	6 (normal); 8 (criohidra o pirohidra)
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	—	—	—
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Hidra de ocho cabezas Bestia mágica Enorme	Hidra de nueve cabezas Bestia mágica Enorme	Hidra de diez cabezas Bestia mágica Enorme
Dados de golpe:	8d10+43 (87 pg)	9d10+48 (97 pg)	10d10+53 (108 pg)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Velocidad:	20' (4 casillas), Nd 20'	20' (4 casillas), Nd 20'	20' (4 casillas), Nd 20'
CA:	18 (–2 tamaño, +1 Des, +9 natural), toque 9, desprevenido 17	19 (–2 tamaño, +1 Des, +10 natural), toque 9, desprevenido 18	20 (–2 tamaño, +1 Des, +11 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataque base/Presa:	+8 /+20	+9 /+22	+10 /+23
Ataque:	8 mordiscos +11 c/c (1d10+4)	9 mordiscos +13 c/c (1d10+5)	10 mordiscos +14 c/c (1d10+5)
Ataque completo:	8 mordiscos +11 c/c (1d10+4)	9 mordiscos +13 c/c (1d10+5)	10 mordiscos +14 c/c (1d10+5)
Espacio/Alcance:	15'/10'	15'/10'	15'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	curación rápida 18, olfato, visión en la oscuridad hasta a 60', visión en la penumbra	curación rápida 19, olfato, visión en la oscuridad hasta a 60', visión en la penumbra	curación rápida 20, olfato, visión en la oscuridad hasta a 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +11, Ref +7, Vol +4	Fort +11, Ref +7, Vol +5	Fort +12, Ref +8, Vol +5
Características:	Fue 19, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	Fue 21, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	Fue 21, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Habilidades:	Avistar +8, Escuchar +7, Nadar +12	Avistar +8, Escuchar +8, Nadar +13	Avistar +9, Escuchar +8, Nadar +13
Dotes:	Dureza, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro	Dureza, Lucha a ciegas, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro	Dureza, Lucha a ciegas, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Entorno:	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)
Organización:	solitaria	solitaria	solitaria
Valor de desafío:	7 (normal); 9 (criohidra o pirohidra)	8 (normal); 10 (criohidra o pirohidra)	9 (normal); 11 (criohidra o pirohidra)
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	—	—	—
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Hidra de once cabezas Bestia mágica Enorme	Hidra de doce cabezas Bestia mágica Enorme
Dados de golpe:	11d10+58 (118 pg)	12d10+63 (129 pg)
Iniciativa:	+1	+1
Velocidad:	20' (4 casillas), Nd 20'	20' (4 casillas), Nd 20'
CA:	21 (–2 tamaño, +1 Des, +12 natural), toque 9, desprevenido 20	22 (–2 tamaño, +1 Des, +13 natural), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+11 / /+25	+12 / /+26
Ataque:	11 mordiscos +16 c/c (1d10+6)	12 mordiscos +17 c/c (2d8+6)
Ataque completo:	11 mordiscos +16 c/c (1d10+6)	12 mordiscos +17 c/c (2d8+6)
Espacio/Alcance:	15'/10'	15'/10'
Ataques especiales:	—	—
Cualidades especiales:	curación rápida 21, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	curación rápida 22, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +12, Ref +8, Vol +5	Fort +13, Ref +9, Vol +6
Características:	Fue 23, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	Fue 23, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Habilidades:	Avistar +9, Escuchar +9, Nadar +14	Avistar +10, Escuchar +9, Nadar +14
Dotes:	Dureza, Lucha a ciegas, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro	Ataque natural mejorado (mordisco), Dureza, Lucha a ciegas, Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro
Entorno:	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)	marjales templados (criohidra: marjales fríos) (pirohidra: marjales cálidos)
Organización:	solitaria	solitaria
Valor de desafío:	10 (normal); 12 (criohidra o pirohidra)	11 (normal); 13 (criohidra o pirohidra)
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	—	—
Ajuste de nivel:	—	—

un cuello cercenado de una criohidra (debido a que la criohidra posee inmunidad al frío), pero 5 puntos de daño por fuego sí que lo harán.

PIROHIDRA

Bestia mágica Enorme (fuego)

Estas hidras rojizas pueden exhalar un chorro de fuego de 10' de alto, 10' de ancho y 20' de largo. Todas las cabezas exhalan 1 vez cada 1d4 asaltos y cada chorro inflige 3d6 puntos de daño por fuego por cabeza. Una salvación de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad. La CD de la salvación es 10 + 1/2 del número original de cabezas de la hidra + el modificador de Constitución de la hidra.

Los ataques de fuego no pueden evitar que crezcan nuevas cabezas de un cuello cercenado de una pirohidra (debido a que la pirohidra posee inmunidad al fuego), pero 5 puntos de daño por frío sí que lo harán.

HIPOGRIFO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 3d10+9 (25 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50' (10 casillas), Vl 100' (regular)
CA: 15 (–1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +3 / +11
Ataque: garra +6 c/c (1d4+4)
Ataque completo: 2 garra +6 c/c (1d4+4) y mordisco +1 c/c (1d8+2)
Espacio / Alcance: 10' / 5'
Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 18, Des 15, Con 16, Int 2, Sab 13, Car 8
Habilidades: Avistar +8, Escuchar +4
Dotes: Esquiva, Viraje brusco
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, pareja o escuadrilla (7-12)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4-6 DG (Grande); 7-9 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta bestia posee el torso y los cuartos traseros de un caballo y las patas delanteras, alas y cabeza de un águila gigante.



Hipogrifo

El hipogrifo es una agresiva criatura voladora que combina rasgos de caballo y de águila gigante. Es un omnívoro voraz, tan dispuesto a cazar criaturas humanoides como cualquier otro alimento.

Estas bestias son muy territoriales, y defienden con ferocidad inusitada sus territorios de cazas y zonas de pastos preferidos contra los intrusos. Sus territorios suelen extenderse unas 5d10 millas desde sus nidos, en los que permanecen los jóvenes mientras los adultos cazan. Sin embargo, nunca dejarán a las crías indefensas: descubrir el nido de un hipogrifo implica encontrarse con criaturas adultas.

Las medidas típicas de esta bestia son: 9' de largo, una envergadura de alas de 20' y un peso de 1.000 lb.

COMBATE

El hipogrifo se lanza en picado sobre su presa y golpea con las garras de sus patas delanteras. Cuando no puede precipitarse sobre su víctima, intenta cortar con las garras y el pico.

Las parejas y escuadrillas de estas criaturas atacan en grupo, cayendo en picado repetidas veces para ahuyentar o matar a los intrusos. Los hipogrifos luchan hasta la muerte para defender sus nidos y sus polluelos, que son preciados como monturas aéreas y alcanzan muy buen precio en muchas zonas civilizadas.

Habilidades: los hipogrifos poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar.

CÓMO DOMAR A UN HIPOGRIFO

Aunque sea una criatura inteligente, un hipogrifo necesita ser domado antes de poder llevar a un jinete al combate. Para poder domarlo, un hipogrifo debe tener una actitud amistosa hacia su domador, lo que se conseguirá mediante una prueba con éxito de Diplomacia. Domar a un hipogrifo amistoso requiere seis semanas trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a una de estas criaturas se necesita una silla de montar exótica. El hipogrifo puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Los huevos de esta criatura valen 2.000 po cada uno en el mercado libre, mientras que los polluelos alcanzan las 3.000 po cada uno. Los domadores profesionales cobran 1.000 po por criar o domar a una de estas criaturas.

Carga transportable: para un hipogrifo, la carga ligera llega hasta las 300 libras; la mediana va de 301 a 600 lb.; y la pesada, de 601 a 900 lb.

HOMBRE LAGARTO

Humanoide Mediano (reptiliano)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+5 natural) o 17 (+5 natural, +2 escudo pesado), toque 10, desprevenido 15 o 17
Ataque base/Presa: +1 / +2
Ataque: garra +2 c/c (1d4+1) o clava +2 c/c (1d6+1) o jabalina +1 a distancia (1d6+1)
Ataque completo: garra +2 c/c (1d4+1) y mordisco +0 c/c (1d4); o clava +2 c/c (1d6+1) y mordisco +0 c/c (1d4); o jabalina +1 a distancia (1d6+1)
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: contener la respiración
Espacio/Alcance: 5' / 5'
Salvaciones: Fort +1, Ref +3, Vol +0
Características: Fue 13, Des 10, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 10
Habilidades: Equilibrio +4, Nadar +2, Saltar +5
Dotes: Ataque múltiple
Entorno: marjales templados



Hombre lagarto

Organización: banda (2-3), partida (6-10 más 50% de no combatientes más 1 líder de 3.er - 6.º nivel) o tribu (30-60 más 2 lugartenientes de 3.er - 6.º nivel y 1 líder de 4.º -o: 10.º nivel)
Valor de desafío: 1
Tesoro: monedas 1/2; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Este humanoide alto parece un cruce entre un humano de complexión poderosa y un lagarto. Tiene manos terminadas en garras, una cola larga, y mandíbulas cuajadas de dientes.

Los hombres lagarto son humanoides reptilianos primitivos que pueden resultar muy peligrosos si se les provoca.

Aunque son omnívoros, los hombres lagarto prefieren la carne; el saber popular sostiene que estas criaturas prefieren la carne humana, pero esta acusación es en su mayor parte infundada (aunque ciertas tribus sí que se comen a los cautivos o a los enemigos muertos). Algunas tribus más avanzadas construyen cobertizos y utilizan armas y escudos; los líderes de tales grupos incluso pueden tener equipo robado o intercambiado con otras criaturas inteligentes.

Por regla general, un hombre lagarto mide de 6' a 7' de altura, siendo sus escamas de color verde, gris o marrón. Utilizan su cola, que mide de 3' a 4' de largo, para mantener el equilibrio, y pueden pesar entre 200 y 250 lb.

Los hombres lagarto hablan dracónico.

COMBATE

Los hombres lagarto luchan de forma desorganizada. Prefieren los asaltos frontales y los avances en masa, a veces intentando obligar a los enemigos a introducirse en el agua, donde estas criaturas tienen ventaja. Cuando son superados en número o su territorio está siendo invadido, colocan trampas, planean emboscadas y realizan incursiones para cortar los suministros enemigos. Las tribus avanzadas utilizan tácticas más sofisticadas, y consiguen mejores trampas y emboscadas.

Contener la respiración: un hombre lagarto puede contener su respiración durante una cantidad de asaltos igual a 4 veces su puntuación de Constitución antes de correr el riesgo de ahogarse (consulta al respecto la *Guía del Dungeon Master*).

Habilidades: gracias a sus colas, los hombres lagarto poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Saltar. Los modificadores de las habilidades que figuran en el bloque de estadísticas incluyen un penalizador de armadura a las pruebas de –2 (–4 a las de nadar) por llevar un escudo pesado.

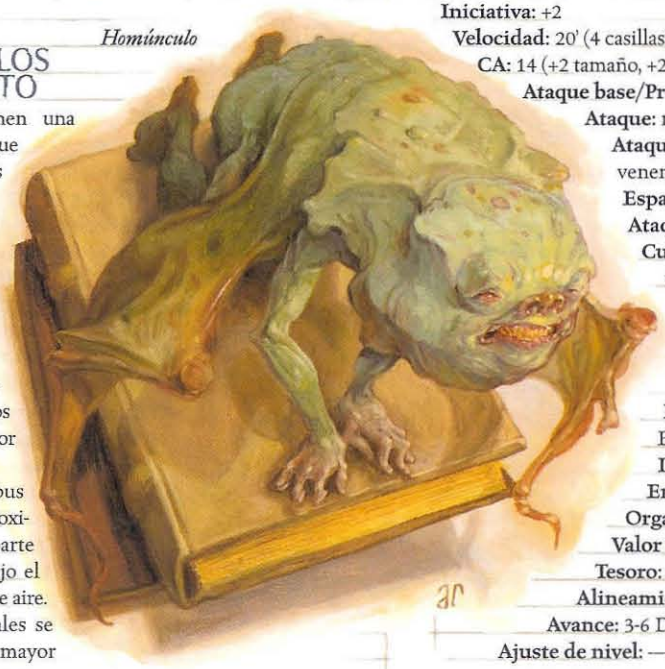
LA SOCIEDAD DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los hombres lagarto tienen una sociedad patriarcal en la que los miembros más poderosos dirigen a los demás. Los chamanes ofrecen consejo, pero rara vez se convierten en líderes. La supervivencia es su máxima preocupación, y toda tribu amenazada o hambrienta hará lo imposible para asegurar su existencia, incluso cometer actos considerados abominables por otros humanoides.

La mayoría de las tribus viven en pantanos, pero aproximadamente una tercera parte de la población lo hace bajo el agua, en cuevas con bolsas de aire. A menudo, las tribus locales se unen contra una amenaza mayor (lo que incluye tribus hostiles de hombres lagarto) y, a veces, se alían con los locathah o sirven a criaturas más poderosas, como nagas o dragones. En regiones aisladas sobreviven pescando, recolectando y rebuscando comida, y los que viven cerca de otros humanoides realizan incursiones para conseguir comida, suministros y esclavos. Su guarida tiene la mitad de crías no combatientes que de adultos, y 1 huevo por cada 10 adultos.

La deidad tutelar de los hombres lagarto es Semuanya, cuya mayor preocupación es la supervivencia y propagación de los suyos.

Homúnculo



LOS HOMBRES LAGARTO COMO PERSONAJES

La mayoría de los líderes de los hombres lagarto son bárbaros o druidas. Los clérigos (chamanes) adoran a Semuanya y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Agua, Animal y Vegetal.

Los personajes hombres lagarto poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Fuerza, +2 Constitución, 2 Inteligencia.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un hombre lagarto es de 30'.

— Dados de golpe raciales: un hombre lagarto comienza con 2 niveles de humanoide, lo que le proporciona 2d8 DG, un ataque base de +1, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +0, Ref +3, y Vol +0.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide de un hombre lagarto le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 5 x (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Equilibrio, Nadar y Saltar.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide de un hombre lagarto le proporcionan 1 dote.

— Competencia con armas y armadura: un hombre lagarto es competente de forma automática con las armas sencillas y escudos.

— Bonificador de armadura natural de +5.

— Armas naturales: 2 garras (1d4) y mordisco (1d4).

— Cualidades especiales (consulta anteriormente)(ver más arriba): contener la respiración.

— Idiomas automáticos: común, dracónico. Idiomas adicionales: acuano, gnoll, orco, trasgo.

— Clase predilecta: druida.

— Ajuste de nivel: +1.

HOMÚNCULO

Constructo Menudo
Dados de golpe: 2d10 (11 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 50' (buena)
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +1/–8
Ataque: mordisco +2 c/c (1d4-1 más veneno)
Ataque completo: mordisco +2 c/c (1d4-1 más veneno)
Espacio/Alcance: 2 1/2' /0'
Ataques especiales: veneno
Cualidades especiales: rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta a 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +0, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 8, Des 15, Con —, Int 10, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +14, Escuchar +4
Dotes: Reflejos rápidos
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: cualquiera (igual que su creador)
Avance: 3-6 DG (Menudo)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura posee una forma vagamente humanoide. Mide cerca de 18" de alto y tiene unas alas que abiertas abarcan 2' de largo. Su piel parece áspera y verrugosa, y tiene una boca cuajada de dientes como agujas.

Un homúnculo es un sirviente diminuto, creado por un mago. Aunque débiles como combatientes, estas criaturas son muy eficaces como espías, mensajeros y exploradores.

El creador de un homúnculo determina sus rasgos.

Un homúnculo es poco más que una herramienta diseñada para realizar encargos; una extensión de su creador, con el que comparte el mismo alineamiento y naturaleza. Aunque no puede hablar, el proceso de creación lo une telepáticamente con su creador. Sabe lo que su amo sabe y puede transmitirle todo lo que vea y oiga hasta una distancia de 1.500'. Un homúnculo nunca viajará más allá de esta distancia voluntariamente, aunque sí podría ser llevado por la fuerza. Si esto ocurriera, la criatura haría todo lo que estuviera en su mano para recuperar el contacto con su amo. Un ataque que destruya a este ser infligirá 2d10 puntos de daño a su amo. Si éste fuera asesinadomuriera, el homúnculo también moriría, y su cuerpo se desharía rápidamente en un charco de icor.

COMBATE

El homúnculo cae sobre su víctima y muerde con sus colmillos venenosos.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial dormir durante 1 minuto, daño secundario dormir durante 5d6 minutos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +2.

CONSTRUCCIÓN

Un homúnculo se forma a partir de una mezcla de arcilla, ceniza, raíz de mandrágora, agua de manantial y una pinta de la sangre del propio creador (una jarra o frasco). Los materiales cuestan 50 po. El amo de la criatura puede dar forma al cuerpo él mismo o contratar a otros para que lo hagan. Crear el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura o alfarería) de CD 12.

Una vez esculpido, el cuerpo debe ser animado mediante un prolongado ritual mágico que necesita un laboratorio o taller preparado especialmente, parecido al laboratorio de un alquimista y cuyo montaje cuesta 500 po. Si el creador está construyendo personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo al mismo tiempo.

Pueden crearse homúnculos que tengan más de 2 DG, pero cada DG adicional añade +2.000 po al coste de creación.

Fabricar constructo (consulta la página 304 al respecto), *imagen múltiple, ojo arcano, remendar*, el lanzador debe ser al menos de 4.º nivel. Precio -o: (no se vende nunca). Coste 1.050 po + 78 PX.

HONGO

A diferencia de los hongos normales, que son inofensivos para los seres vivos, las dos especies que te describimos aquí (el chillón y el hongo violáceo) pueden resultar peligrosas para los aventureros incautos.

Un hongo carece de clorofila y verdaderas raíces, hojas o tallos verdaderos. Incapaces de llevar a cabo la fotosíntesis, existen como parásitos, deshaciendo lentamente la materia orgánica. Aunque los dos tipos de criaturas que te describimos aquí existen por separado, a menudo conviven en el mismo entorno.

Hongo violáceo



	Chillón Planta Mediana	Hongo violáceo Planta Mediana
Dados de golpe:	2d8+2 (11 pg)	2d8+6 (15 pg)
Iniciativa:	–5	–1
Velocidad:	0'	10' (2 casillas)
CA:	8 (–5 Des, +3 natural), toque 5, desprevenido 8	13 (–1 Des, +4 natural), toque 9, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+1 /–4	+1/+3
Ataque:	—	tentáculo +3 c/c (1d6+2 más veneno)
Ataque completo:	—	4 tentáculos +3 c/c (1d6+2 más veneno)
Espacio/Alcance:	5' /0'	5' /10'
Ataques especiales:	chillido	veneno
Cualidades especiales:	rasgos de planta, visión en la penumbra	rasgos de planta, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +4, Ref –, Vol –4	Fort +6, Ref –1, Vol +0
Características:	Fue –, Des –, Con 13, Int -, Sab 2, Car 1	Fue 14, Des 8, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 9
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario o recubrimiento (3-5)	solitario, recubrimiento (2-4) o recubrimiento mixto (2-4 hongos violáceos y 3-5 chillones)
Valor de desafío:	1	3
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	3 DG (Mediano)	3-6 DG (Mediano)
Ajuste de nivel:	—	—

COMBATE

Con frecuencia, los chillones y los hongos violáceos colaboran a la hora de atacar y matar a sus presas. Cuando el ruido infernal del chillón atrae a una criatura curiosa, el hongo violáceo intenta acabar con ella, disfrutando ambos de los frutos de una cacería que haya tenido éxito.

CHILLÓN

Esta criatura tiene el aspecto de un hongo tan grande como un humano.

El chillón es un hongo inmóvil que emite un fuerte sonido cuando es molestado o quiere atraer a su presa. Vive en lugares oscuros y subterráneos, a menudo en compañía de hongos violáceos, a cuyo veneno son inmunes. Parecen champiñones del tamaño de un humano, con varios tonos de púrpura.

Combate

El chillón no tiene forma alguna de ataque. En su lugar, atrae a su víctima emitiendo un sonido alto y penetrante (de ahí su nombre).

Chillido (Ex): todo movimiento o fuente de luz en un radio de 10' del chillón hace que éste emita un sonido penetrante, de 1d3 asaltos de duración. El sonido atrae a las criaturas cercanas que estén dispuestas a investigarlo. Algunas criaturas que viven cerca de los chillones aprenden que el sonido del hongo anuncia la presencia de comida.

HONGO VIOLÁCEO

Este hongo tan grande como un humano posee cuatro tentáculos, parecidos a zarcillos, y una masa de pequeñas antenas en su base, similares a raíces que le permiten moverse lentamente.

Los hongos violáceos se parecen a los chillones y, a menudo, crecen junto a ellos.

Su coloración va del púrpura total al gris pálido o violeta cubierto con manchas púrpuras.

Combate

El hongo violáceo agita sus tentáculos para golpear a las criaturas que se pongan a su alcance.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 14); daño inicial y secundario 1d4 Fuerza y 1d4 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

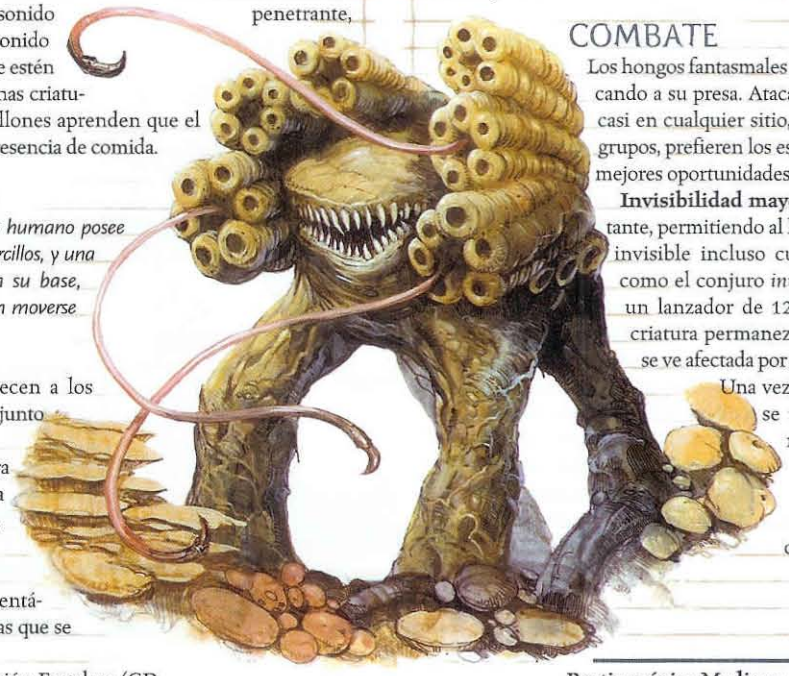
HONGO FANTASMAL

Planta Mediana
Dados de golpe: 2d8+6 (15 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 14 (+4 natural), toque 10, desprevenido14
Ataque base/Presa: +1 / /+3
Ataque: mordisco +3 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +3 c/c (1d6+3)
Espacio /Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: invisibilidad mayor, rasgos de planta, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +0, Vol +0
Características: Fue 14, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 9
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +6
Dotes: Alerta
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Un ruido de pasos quedos, como de chapoteo, y un extraño olor mohoso indican que alguna criatura está cerca, pero no se puede ver alguna cosa.

Esta criatura tiene el aspecto de una masa marrón y marrón verdosa, con un racimo de nódulos encima de la masa principal, aunque sólo es visible cuando muere. Un grupo de nódulos en lo alto de la masa principal sirven como órganos sensoriales. La criatura se alimenta y ataca con unas enormes fauces, que contienen hileras de dientes. Cuatro patas rechonchas aguantan a la criatura y le permiten moverse.

Este hongo ambulante es invisible por naturaleza, lo que lo convierte en un depredador temido entre los habitantes subterráneos.



Hongo fantasmal

COMBATE

Los hongos fantasmales suelen vagar en silencio, buscando a su presa. Atacan a los individuos solitarios casi en cualquier sitio, pero cuando se enfrentan a grupos, prefieren los espacios abiertos donde tienen mejores oportunidades.

Invisibilidad mayor (Sb): esta aptitud es constante, permitiendo al hongo fantasmal permanecer invisible incluso cuando ataca. Esto funciona como el conjuro *invisibilidad mayor* lanzado por un lanzador de 12.º nivel, y dura mientras la criatura permanezca con vida. Esta aptitud no se ve afectada por el conjuro *purgar invisibilidad*. Una vez muerto, el hongo fantasmal se vuelve visible al cabo de 1 minuto.

Habilidades: un hongo fantasmal posee un bonificador racial de +5 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

HUARGO

Bestia mágica Mediana
Dados de golpe: 4d10+8 (30 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido12
Ataque base/Presa: +4 / +7
Ataque: mordisco +7 c/c (1d6+4)
Ataque completo: mordisco +7 c/c (1d6+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: derribar
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta ahasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10
Habilidades: Avistar +6, Esconderse +4, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6, Supervivencia +2*
Dotes: Alerta, Rastrear
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o manada (6-11)
Valor de desafío: 2
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: 5-6 DG (Mediano); 7-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +1 (allegado)

Esta bestia parece un lobo de pelaje oscuro con una malévola inteligencia en sus rostros y ojos.

Los huargos, también llamados wargos o worgos, son lobos siniestros que han adquirido cierta inteligencia y una disposición maligna. Algunas veces se asocian con otros seres malignos, especialmente trasgos, a los que sirven como monturas y guardianes.

Por regla general, estas criaturas viven y cazan en manadas, y sus presas favoritas son los grandes herbívoros. Aunque principalmente acechan y matan a animales jóvenes, enfermos o débiles, no les importa cazar humanoides, sobre todo cuando escasea la caza. Los huargos pueden acechar a las presas humanoides durante horas, o incluso días, antes de atacar, y escogen el terreno y el momento más ventajoso para hacerlo (por ejemplo, durante las horas previas al amanecer).

El espécimen típico tiene el pelaje gris o negro, mide 5' de largo y 3' de alto hasta la cruz, y pesa 300 lb.

Más inteligentes que sus primos más pequeños, los huargos hablan su propio idioma. Algunos también pueden hablar común y trasgo.

COMBATE

Las parejas colaboran para conseguir abatir piezas de caza mayor, mientras que los huargos solitarios suelen perseguir a criaturas más pequeñas que ellos. A menudo, tanto unos como otros utilizan métodos de acoso para cansar a sus víctimas. Por regla general, una manada rodea a un oponente mayor: cada lobo va atacando por turno, mordiendo y retirándose, hasta que la criatura está exhausta; entonces, la manada se acerca para rematarla. Cuando están demasiado impacientes o superan ampliamente en número a su enemigo, los huargos intentan derribar a sus oponentes.

Derribar (Ex): cuando el huargo acierta con su ataque de mordisco, puede intentar derribar al oponente (con un modificador +3 a la prueba) como acción gratuita sin tener que realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al huargo.

Habilidades: los huargos poseen un bonificador racial de +1 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Moverse sigilosamente, y un bonificador racial de +2 a las de Esconderse.

*También reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando siguen rastros mediante el olfato.

INCORPÓREO

Esta criatura es una figura siniestra y espectral revestida de oscuridad. No tiene rasgos ni apéndices visibles, excepto los pequeños puntos, rojos y brillantes, de sus ojos.

Estos monstruos son criaturas incorporales, nacidas de la maldad y la oscuridad. Desprecian a todos los seres vivos, así como a la luz que los sustenta.

En algunos casos, la silueta sombría del incorpóreo puede aparecer armada o equipada con armas. Sin embargo, ello no afecta a la CA de la criatura ni a sus aptitudes de combate; sólo refleja la forma que tuvo en vida.

Un incorpóreo casi tan alto como un humano, mientras que un incorpóreo aterrador tiene aproximadamente el tamaño de un ogro. Debido a que ambas criaturas son incorporales, no pesan nada.

Los incorpóreos hablan común e infernal.



Huargo

COMBATE

Tanto el incorpóreo como el incorpóreo aterrador comparten las aptitudes siguientes.

Aura antinatural (Sb): tanto los animales salvajes como los domésticos pueden sentir la presencia antinatural de un incorpóreo hasta una distancia de 30'. No se acercarán voluntariamente a menos de esa distancia, y huirán despavoridos si se les obliga a hacerlo; mientras continúen dentro de ese alcance, seguirán huyendo despavoridos.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): los incorpóreos quedan totalmente impotentes cuando se ven expuestos a la luz solar natural (no simplemente un conjuro de *luz del día*), y huyen de ella.

INCORPÓREO

El combate cerrado contra un incorpóreo resulta peligroso, debido a su mortífero toque.

Consunción de Constitución (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de toque del incorpóreo deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o sufrirán la consunción de 1d6 puntos de Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Por cada uno de esos ataques que tenga éxito, el incorpóreo adquirirá 5 puntos de golpe temporales.

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por un incorpóreo se convierte a su vez en otro incorpóreo al cabo de 1d4 asaltos. Su cuerpo permanecerá intacto e inanimado, pero su espíritu será arrancado de su cuerpo y transformado. El engendro se encontrará bajo las órdenes del incorpóreo que lo haya creado y permanecerá esclavizado hasta su muerte. Un engendro no conservará ninguna de las aptitudes que tuviera en vida.



Incorpóreo

INCORPÓREO ATERRADOR

Los incorpóreos más antiguos y más malévolos acechan en las profundidades de templos olvidados y otros lugares abandonados. Pueden sentir la aproximación de criaturas vivas y sienten la necesidad de alimentarse de ellas. A pesar de su tamaño, el incorpóreo aterrador posee una rapidez sobrenatural, y saca partido de su dote de Ataque elástico y su alcance natural para golpear con precisión mortífera y fundirse de nuevo con las sombras, o con las paredes.

Consunción de Constitución (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de toque de un incorpóreo aterrador deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 25) o sufrirán la consunción de 1d8 puntos de Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Por cada uno de esos ataques que tenga éxito, el incorpóreo adquirirá 5 puntos de golpe temporales.

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por un incorpóreo aterrador se convierte a su vez en otro incorpóreo al cabo de 1d4 asaltos. Su cuerpo permanecerá intacto e inanimado, pero su espíritu será arrancado de su cuerpo y transformado. El engendro se encontrará bajo las órdenes del incorpóreo aterrador que lo haya creado y permanecerá esclavizado hasta su muerte. Un engendro no conservará ninguna de las aptitudes que tuviera en vida.

Sentir vida (Sb): un incorpóreo aterrador percibe y localiza a criaturas vivas hasta ahasta 60', como si poseyera la aptitud de vVista ciega. También percibe la intensidad de sus fuerzas vitales de forma automática, como si hubiera lanzado un conjuro de *reloj de la muerte*.

	Incorpóreo **Muerto viviente Mediano (incorporal)**	**Incorpóreo aterrador** **Muerto viviente Grande (incorporal)**
Dados de golpe:	5d12 (32 pg)	16d12 (104 pg)
Iniciativa:	+7	+13
Velocidad:	Vl 60' (buena) (12 casillas)	Vl 60' (buena) (12 casillas)
CA:	15 (+3 Des, +2 desvío), toque 15, desprevenido 12	25 (–1 tamaño, +9 Des, +7 desvío), toque 25, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+2 /—	+8 /—
Ataque:	toque incorporal +5 c/c (1d4 más 1d6 de consunción de Constitución)	toque incorporal +16 c/c (2d6 más 1d8 de consunción de Constitución)
Ataque completo:	toque incorporal +5 c/c (1d4 más 1d6 de consunción de Constitución)	toque incorporal +16 c/c (2d6 más 1d8 de consunción de Constitución)
Espacio /Alcance:	5' /5'	10' /10'
Ataques especiales:	consunción de Constitución, crear engendro	consunción de Constitución, crear engendro
Cualidades especiales:	aura antinatural, impotencia ante la luz del sol, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad hasta 60'	aura antinatural, impotencia ante la luz del sol, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, sentir vida hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +1, Ref +4, Vol +6	Fort +5, Ref +14, Vol +14
Características:	Fue –, Des 16, Con –, Int 14, Sab 14, Car 15	Fue –, Des 28, Con –, Int 17, Sab 18, Car 24
Habilidades:	Averiguar intenciones +8, Avistar +12, Buscar +10, Diplomacia +6, Esconderse +11, Escuchar +12, Intimidar +10, Supervivencia +2 (+4 a seguir rastros)	Averiguar intenciones +23, Avistar +25, Buscar +22, Diplomacia +9, Esconderse +24, Escuchar +25, Intimidar +26, Saber (religión) +22, Supervivencia +4 (+6 a seguir rastros)
Dotes:	Alerta[A], Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Reflejos de combate	Alerta[A], Ataque natural mejorado (toque incorporal), Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario, banda (2-5) o manada (6-11)	solitario
Valor de desafío:	5	11
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)
Avance:	6-10 DG (Mediano)	17-32 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	—	—

INEVITABLE

Los inevitables son constructos que proceden del plano legal neutral de Mechanus, cuyo único objetivo es imponer las leyes naturales del universo.

Cada tipo de inevitable está diseñado para encontrar y castigar un tipo concreto de transgresión, cazar a una persona o grupo que haya violado un principio fundamental, tales como "se debe castigar al culpable", "los compromisos deben mantenerse" o "con el tiempo todo el mundo muere". Cuando se crea un inevitable, recibe su primera misión, entonces busca a los transgresores y aplica el castigo adecuado. Por regla general, la sentencia es de muerte, aunque en vez de aplicar ese castigo algunos inevitables insisten en compensar a la parte dañada, utilizando *geas* y *marca de la justicia* para asegurarse del cumplimiento de lo decidido. Desde su primer paso, el inevitable se centra completamente en su objetivo, y continuará con sus esfuerzos sin importar la escasez de pistas o que sea una tarea inalcanzable. Se sabe de inevitables que, viéndose incapaces de cruzar un océano por otro medio, han caminado hacia las olas y, atravesando el lecho marino, han acabado emergiendo en otro continente meses más tarde.

Los inevitables son decididos a la hora de perseguir a su presa, pero tienen órdenes de dejar tranquilos a los inocentes. Sin embargo, los cómplices de sus presas son caza libre, lo que a veces crea conflictos con su programación. Incluso los inevitables más eficaces son llamados de forma periódica a Mechanus para reprogramarlos.

Los inevitables se sacrificarán gustosamente para completar una misión, pero no son suicidas. Si se enfrentan a una derrota inminente, son propensos a retirarse y buscar una manera de equilibrar las posibilidades. Son enemigos decididos, pero pacientes. Se aliarán con otros si eso ayuda a cumplir su misión, pero tienen dificultades para conservar esos aliados mucho tiempo. Para cualquiera que pase mucho tiempo con uno de ellos, es evidente que un inevitable sacrificaría a un aliado para conseguir su propósito sin pensárselo dos veces.

Cuando un inevitable completa su misión, vagabundea contemplando el paisaje y observa de una manera pasiva la vida a su alrededor. Cuando distinga otra trasgresión de los principios a los que está dedicado considerará que tiene una nueva misión. Los inevitables tienden a sobresalir entre la gente cuando están en estado de observación, pero ellos parecen inconscientes de esa atención. Todos los que reconozcan a un inevitable en el rumor de que hay una criatura con forma de estatua de 12' de alto revestida con una armadura dorada pueden buscarlo y presentarle un caso, esperando que se encargue del supuesto trasgresor. La decisión estará basada en la idiosincrasia de la programación del inevitable, por lo que no hay garantía alguna.

Sus formas varían, pero todos los inevitables son criaturas mecánicas de color dorado y plateado, con engranajes y pistones donde debería haber músculos en las criaturas de carne y hueso. Sus ojos resplandecen con una luminiscencia dorada.

Ten en cuenta que, al contrario que la mayoría de constructos, los inevitables poseen una puntuación de Inteligencia y pueden pensar, aprender y recordar.

Los inevitables hablan abisal, celestial, infernal y la lengua nativa de su primer objetivo.



Zelekhut

Kolyarut

Marut

COMBATE

A no ser que su propia existencia se vea amenazada, los inevitables se centran completamente en el trasgresor que se les ha asignado, ignorando absolutamente a los demás combatientes. Un inevitable puede atacar a cualquiera que ponga obstáculos a la consecución de su misión, pero eso no le demorará retrasará mucho más allá de donde pueda volver a ir tras su presa.

Los inevitables se toman la autodefensa de una manera muy seria; cualquiera que ataque a un inevitable con lo que la criatura considere que es una fuerza peligrosa se encontrará con una respuesta de igual contundencia.

Las armas naturales de un inevitable, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento legal en lo referente a sobreponerse a la reducción del daño RD.

Curación rápida (Ex): un inevitable se cura una cierta cantidad de daño por asalto (especificada en la descripción de cada variedad) mientras tenga por lo menos 1 punto de golpe. Sin embargo, el daño infligido por armas caóticas se cura a la velocidad normal.

KOLYARUT

Constructo Mediano (extraplanario, legal)
Dados de golpe: 13d10+20 (91 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' con cota de bandas (4 casillas); velocidad base 30'
CA: 27 (+1 Des, 10 natural, +6 cota de bandas), toque 11, desprevenido 26
Ataque base/Presa: +9/+11
Ataque: toque vampírico +11 toque c/c (5d6) o rayo de enervación +10 toque a distancia (como el conjuro) o *espada larga* +2 +13 c/c (1d8+5/19-20) o golpetazo +11 c/c (1d6+3)
Ataque completo: toque vampírico +11/+6 toque c/c (5d6) o rayo de enervación +10 toque a distancia (como el conjuro) o *espada larga* +2 +13/+8 c/c (1d8+5/19-20) o golpetazo +11/+6 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, rayo de enervación, toque vampírico
Cualidades especiales: curación rápida 5, rasgos de constructo, RD 10/caótica, RC 22, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +7
Características: Fue 14, Des 13, Con -, Int 10, Sab 17, Car 6
Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +11, Buscar +5, Diplomacia +5, Disfrazarse +12, Escuchar +11, Reunir información +12, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes: Alerta, Apresurar aptitud sortílega (*sugestión*), Conjurar en combate, Gran fortaleza, Reflejos rápidos
Entorno: el nirvana de los mecanismos de Mechanus
Organización: solitario
Valor de desafío: 12
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal neutral (siempre)
Avance: 14-22 DG (Mediano); 23-39 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tienen el aspecto de un humanoide de piel rojiza construido a base de partes mecánicas. Está vestido con una armadura dorada decorada y una amplia toga dorada. Esgrime una espada resplandeciente y lleva cota de bandas.

Los kolyarut representan la fuerza máxima de las cláusulas de un contrato, ellos asignan el justo castigo a aquellos que rompen contratos o juramentos. En un principio se les envía desde Mechanus para cobrar venganza de grandes traiciones, pero una vez en el plano Material perseguirán y encontrarán a cualquiera: desde comerciantes sin escrúpulos a desertores del ejército. Todo aquel que reniegue de un trato puede sufrir la ira de un kolyarut, aunque por regla general la criatura ignora los contratos irrelevantes y los juramentos hechos a la ligera.

Antes de empezar una misión contra alguien que haya roto un trato, un kolyarut averiguará tanto como pueda sobre el contrato o juramento como le sea posible. No está interesado en aquellos que rompen acuerdos de forma accidental o contra su voluntad, solamente aquellos que rompen de manera voluntaria contratos violan el principio para cuya defensa han sido creados los kolyarut. Si se ha roto un contrato escrito, generalmente el kolyarut llevará una copia con él.

Los kolyarut son los más habladores de los inevitables, haciendo intentos creíbles de sutilezas sociales tales como saludar de forma adecuada antes de entrar en materia. Pueden utilizar *disfrazarse* para parecer casi cualquier tipo de humanoide, algo útil si necesitan actuar de incógnito para atrapar a su presa.

Combate

Como todos los inevitables, un kolyarut es lo suficientemente paciente como para estudiar a un objetivo antes de atacar. Antes de entrar en batalla tiene una buena idea de las aptitudes y defensas de quien ha roto el trato. Cuando lucha, intenta acabar el conflicto tan rápidamente como sea posible, minimizando el exceso de violencia y derramamiento de sangre. Sin embargo, no dejará que la preocupación por los inocentes retrase o ponga en peligro su misión.

La táctica favorita de un kolyarut es utilizar *invisibilidad* o *disfrazarse* para acercarse furtivamente, y entonces eliminar a su presa con su aptitud de toque vampírico antes de que pueda reaccionar. Un kolyarut no tendrá remordimiento alguno en utilizar su aptitud de toque vampírico sobre aliados para incrementar su propio poder, si hacerlo ayudará a completar su misión. Las armas naturales de un kolyarut, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento legal en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *discernir mentiras* (CD 17), *disfrazarse*, *inmovilizar persona* (CD 16), *invisibilidad*, *localizar criatura*, *miedo* (CD 17), *sugestión* (CD 16); 1 al día: *inmovilizar monstruo* (CD 17), *marca de la justicia*; 1 a la semana: *geas/búsqueda*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 13.er nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Rayo de enervación (Sb): un kolyarut puede disparar un rayo negro de enervación a objetivos hasta 200'. El efecto es idéntico al del conjuro *enervación*, lanzado por un lanzador de 13.er nivel.

Toque vampírico (Sb): con un ataque de toque cuerpo a cuerpo, un kolyarut puede drenar la fuerza vital de su enemigo, como el conjuro *toque vampírico*, lanzado por un lanzador de 13.er nivel.

MARUT

Constructo Grande (extraplanario, legal)
Dados de golpe: 15d10+30 (112 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' con armadura completa (6 casillas); velocidad base 40'
CA: 34 (–1 tamaño, +1 Des, +16 natural, +8 armadura completa), toque 10, desprevenido 33
Ataque base/Presa: +11/+27
Ataque: golpetazo +22 c/c (2d6+12 más 3d6 sónico o 3d6 electricidad)
Ataque completo: 2 golpetazos +22 c/c (2d6+12 más 3d6 sónico o 3d6 electricidad)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, puños del trueno y el relámpago
Cualidades especiales: curación rápida 10, rasgos de constructo, RD 15/caótica, RC 25, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +8
Características: Fue 35, Des 13, Con –, Int 12, Sab 17, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +16, Buscar +10, Concentración +13, Diplomacia +6, Escuchar +16, Saber (religión) +10, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes: Ataque poderoso, Conjurar en combate, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran fortaleza, Soltura con una aptitud (puños)
Entorno: el nirvana de los mecanismos de Mechanus
Organización: solitario
Valor de desafío: 15
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal neutral (siempre)
Avance: 16-28 DG (Grande); 29-45 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura, revestida con una armadura dorada sobre un cuerpo de color ónice, tiene apariencia humanoide pero es mucho más grande que un humano y parece estar hecha de partes mecánicas. No lleva armas u otro equipo.

Los marut representan la inevitabilidad de la muerte, y se enfrentan a aquellos que intentan escapar a su cita con la fría fosa.

Todo aquel que utilice métodos no naturales para prolongar su vida (tales como un liche) podría ser el objetivo de un marut. Aquellos que tomen medidas extraordinarias para engañar a la muerte de alguna manera (como sacrificar a cientos para que mantenerse ellos mismos a salvo de una plaga) también podrían ser considerados transgresores. Los que utilicen la magia para revertir la muerte (como por ejemplo, con conjuros de *revivir a los muertos*) no son dignos de la atención de un marut a menos que hagan eso de forma repetitiva o a gran escala.

Cuando un marut ha identificado a un objetivo, camina de forma segura e implacable hacia su enemigo, sin descansar jamás.

Combate

Una vez ha encontrado a su objetivo, un marut le proporciona la muerte que ha estado intentando evitar. En vez de eso, aquellos que han profanado la muerte mediante la necromancia pueden recibir un *geas* o una *marca de la justicia* para imponer el respeto adecuado. Habitualmente utilizan *muro de fuerza* para blo-

quear cualquier ruta de escape, entonces empiezan con *relámpago zigzagueante* mientras se acercan a distancia de lucha cuerpo a cuerpo. Una vez allí, golpean con sus grandes y pesados puños, utilizando un *círculo de muerte* si se ven rodeados por una gran cantidad de defensores. En todo momento bombardean a los oponentes lanzadores de conjuros con un *disipar magia mayor* tras otro, y utilizarán *puerta dimensional* y *localizar criatura* para seguir la pista a los enemigos que huyan.

Las armas naturales de un marut, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento legal en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *caminar por el aire, disipar magia mayor, infligir heridas leves en grupo* (CD 19), *localizar criatura, miedo* (CD 18), *orden imperiosa mayor* (CD 19), *puerta dimensional, visión verdadera*; 1 al día: *círculo de muerte* (CD 20), *relámpago zigzagueante* (CD 20), *marca de la justicia, muro de fuerza*; 1 la semana: *desplazamiento de plano* (CD 21), *geas/búsqueda, terremoto* (CD 22). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 14.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Puños del trueno y el relámpago (Sb): cada vez que el puño izquierdo de un marut golpea alguna cosa, produce un fuerte trueno, que inflige 3d6 puntos de daño adicionales de daño sónico y que causa que el objetivo quede ensordecido durante 2d6 (CD de Fortaleza 31 niega la sordera). Su puño derecho produce descarga que inflige 3d6 puntos de daño adicionales de daño por electricidad y que causa que el objetivo quede cegado durante 2d6 (CD de Fortaleza 31 niega la ceguera). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza e incluye la dote Soltura con una aptitud del Marut.

Habilidades: un marut posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Concentración y Escuchar.

ZELEKHUT

Constructo Grande (extraplanario, legal)
Dados de golpe: 8d10+30 (74 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 35' con barda de placas (7 casillas), Vl 40' (regular) con barda de placas (8 casillas); velocidad base 50', Vl base 60' (regular)
CA: 27 (–1 tamaño, +10 natural, +8 barda de placas), toque 9, desprevenido 27
Ataque base/Presa: +6/+15
Ataque: cadena armada +10 c/c (2d6+5 más 1d6 electricidad)
Ataque completo: 2 cadenas armadas +10 c/c (2d6+5 más 1d6 electricidad)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: curación rápida 5, rasgos de constructo, RD 10/caótica, RC 20, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +2, Vol +5
Características: Fue 21, Des 11, Con -, Int 10, Sab 17, Car 15
Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +9, Buscar +9, Diplomacia +4, Escuchar +9, Supervivencia +3 (+5 a seguir rastros)
Dotes: Ataque al galope, Carga impetuosa, Gran fortaleza
Entorno: el nirvana de los mecanismos de Mechanus
Organización: solitario
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal neutral (siempre)
Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura hecha con mecanismos de relojería parece un centauro, por su forma. Lleva una armadura decorada dorada sobre piel de alabastro. No lleva armas ni ningún otro equipo.

Los zelekhut se encargan de aquellos que querrían negar la justicia, en especial aquellos que huyen para escapar al castigo. Rastreadores expertos, utilizan una combinación de habilidades naturales y mágicas para encontrar a los fugitivos dondequiera que puedan esconderse. Al principio, un zelekhut puede parecer poco amenazador, pero cuando llega el momento de entrar en combate, puede hacer que broten de sus antebrazos dos cadenas armadas como una acción gratuita. De forma parecida, puede hacer que un par de alas metálicas doradas emerjan de su lomo. Replegar las cadenas o las alas también es una acción gratuita.

Combate

Una vez ha encontrado a su fugitivo, un zelekhut utiliza su velocidad y sus aptitudes sortílegas para tapar las rutas de escape más obvias. Entonces inmoviliza a cualquier defensor mientras intenta proteger a cualquier espectador inocente. Finalmente, captura al fugitivo con sus cadenas armadas o lo desarma, según sea necesario. Si la sentencia es de muerte, el zelekhut la ejecuta sin aspavientos y con poca ceremonia.

Las armas naturales de un zelekhut, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento legal en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *ancla dimensional, clariaudiencia/clarividencia*, inmovilizar persona (CD 15), *disipar magia, localizar criatura, miedo* (CD 16), *visión verdadera*; 3 al día: *inmovilizar monstruo* (CD 17), *marca de la justicia*; 1 a la semana: *geas menor* (CD 16). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

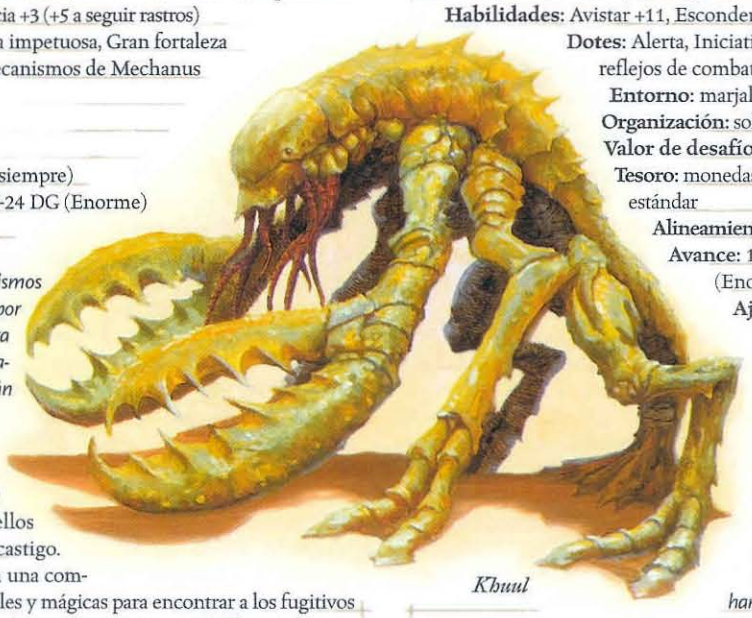
Habilidades: un zelekhut posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Averiguar intenciones y Buscar.

Dotes: debido a su construcción en forma de centauro, un zelekhut está habilitado para dotes como si tuviera la de Combatir desde una montura.

KHUUL

Aberración Grande (acuático)
Dados de golpe: 11d8+44 (93 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 20'
CA: 22 (–1 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +8/+17
Ataque: garra +12 c/c (2d6+5)
Ataque completo: 2 garras +12 c/c (2d6+5)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 3d6+5, tentáculos paralizantes
Cualidades especiales: anfibio, inmunidad al veneno, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +9
Características: Fue 20, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 5
Habilidades: Avistar +11, Esconderse +13, Escuchar +11, Saltar +13
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, reflejos de combate
Entorno: marjales templados
Organización: solitario, pareja o manada (3-5)
Valor de desafío: 7
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 12-16 DG (Grande); 17-22 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Como algún gran insecto o crustáceo monstruoso, la criatura emerge del tranquilo estanque, haciendo chascar sus garras parecidas a pinzas furiosamente mientras la luz de las antorchas se refleja en su acorazado caparazón moteado. Sus pequeños ojos oscuros se fijan en ti con una mirada hambrienta, y los tentáculos que cuelgan desde su boca se retuercen de forma excitada mientras sale del agua.



Khuul

Ilustración de D. Knutson

El khuul, una horrible mezcla de crustáceo, insecto y serpiente, es una abominación que se esconde total o parcialmente sumergida, en espera de una presa inteligente a la que devorar.

Aunque son anfibios, los khuul son nadadores torpes y, en realidad, prefieren estar en la tierra y en aguas muy poco profundas. Les encanta alimentarse de hombres lagarto.

Son conocidos por coleccionar los trofeos de sus matanzas. Aunque incapaces de utilizar armas, armaduras u otras pertenencias, estas criaturas guardan esos objetos en sus guaridas. Si una víctima no posee objetos de interés, la criatura se quedará con su calavera.

Aunque la mayoría viven en pantanos y selvas, algunos khuul se han adaptado a la vida subterránea, cazando en corrientes y lagos subterráneos o cerca de ellos. Con frecuencia, estas variedades subterráneas se alimentan de sauriones y drow incautos. A veces, se pueden encontrar bajo el dominio de contempladores o azotamentes como esclavos.

Un khuul mide unos 8' de largo y pesa 650 lb.

Estas criaturas hablan común (o infracomún, en el caso de la variedad subterránea).

COMBATE

Un khuul prefiere esperar en la orilla, sumergido en el agua turbia, hasta que escucha acercarse a una víctima, dentro o fuera del agua, a la que pueda atacar por sorpresa.

Estas criaturas agarran a sus oponentes con sus garras y los constriñen, para después pasarlos hacia a sus tentáculos. Intentan tener siempre una garra libre; por tanto, si se enfrentan a un gran número, dejarán caer a las víctimas muertas o paralizadas sin comérselas y continuarán agarrando, constriñendo y paralizando al resto.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el khuul debe acertar con un ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir o en su próximo turno, podrá transferir un oponente sujeto a sus tentáculos. .

Constreñir (Ex): un khuul inflige 3d6+5 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Tentáculos paralizantes (Ex): el khuul puede pasar a las víctimas agarradas desde una garra a sus tentáculos como acción de movimiento. Los tentáculos apresan con la misma fuerza que la garra, pero no infligen daño. Sin embargo, rezuman una secreción paralizante. Aquellos que estén apresados por los tentáculos deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) cada asalto en el turno del khuul o se quedarán paralizados durante 6 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. Mientras la víctima, paralizada o no, siga sujeta por los tentáculos, sufrirá cada asalto 1d8+2 puntos de daño infligidos por las mandíbulas de la criatura.

Habilidades: un khuul posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

KÓBOLD

Kóbold, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Pequeño (reptiliano)
Dados de golpe: 1 d8 (4 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 tamaño, +1 Des, +1 natural, +2 cuero), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +1/–4
Ataque: lanza +1 c/c (1d6-1/×3) o honda +3 a distancia (1d3)
Ataque completo: lanza +1 c/c (1d6-1/×3) o honda +3 a distancia (1d3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Habilidades especiales:—
Cualidades especiales: sensibilidad a la luz, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +2, Ref +1, Vol –1
Características: Fue 9, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8
Habilidades: Artesanía (fabricación de trampas) +2, Avistar +2, Buscar +2, Esconderse +6, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +2, Oficio (minero) +2
Dotes: Alerta
Entorno: bosques templados
Organización: banda (4-9), partida (10-100 más 100% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos y 1 líder de 4.º, 6.º nivel), partida de guerra (10-24 más 2-4 comadrejas terribles), tribu (40-400 más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 1 ó 2 tenientes de 4.º ó 5.º nivel, 1 líder de 6.º, 8.º nivel y 5-8 comadrejas terribles)
Valor de desafío: 1/4
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +0

Este humanoide tiene más o menos el tamaño de un gnomo o un mediano. Tiene la piel escamosa, una cola pelada como la de una rata, y una cabeza de aspecto canino con dos pequeños cuernos.


Kóbold

Los kóbolds son humanoides reptilianos pequeños, con tendencia a la cobardía y al sadismo.

Su piel escamosa va del marrón óxido oscuro al negro óxido. Tienen brillantes ojos rojos y una cola, no prensil, como la de una rata. Visten ropas andrajosas, a ser posible de color rojo o naranja.

Estas criaturas comen plantas o animales, pero no les importa devorar a seres inteligentes. Pasan la mayor parte de su tiempo fortificando el terreno que rodea sus guaridas con trampas y dispositivos de aviso (como pozos con pinchos, cables sujetos a ballestas y otros artilugios mecánicos).

Los kóbolds odian a casi todas las demás clases de humanoides y a las fatas, especialmente a los gnomos y duendes.

Un kóbold mide entre 2' y 2 1/2' de altura y pesa de 35 a 45 lb. Estas criaturas hablan dracónico con voces que suenan como los ladridos de un perro.

COMBATE

A los kóbolds les gusta atacar disponiendo de superioridad numérica (al menos, dos a uno) o con engaños, y suelen huir cuando las cosas no están a su favor. Sin embargo, atacan a los gnomos en cuento los ven aunque sus fuerzas estén igualadas.

Estas criaturas empiezan a luchar lanzando balas de honda, acercándose sólo cuando ven que sus enemigos se han debilitado. Siempre que pueden, llevan a cabo sus emboscadas cerca de zonas con trampas, conduciendo a sus oponentes hacia ellas, donde otros kóbolds esperan para verter aceite en llamas sobre ellos, dispararles o echarles sabandijas venenosas encima.

Sensibilidad a la luz (Ex): los kóbolds sufren un penalizador –1 a las tiradas de ataque cuando están expuestos a la brillante luz solar o se encuentran dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

Habilidades: los kóbolds poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Artesanía (fabricación de trampas), Buscar y Oficio (minero).

El combatiente kóbold que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Valor de desafío: los kóbolds con niveles en clases de PNJ tiene un VD igual a su nivel de personaje –3.

LA SOCIEDAD DE LOS KÓBOLDS

Por regla general, los kóbolds viven en sitios oscuros: lugares subterráneos y bosques profundos. Son buenos mineros y, a menudo, viven en minas desarrolladas por ellos. Una tribu kóbold envía partidas de guerra que patrullan en un radio de 10 millas desde su guarida, atacando a toda criatura inteligente que entre en su territorio. Suelen matar a los prisioneros para comérselos, pero, a veces, venden a algunos de ellos como esclavos. Sus desagradables hábitos y la desconfianza que sienten hacia la mayoría de seres les han servido para granjearse numerosos enemigos.

Una guarida de estas criaturas tiene un niño no combatiente y un huevo por cada diez adultos. Su deidad tutelar es Kurtulmak, que desprecia a toda criatura viva que no sea kóbold.

PERSONAJES KÓBOLDS

Los personajes kóbold poseen los rasgos raciales siguientes.

—–4 Fuerza, +2 Destreza, -2 Constitución.

—Tamaño Pequeño: obtienen un bonificador de tamaño de +1 a la CA y las tiradas de ataque, y un bonificador de tamaño de +4 a las pruebas de Esconderse, un penalizador de –4 a las pruebas de presa, y sólo pueden levantar y transportar tres cuartas partes del peso que las criaturas Medianas.

— La velocidad táctica terrestre de un kóbold es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

—Habilidades raciales: un personaje kóbold posee un bonificador racial de +2 a las pruebas de Artesanía (fabricación de trampas), Buscar y Oficio (minero).

— Dotes raciales: un kóbold obtiene dotes según su clase de personaje.

— Bonificador de armadura natural de +1.

— Cualidades especiales (ver más arriba): sensibilidad a la luz.

—Idiomas automáticos: dracónico. Idiomas adicionales: común, infracomún.

— Clase predilecta: hechicero.

— Ajuste de nivel: +0.

KRAKEN

Bestia mágica Gargantuesca (acuático)
Dados de golpe: 20d10+180 (290 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: Nd 20' (4 casillas)
CA: 20 (+4 tamaño, +14 natural), toque 6, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +20/+44
Ataque: tentáculo +28 c/c (2d8+12/19-20)
Ataque completo: 2 tentáculos +28 c/c (2d8+12/19-20) y 6 brazos +23 c/c (1d6+6) y mordisco +23 c/c (4d6+6)
Espacio/Alcance: 20'/15' (60' con tentáculo, 30' con brazo)
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 2d8+12 o 1d6+6
Cualidades especiales: aptitudes sortílegas, nube de tinta, propulsión, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +21, Ref +12, Vol +13
Características: Fue 34, Des 10, Con 29, Int 21, Sab 20, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +17, Avistar +30, Buscar +30, Concentración +21, Diplomacia +7, Esconderse +0, Escuchar +30, Intimidar +16, Nadar +20, Saber (geografía) +17, Saber (naturaleza) +16, Supervivencia +5 (+7 a seguir rastros), Usar objeto mágico +16
Dotes: Alerta, Crítico mejorado (tentáculo), Derribo mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Voluntad de hierro
Entorno: acuático templado
Organización: solitario
Valor de desafío: 12
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 21-32 DG (Gargantuesco); 33-60 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: -

Esta criatura tiene la apariencia de un calamar gigantesco, con un cuerpo estilizado, dos ojos que miran fijamente y una masa de tentáculos. Su cuerpo mide aproximadamente 30' de largo y está protegido por capas de grueso músculo.

Agresivos, crueles y enormemente inteligentes, los kraken gobiernan regiones enteras bajo el mar. Aunque estas criaturas gigantescas rara vez son vistas en la superficie, las leyendas hablan de barcos hundidos e islas que quedan sin rastro de vida a causa de estos monstruos.

Los kraken instalan sus guaridas miles de pies por debajo de la superficie del océano. Con frecuencia, habitan en enormes complejos de cavernas que incluyen secciones llenas de aire respirable, donde encarcelan y crían a esclavos humanoides para que los sirvan y alimenten.

Seis de sus tentáculos son brazos más cortos, de unos 30' de largo; los dos restantes miden cerca de 60' de largo y están cubiertos de peligrosas púas. Su boca, parecido a un pico, se encuentra donde los tentáculos se unen con la parte inferior de su cuerpo.

Los kraken hablan común y acuano.

COMBATE

Los kraken golpean a sus oponentes con sus tentáculos armados con púas y, después, los agarran y aplastan con sus brazos o los arrastran al interior de sus enormes fauces. Un oponente puede efectuar intentos de Romper arma contra los tentáculos o brazos de un kraken como si fueran armas. Los tentáculos de un kraken tienen 20 puntos de golpe y sus brazos tienen 10. Si un kraken está apresando a un objetivo con el tentáculo o brazo que está siendo atacado en ese momento, por regla general utilizará otro apéndice para efectuar un ataque de oportunidad contra el oponente que realiza el intento de Romper arma. Cuando se corta uno de los tentáculos de un kraken, se le inflige una cantidad de daño igual a la mitad de los puntos normales totales de esa extremidad perdida. La mayoría de las veces, un kraken se retirará del combate si pierde ambos tentáculos o tres de sus brazos. Los apéndices cortados de la criatura volverán a crecer en 1d10+10 días.


Kraken

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el kraken debe acertar con un ataque de tentáculo o brazo a un oponente de cualquier tamaño. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *controlar el clima, controlar los vientos, dominar animal* (CD 18) y *resistir energía*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

SARDINHA

Constreñir (Ex): un kraken inflige daño automático de brazo o tentáculo con una prueba con éxito de presa.

Nube de tinta (Ex): un kraken puede emitir una nube de tinta negra en una expansión de 80', una vez por minuto como acción gratuita. La nube le concede ocultación total, que el monstruo utilizará normalmente para escapar de un combate que esté perdiendo. Las criaturas que se encuentren dentro de la nube sufrirán los efectos de la oscuridad total.

Propulsión (Ex): un kraken puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto como una acción de asalto completo, a una velocidad de 280'. Debe moverse en línea recta, pero hacer esto no provoca ataques de oportunidad mientras se propulsa.

Habilidades: un kraken posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

KRÉNSHAR

Bestia mágica Mediana
Dados de golpe: 2d10 (11 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +2/+2
Ataque: mordisco +2 c/c (1d6)
Ataque completo: mordisco +2 c/c (1d6) y 2 garras +0 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: espantar
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 11, Des 14, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 13
Habilidades: Esconderse +4, Escuchar +3, Mov. sigilos. +6, Saltar +9
Dotes: Ataque múltiple, Rastrear[A]
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +2

Esta criatura parece combinar los peores rasgos de un lobo y una hiena. Tiene un pelaje hirsuto, con manchas, una crin erizada a lo largo de su columna vertebral y una cola larga y peluda.

El krénshar es un extraño felino carnívoro, con una piel extremadamente flexible en su cabeza.

El individuo típico mide 4' ó 5' de longitud y tiene una larga y estrecha cabeza, y pesa cerca de 175 lb. Los machos y hembras cazan juntos en manadas, prefiriendo comer animales de rebaño pero no dudan en atacar a humanoides cuando la caza escasea. Los krénshar son muy sociables entre los de su especie, y los intentos esporádicos de domesticar cachorros han dado lugar a compañeros feroces y leales. Por lo demás, su comportamiento es muy parecido al de los demás gatos grandes normales. Toda guarida contiene la mitad de cachorros que de adultos.



Krénshar

COMBATE

Los krénshar emplean exploradores solitarios para llevar a las presas hacia las garras de la manada que aguarda expectante. El explorador aparece desde su escondite, utiliza su aptitud de espantar y, continuación, persigue a la víctima y acaba uniéndose a los demás en el ataque.

Espantar (Ex o Sb): como acción estándar, un krénshar puede replegar la piel de su cabeza, revelando las estructuras ósea y muscular de su cráneo. Esto le basta para espantar a los enemigos (trátalo como una prueba de Engañar con un bonificador +3).

La combinación esta aptitud de espantar con un fuerte chillido produce un efecto inquietante que funciona como un conjuro de *espantar* lanzado por un lanzador de 3.er nivel (CD de Voluntad 12 parcial). Si la salvación tiene éxito, el oponente no podrá volver a resultar afectado durante 24 horas por la aptitud de ese mismo krénshar. Este chillido no afecta a otros krénshar. Éste es un efecto de miedo, enajenador, sobrenatural y sónico. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: un krénshar posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente y Saltar.

KUO-TOA

Humanoide monstruoso Mediano (acuático)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 50'
CA: 16 (+6 natural) o 18 (+6 natural, +2 escudo pesado de madera), toque 10, desprevenido 16 o 18
Ataque base/Presa: +2/+3
Ataque: lanza corta +3 c/c (1d6+1) o mordisco +3 c/c (1d4+1)
Ataque completo: lanza corta +3 c/c (1d6+1) y mordisco:2 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: bastón pinzado, rayo relampagueante
Cualidades especiales: adhesivo, anfibio, ceguera ante la luz, inmunidad a la parálisis y al veneno, resbaladizo, resistencia a la electricidad 10, vista aguda.
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +5
Características: Fue 13, Des 10, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 8
Habilidades: Artesanía o Saber (uno cualquiera) +4, Avistar +11, Buscar +8, Escapismo +8, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +3, Nadar +9
Dotes: Alerta[A], Gran fortaleza
Entorno: acuático templado
Organización: patrulla (2-4 más 1 látigo de 3.er nivel), escuadra (6-11 más 1 ó 2 látigos de 3.er nivel, 1 ó 2 monitores de 4.º nivel y un guerrero de 8.º nivel), partida (20-50 más 100% de no combatientes, más 2 látigos de 3.er nivel, 2 guerreros de 8.º nivel y 1 guerrero de 10.º nivel) o tribu (40-400 más 1 látigo de 3.er nivel por cada 20 adultos, 1 monitor de 4.º nivel, 4 guerreros de 8.º nivel, 1 látigo de 10.º nivel y 2 guerreros de 10.º nivel)
Valor de desafío: 2
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral maligno (a menudo)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +3

Este humanoide es un poco más bajo que un humano. Su cuerpo redondeado está cubierto de finas escamas que le dan la apariencia de estar gordo o hinchado. Sus brazos y piernas

son delgados, casi esbeltos, terminando en manos anchas y pies hinchados que se parecen mucho a aletas. La cabeza, con forma de bala, es de pez, con ojos saltones de color negro plateado y una ancha boca, llena de dientes afilados como agujas.

Los kuo-toa son una antigua estirpe de humanoides acuáticos que se caracterizan por su siniestra naturaleza y sus tendencias diabólicas.

Aunque la mayoría de la gente evita entrar en contacto con estas criaturas repugnantes, a veces resulta sencillamente imposible. Los kuo-toa saben mucho acerca de los antiguos males, largo tiempo olvidados, que habitan en las profundidades del océano.

Un kuo-toa medio mide aproximadamente 5' de altura y pesa unas 160 lb.

Aunque estas criaturas suelen ser de color gris plateado, su pigmentación cambia dependiendo de su humor. Un kuo-toa enfadado es rojo oscuro, mientras que uno asustado se vuelve gris pálido o incluso blanco. El aire que los rodea está invadido por el hedor abrumador del pescado putrefacto.

Los kuo-toa hablan kuo-toa, infracomún y acuano.



Kuo-toa

COMBATE

Las tácticas y armas de los kuo-toa varían mucho dependiendo del entrenamiento y habilidades del individuo encontrado. Todo grupo de combatientes kuo-toa suele luchar en formación, arrojando sus lanzas antes de acercarse a distancia de combate cuerpo a cuerpo.

Adhesivo (Ex): los kuo-toa utilizan el aceite de su propio cuerpo y otros materiales para dar a sus escudos un acabado similar al del papel matamoscas, atrapando con rapidez a cualquier criatura u objeto con sólo tocarlo. Todo el que falle un ataque cuerpo a cuerpo contra un kuo-toa debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 14) o su arma se quedará pegada al escudo y será arrebatada de sus manos. Las criaturas que utilicen armas naturales serán apresadas automáticamente si se quedan pegadas.

Un kuo-toa necesita 1 hora y materiales especiales que cuestan 20 po para cubrir un escudo con adhesivo. Esta sustancia permanece utilizable durante 3 días o hasta que atrapa a algo o a alguien (en cuyo caso el escudo ya no puede atrapar más objetos, ya que se ha gastado el adhesivo). Desenganchar un arma pegada o una extremidad requiere una prueba de Fuerza de CD 20.

Anfibio (Ex): aunque los kuo-toa respiran mediante agallas, también pueden sobrevivir indefinidamente en tierra.

Bastón pinzado: muchos guerreros kuo-toa (y todos los látigos por encima de 6.º nivel) llevan esta arma exótica Grande. El bastón pinzado inflige 1d10 puntos de daño contundente, supone amenaza de crítico con un 20 e inflige doble daño con un golpe crítico. Tiene 10' de alcance y no puede utilizarse contra un oponente adyacente. La criatura que acierte con este bastón a un oponente (de tamaño Pequeño, como mínimo, y Grande, como máximo) puede intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataque de oportunidad. Si consigue inmovilizar, el bastón agarrará al oponente y le infligirá 1d10 puntos de daño por cada asalto que se mantenga la inmovilización.

Ceguera ante la luz (Ex): una brusca exposición a la luz brillante (como la solar o la del conjuro *luz del día*) ciega a los kuo-toa durante 1 asalto. En los asaltos siguientes, estarán deslumbrados mientras continúen expuestos a ella.

Rayo relampagueante (Sb): dos o más clérigos kuo-toa, conocidos como látigos, que actúen juntos pueden generar una descarga de relámpago cada 1d4 asaltos. Los látigos deben unir las manos para lanzar el rayo, pero solamente necesitan permanecer a un máximo de 30' los unos de los otros mientras lo crean. El rayo relampagueante inflige 1d6 puntos de daño por látigo participante, pero una salvación de Reflejos con éxito reduce esta cantidad a la mitad (CD de la salvación 13 + número de látigos).

Resbaladizo (Ex): todos los kuo-toa segregan una película aceitosa que hace difícil apresarlos o atraparlos. Las telarañas no les afectan, sean mágicas o no, y, por regla general, pueden escabullirse de casi cualquier otra forma de confinamiento.

Vista aguda (Ex): los kuo-toa tienen una excelente visión gracias a sus dos ojos, que enfocan independientemente. Su vista es tan aguda que pueden percibir un objeto o criatura en movimiento aunque sea invisible o etéreo. Tal objeto o criatura solamente podrá evitar ser descubierto quedándose completamente quieto.

Habilidades: los kuo-toa poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Escapismo y un bonificador racial de +4 a las de Avistar y Buscar. Un kuo-toa posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

LA SOCIEDAD DE LOS KUO-TOA

Los kuo-toa habitan en comunidades subterráneas, bien provistas de estanques para el recreo y la cría. Engendran igual que los peces, criando a los jóvenes en estanques especiales hasta que se desarrollan sus cualidades anfibias (aproximadamente, un año después de la eclosión).

Gracias a los esfuerzos de los látigos, prácticamente todos los kuo-toa son adoradores devotos de la diosa Blibdoolpoolp, a la que llaman Madre de los mares. Toda comunidad kuo-toa tiene, al menos, un santuario para su diosa. Las comunidades más grandes, con templos mayores, sirven como centro para los agrupamientos de poblaciones más pequeñas y también dan cabida al intercambio y la política entre grupos. Prácticamente todas las comunidades kuo-toa están abiertas a los drow y a sus sirvientes, que proporcionan bienes y servicios útiles, aunque los elfos oscuros son tan temidos como odiados entre los kuo-toa. Esta enemistad da lugar a numerosas escaramuzas menores y frecuentes secuestros entre ambos pueblos.

PERSONAJES KUO-TOA

La clase predilecta del kuo-toa es pícaro. La mayoría de sus líderes son clérigos/pícaros o clérigos (látigos). Los clérigos adoran a Blibdoolpoolp y pueden elegir dos dominios cualesquiera de entre los siguientes: Agua, Destrucción y Mal. También existen monjes kuo-toa, llamados monitores.

LAGARTO ELECTRIZANTE

Bestia mágica Pequeña
Dados de golpe: 2d10+2 (13 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 40' (8 casillas), Nd 20', Tr 20'
CA: 16 (+1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +2/–2
Ataque: mordisco +3 (1d4)
Ataque completo: mordisco +3 (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: descarga aturdidora, descarga letal
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, sentido de la electricidad, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 10, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +11, Escuchar +4, Nadar +10, Saltar +7, Trepar +11
Dotes: Iniciativa mejorada
Entorno: marjales cálidos
Organización: solitario, pareja, nidada (3-5) o colonia (6-11)
Valor de desafío: 2
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —



Este pequeño lagarto es del tamaño de un perro terrier. Tiene la cabeza con forma de bala y luce un par de cuernos, de gran tamaño, que se curvan hacia atrás desde los lados a modo de orejas puntiagudas. Una estructura similar aparece en el extremo de la cola.

El lagarto electrizante es una criatura reptiliana lustrosa cuyo cuerpo puede generar potentes descargas eléctricas.

Un lagarto electrizante es de un color gris o azul pálido que se vuelve más oscuro en el lomo, y tiene marcas negro azuladas a lo largo de la espalda y la cola.

Estas criaturas prefieren condiciones cálidas y húmedas, y a menudo acechan en pantanos, orillas a la sombra de los árboles y cuevas llenas de agua. Cazan peces, reptiles y animales pequeños, pero también buscan y comen presas más grandes de vez en cuando. Pasan la mayor parte de su tiempo ocultándose y esperando a que alguna presa se acerque.

Un lagarto electrizante mide cerca de 1' de alto hasta la cruz y pesa aproximadamente 25 lb.

COMBATE

A no ser que esté muy hambriento, el lagarto electrizante prefiere no luchar con criaturas mayores que él, y normalmente intenta advertir a los intrusos emitiendo una serie de chasquidos rápidos. En realidad, el sonido es una descarga eléctrica de baja intensidad, y las criaturas vivas que se encuentren a 10' o menos podrán sentir la corriente cosquilleando por su piel y cuero cabelludo. Si fallara la advertencia, el lagarto levantaría sus cuernos y cola para administrar descargas aturdidoras.

En combate, este lagarto confía en sus aptitudes eléctricas. Tiende a morder solamente después de que su descarga haya dejado inconsciente a un oponente o cuando ésta parezca no surtir efecto. Los lagartos solitarios huyen una vez liberada su descarga, pero cuando hay otros cerca se concentran en apoyar las descargas de sus compañeros e intentan lanzar sus descargas letales al enemigo.

Descarga aturdidora (Sb): una vez por asalto, el lagarto electrizante puede lanzar una descarga eléctrica contra un único oponente que se encuentre a 5' o menos. Este ataque inflige 2d8 puntos de daño no letal a los oponentes vivos (CD de Reflejos 12 para mitad de daño). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Descarga letal (Sb): siempre que dos o más lagartos electrizantes se encuentren a 20' o menos unos de otros, podrán colaborar en la creación de una descarga letal. Este efecto tiene un radio de 20', centrado en uno cualquiera de los lagartos que colaboren. La descarga inflige 2d8 puntos de daño por cada lagarto que colabore en ella, hasta un máximo de 12d8. Una salvación de reflejos (CD 10 + número de lagartos que colaboren) reduce el daño a la mitad. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Sentido de la electricidad (Ex): los lagartos electrizantes detectan automáticamente toda descarga eléctrica que se produzca a 100' o menos de ellos.

Habilidades: debido a su color, estas criaturas obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse. Los lagartos electrizantes poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

El lagarto electrizante utiliza su modificador de Destreza en vez del de Fuerza para las pruebas de Saltar y Trepar.

Un lagarto electrizante posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

Un lagarto electrizante posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

LAMASU

Esta criatura tiene el cuerpo marrón dorado de un león, las alas de un águila gigante y el rostro de un humano.

Los lamasu son nobles criaturas que se preocupan del bienestar y la seguridad de todos los seres buenos.

La mayoría de las veces estas criaturas habitan en antiguos templos abandonados y ruinas situadas en zonas remotas, donde meditan sobre la mejor manera de combatir la influencia del mal en el mundo. A veces, los aventureros los buscan para beneficiarse de su sabiduría y su conocimiento de los misterios ancestrales. Los lamasu reciben con cordialidad a los seres y criaturas buenos y suelen ofrecer ayuda a sus visitantes, siempre y cuando estén combatiendo directamente contra el mal. Toleran a los seres neutrales, pero los miran con recelo. No toleran la presencia de seres malignos, a los que atacan nada más verlos.

Su conducta es noble y estricta, aunque pueden ser bastante compasivos.

Un lamasu típico mide unos 10' de largo y pesa 600 lb. aproximadamente.

Los lamasu hablan común, dracónico y celestial.

COMBATE

Los lamasu atacan con conjuros o con sus garras, afiladas como cuchillas. Casi siempre entran en combate cuando observan a una criatura buena amenazada por el mal.

Abalanzarse (Ex): si un lamasu carga contra un enemigo, puede llevar a cabo un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

	Lamasu Bestia mágica Grande	Protector dorado (lamasu semidragón celestial) Dragón Grande
Dados de golpe:	7d10+21 (59 pg)	10d12+60 (125 pg)
Iniciativa:	+0	+3
Velocidad:	30' (6 casillas), Vl 60' (regular)	30' (6 casillas), Vl 60' (regular)
CA:	20 (–1 tamaño, +1 Des, +10 natural), toque 10, desprevenido 19	29 (–1 tamaño, +3 Des, +14 natural, +1 *anillo de protección* +1, +2 *brazales de armadura* +2), toque 13, desprevenido 26
Ataque base/Presa:	+7/+17	+10/+23
Ataque:	garra +12 c/c (1d6+6)	garra +19 c/c (1d6+9)
Ataque completo:	2 garras +12 c/c (1d6+6)	2 garras +19 c/c (1d6+9) y mordisco +13 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance:	10'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	abalanzarse, conjuros, desgarramiento 1d6+3	abalanzarse, arma de aliento, castigar al mal, conjuros, desgarramiento 1d6+4
Cualidades especiales:	aptitudes sortílegas, círculo mágico contra el mal, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	aptitudes sortílegas, círculo mágico contra el mal, inmunidad al fuego, dormir y parálisis, RD 5/mágica, RC 15, resistencia al ácido 10, al frío 10 y a la electricidad 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +8, Ref +7, Vol +7	Fort +13, Ref +12, Vol +10
Características:	Fue 23, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 14	Fue 28, Des 17, Con 22, Int 18, Sab 20, Car 18
Habilidades:	Averiguar intenciones +13, Avistar +15, Concentración +13, Diplomacia +4, Escuchar +13, Saber (arcano) +13	Averiguar intenciones +18, Avistar +20, Buscar +17, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +19, Escuchar +18, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +17, Supervivencia +18 (+20 en otros planos y seguir rastros)
Dotes:	Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro	Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro
Entorno:	desiertos templados	los siete montes de Celestia
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	8	13
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	legal bueno (siempre)	legal bueno (siempre)
Avance:	8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)	11-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+5	+10

Aptitudes sortílegas: 2 al día: *invisibilidad mayor*; 1 al día: *puerta dimensional*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 7.º nivel.

Círculo mágico contra el mal (Sb): el lamasu irradia un *círculo mágico contra el mal* continuo , que afecta a un radio de 20'.

Conjuros: un lamasu lanza conjuros como un clérigo de 7.º nivel, y puede elegir dos de los siguientes dominios: Bien, Curación, Ley y Saber.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 6, 5, 4, 2; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luz, orientación divina* (2), *resistencia*; 1.º: *bendecir* (2), *detectar el mal, escudo de entropía, favor divino, protección contra el mal**; 2.º: *auxilio divino**, *fuerza de toro, resistencia de oso, resistir energía, restablecimiento menor*; 3.º: *círculo mágico contra el mal**, *disipar magia, luz del día, quitar maldición*; 4.º: *castigo divino, neutralizar veneno*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Bien y Curación.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +12 c/c, daño 1d6+3.

Habilidades: los lamasu poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar.

Protector dorado (lamasu semidragón celestial)

Hijo de un lamasu celestial y de un dragón de oro, el protector dorado ha emigrado al plano Material para combatir de una forma más activa al mal.

Combate

Las armas naturales de un lamasu se consideran como armas mágicas a los efectos de sobreponerse a la RD.



Lamasu

Arma de aliento (Sb): cono de 30', 1 al día, daño 6d8 por fuego, CD de Reflejos 21 para mitad de daño.

Castigar al mal (Sb): 1 vez al día un protector dorado puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo para infligir 10 puntos de daño adicionales contra un oponente maligno.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 7, 5, 4, 3; CD de la salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luz, orientación divina* (2), *resistencia*; 1.º: *bendecir* (2), *detectar el mal, escudo de entropía, favor divino* (2), *protección contra el mal**; 2.º: *auxilio divino**, *fuerza de toro, resistencia de oso, resistir energía, restablecimiento menor*; 3.º: *círculo mágico contra el mal**, *disipar magia, luz del día, quitar maldición*; 4.º: *castigo divino, exorcismo, neutralizar veneno*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Bien y Curación.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +19 c/c, daño 1d6+4.

Posesiones: anillo de protección +1, brazales de armadura +2.

(Protectores dorados diferentes pueden tener posesiones distintas.)

LAMIA

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 9d10+9 (58 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 18 (–1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevenida 16
Ataque base/Presa: +9/+17
Ataque: toque +12 c/c (consunción 1d4 Sabiduría) o daga +12 c/c (1d6+4/19-20) o garra +12 c/c (1d4+4)
Ataque completo: toque +12 c/c (consunción 1d4 Sabiduría) o daga +12/+7 c/c (1d6+4/19-20) o 2 garras +12 c/c (1d4+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, consunción de Sabiduría
Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +7
Características: Fue 18, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 12
Habilidades: Avistar +11, Concentración +10, Diplomacia +3, Disfrazarse +1 (+3 a actuar), Esconderse +11, Engañar +14, Intimidar +3
Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Voluntad de hierro
Entorno: desiertos templados
Organización: solitaria, pareja o banda (2-4)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 10-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +4

Lamia



Esta criatura parece un cruce entre una mujer sorprendentemente atractiva y un elegante león. Parece humana de la cintura para arriba, con el cuerpo de un león por debajo de ella.

Las lamias son criaturas crueles y malvadas, que sienten gran placer causando sufrimiento. Su objetivo en particular son aquellos que sirven a la causa del bien. Una lamia típica mide unos 8' de altura y pesa aproximadamente 700 lb.

COMBATE

Aunque una lamia es poderosa y peligrosa en combate cuerpo a cuerpo, no tiene agallas para una lucha igualada. Utiliza sus aptitudes de ilusión para atraer a los héroes hacia situaciones difíciles, y entonces emplea su dote de Ataque elástico para salir de entre las sombras de un salto y drenar la Sabiduría de sus oponentes. Cuando ha mermado la voluntad de su víctima, utiliza sus aptitudes de encantamiento para embaucarla y atraparla. Una lamia obligada a presentar combate físico ataca con una daga en una de sus manos humanas y un par de garras parecidas a las del león.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *disfrazarse*, *ventriloquia*; 3 al día: *hechizar monstruo* (CD 15), *imagen mayor* (CD 14), *imagen múltiple* y *sugestión* (CD 14); 1 al día *sueño profundo* (CD 14). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Consunción de Sabiduría (Sb): una lamia consume 1d4 puntos de Sabiduría con un ataque de toque con éxito (al contrario que con otros ataques de consunción, la lamia no se cura ningún daño cuando utiliza su consunción de Sabiduría). Las lamias intentan utilizar este poder lo antes posible en sus encuentros con enemigos para volverlos más susceptibles a *hechizar monstruo* y *sugestión*.

Habilidades: las lamias poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Engañar y Esconderse.



León marino

LEÓN MARINO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 6d10+18 (51 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 10' (2 casillas), Nd 40'
CA: 18 (–1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: garra +9 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 garra +9 c/c (1d6+4) y mordisco +4 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: rasgadura 2d6+6
Cualidades especiales: contener la respiración, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +5
Características: Fue 19, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 10
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +8, Nadar +12
Dotes: Aguante, Alerta, Voluntad de hierro
Entorno: acuático templado
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (5-12)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene el cuerpo de una marsopa o una pequeña ballena, con una cabeza leonina y patas delanteras terminadas en garras. Una crin de pelo sedoso va desde lo alto de su cabeza a lo largo de todo su lomo hasta el final de su cola en forma de media luna.

El león marino es un temible depredador marino (*NdC: ojo, esta criatura se llamaba "sea lion" en la 3.0 y se ha cambiado a "sea cat" en la 3.5 por motivos poco claros. Comentado con WotC, nos autorizaron a mantener la traducción original de "león marino"*).

Los leones marinos habitan en aguas costeras poco profundas, construyendo sus guaridas en cuevas submarinas o en restos de barcos. Cazan peces, mamíferos acuáticos, pájaros marinos y todo lo que puedan atrapar y matar.

El león marino es agresivamente territorial, y ataca a toda criatura que entre en su dominio, sin importar qué tamaño tenga. Su principal enemigo es el tiburón, al que persigue con ahínco. A veces, se agrupa temporalmente en manadas sedentarias como las de los grandes felinos para tratar con intrusos particularmente peligrosos o resistentes. La estructura de una manada sedentaria normal se parece mucho a la de los leones terrestres.

Un león marino típico mide 12' de largo y pesa 800 lb.

COMBATE

El león marino ataca nada más ver a su víctima, ya sea para conseguir comida o para defender su territorio, y utiliza tanto ambas garras como los dientes para agarrar y rasgar a su presa. Estas criaturas hacen gala de un valor tremendo, siempre luchando hasta la muerte, incluso contra enemigos varias veces mayores que ellas. Las parejas y manadas sedentarias de leones marinos atacan de forma coordinada, intentando agotar a su oponente hasta que uno de ellos pueden acabar con él.

Contener la respiración (Ex): un león marino puede contener su respiración durante una cantidad de asaltos igual a 6 × su puntuación de Constitución ante de que corra el riesgo de ahogarse.

Rasgadura (Ex): cuando un león marino acierta con ambos ataques de garra, se pega al cuerpo de su oponente y le rasga la carne, infligiendo de forma automática 2d6+ 6 puntos de daño adicionales.

Habilidades: un león marino posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

LICÁNTROPO

Los licántropos son humanoides o gigantes que pueden transformarse en animales. En su forma natural, un licántropo se parece a sus semejantes, aunque los licántropos nacidos o los que llevan mucho tiempo infectados tienden a poseer o adquirir rasgos que recuerdan a su forma animal, como un pelo grueso e hirsuto, tener dientes puntiagudos o dedos largos y fuertes. En forma animal, los licántropos parecerán versiones poderosas de los animales normales; sin embargo, al ser examinados de cerca, sus ojos mostrarán un débil destello de inteligencia antinatural y, a menudo, brillarán con luz rojiza en la oscuridad.

Los licántropos malignos suelen ocultarse entre la gente normal, saliendo de noche en forma animal, especialmente durante la luna llena, y sembrando a su paso el terror y el derramamiento de sangre. Los licántropos buenos tienden a ser individuos solitarios, que no se sienten cómodos entre grandes cantidades de gente. Con frecuencia viven a solas en las tierras salvajes, lejos de pueblos y ciudades.

La licantropía puede extenderse como una enfermedad. Algunas veces un licántropo comienza a vivir como un humanoide o gigante normal que con posterioridad contrae la licantropía después de ser herido por un licántropo. A estas criaturas se las conoce como licántropos infectados. A los otros licántropos, que nacieron siendo así, se les conoce como licántropos nacidos.

	Hombre-jabalí, forma humana Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)	**Hombre-jabalí, forma de jabalí Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)**	**Hombre-jabalí, forma híbrida Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)**
Dados de golpe:	1d8+4 más 3d8+12 (34 pg)	1d8+4 más 3d8+12 (34 pg)	1d8+4 más 3d8+12 (34 pg)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Velocidad:	20' en cota de escamas (4 casillas); velocidad base 30'	40' (8 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	18 (+2 natural, +4 cota de escamas, +2 escudo pesado), toque 10, desprevenido 18	18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18	18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18
Ataque base/Presa:	+3/+4	+3/+6	+3/+6
Ataque:	gran hacha +4 c/c (1d8+1/×3) o jabalina +3 a distancia (1d6+1)	cornada +6 c/c (1d8+4)	gran hacha +6 (1d8+4/×3) o garra +6 c/c (1d4+3)
Ataque completo:	gran hacha +4 c/c (1d8+1/×3) o jabalina +3 a distancia (1d6+1)	cornada +6 c/c (1d8+4)	gran hacha +6 (1d8+4/×3) y cornada +1 c/c (1d6+1) o 2 garras +6 c/c (1d4+3) y cornada +1 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	maldición de la licantropía	maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	empatía con los jabalíes, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra	empatía con los jabalíes, ferocidad, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra	empatía con los jabalíes, ferocidad, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +6, Ref +3, Vol +3	Fort +9, Ref +3, Vol +3	Fort +9, Ref +3, Vol +3
Características:	Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 17, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 17, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades:	Avistar +4, Escuchar +5, Intimidar +3, Trato con animales +3	Avistar +4, Escuchar +5, Intimidar +3, Trato con animales +3	Avistar +4, Escuchar +5, Intimidar +3, Trato con animales +3
Dotes:	Alerta[A], Ataque poderoso, Dureza, Embestida mejorada, Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Entorno:	bosques templados	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitario, pareja, cepa (3-4) o comitiva (2-4 más 1-4 jabalíes)	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Valor de desafío:	4	4	4
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3	+3

Combate

Un licántropo en su forma humanoide (o de gigante) utiliza cualquier táctica o arma que sea favorita de otros de su especie, aunque tiende a ser ligeramente más agresivo. Un licántropo posee los sentidos de su forma animal, incluyendo el olfato y su visión en la penumbra y tiene una fuerte empatía con los animales de su forma animal (y la aptitud de comunicarse con ellos). Un licántropo infectado herido en combate puede verse abrumado por la furia, provocando ello que cambie a su forma animal de forma involuntaria.

Un licántropo en forma animal lucha como el animal al que se parece, aunque su mordisco es portador de la enfermedad de la licantropía. Es increíblemente astuto y fuerte, y posee una RD que a la que solamente se sobreponen las armas plateadas.

Finalmente, un licántropo nacido (o uno infectado que sea consciente de su infección) puede asumir una forma híbrida que es una mezcla de sus formas humanoide y animal. Un híbrido posee manos y puede utilizar armas, pero también puede atacar con sus dientes y garras. Un híbrido puede extender la licantropía con su mordisco, y tiene la misma RD que posee en su forma animal.

HOMBRE-JABALÍ

Fornido y poderoso, este humanoide feroz está cubierto por un pelaje corto y duro y posee colmillos como los de los jabalíes.

Los hombres-jabalí en forma humanoide tienden a ser individuos fornidos, musculosos y de estatura media. Visten prendas sencillas que resulten fáciles de quitar, arreglar o reemplazar.

Combate

En cualquier forma, los hombres-jabalí son tan feroces como los jabalíes normales. Cuando están en forma híbrida, luchan con un arma y su peligroso ataque de cornada.

Ferocidad (Ex): los hombres-jabalíes son combatientes tan tenaces que continuarán luchando sin sufrir penalizaciones aun cuando estén incapacitados o moribundos.

Empatía con los jabalíes (Ex): esta criatura puede comunicarse con los jabalíes y jabalíes terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra jabalíes y jabalíes terribles.

Forma alternativa (Sb): un hombre-jabalí puede asumir la forma de un jabalí o de un híbrido de humanoide y jabalí.

Maldición de licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de cornada de un hombre-jabalí en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

El hombre-jabalí que te presentamos aquí es un combatiente humano de 1.er nivel y licántropo nacido, que posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMBRE-LOBO

Un pelaje gris y corto cubre a este humanoide macilento y feroz. Posee garras afiladas y un hocico lobuno.

Los hombres-lobo en forma humanoide carecen de rasgos distintivos.

Combate

En forma de lobo, estas criaturas pueden derribar igual que hacen los lobos normales. Por regla general, un hombre-lobo en forma híbrida efectúa ataques con armas naturales, aunque puede esgrimir un arma manufacturada y utilizar su mordisco como ataque natural secundario.

Derribar (Ex): cuando el hombre-lobo en forma animal acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +2 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni

	Hombre-lobo, forma humana Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)	Hombre-lobo, forma de lobo Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)	Hombre-lobo, forma híbrida Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)
Dados de golpe:	2d8+1 más 2d8+6 (20 pg)	2d8+1 más 2d8+6 (20 pg)	2d8+1 más 2d8+6 (20 pg)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Velocidad:	30' (6 casillas)	50' (10 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	17 (+2 natural, +4 camisote de mallas, +1 escudo ligero), toque 10, desprevenido 17	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa:	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Ataque:	espada larga +3 c/c (1d8+1/19-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)	mordisco +5 c/c (1d6+3)	garra +4 c/c (1d4+2)
Ataque completo:	espada larga +3 c/c (1d8+1/19-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)	mordisco +5 c/c (1d6+3)	2 garras +4 c/c (1d4+2) y mordisco +0 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	derribar, maldición de la licantropía	maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	empatía con los lobos, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra	empatía con los lobos, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra	empatía con los lobos, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +6, Ref +3, Vol +2	Fort +8, Ref +5, Vol +2	Fort +8, Ref +5, Vol +2
Características:	Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades:	Avistar +1, Esconderse +1, Escuchar +1, Moverse sigilosamente +2, Supervivencia +2, Trato con animales +1	Avistar +1, Esconderse +6, Escuchar +1, Mov. sigilosamente +6, Supervivencia +2*, Trato con animales +1	Avistar +1, Esconderse +6, Escuchar +1, Mov. sigilosamente +6, Supervivencia +2*, Trato con animales +1
Dotes:	Iniciativa mejorada, Rastrear[A], Sigiloso, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Entorno:	bosques templados	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitario, pareja, manada (6-10) o comitiva (2-5 más 5-8 lobos)	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Valor de desafío:	3		3 3
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3	+3

	Señor de los hombres-lobo, forma humana Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)	Señor de los hombres-lobo, forma de lobo terrible Humanoide Grande (cambiaformas, humano)	Señor de los hombres-lobo, forma híbrida Humanoide Grande (cambiaformas, humano)
Dados de golpe:	10d10+20 más 6d8+30 (132 pg)	10d10+20 más 6d8+30 (132 pg)	10d10+20 más 6d8+30 (132 pg)
Iniciativa:	+2	+4	+4
Velocidad:	30' (6 casillas)	40' (8 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	26 (+2 Des, +3 natural, +6 *camisote de mallas +2 de mithril*, +5 *escudo pesado +3*), toque 12, desprevenido 24	19 (–1 tamaño, +4 Des, +6 natural), toque 13, desprevenido 15	19 (-1 tamaño, +4 Des, +6 natural), toque 13, desprevenido 15
Ataque base/Presa:	+14/+18	+14/+29	+14/+27
Ataque:	*espada bastarda* +2 +21 c/c (1d10+8/17-20) o arco largo compuesto de gran calidad (bonificador +4 a Fue) +17 a distancia	mordisco +25 c/c (2d6+19/19-20)	garra +24 c/c (1d6+11) o *espada bastarda* +2 (1d8+4/×3)
Ataque completo:	*espada bastarda* +2 +21/+16/+11 c/c (1d10+8/17-20) o arco largo compuesto de gran calidad (bonificador +4 a Fue) +17/+12/+7 a distancia (1d8+4/×3)	mordisco +25 c/c (2d6+19/19-20)	2 garras +24 c/c (1d6+11) y mordisco +20 c/c (2d6+5/19) o *espada bastarda* +2 +27/+22/+17 c/c (2d8+15/17-20) y mordisco +20 c/c (2d6+5/19)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	—	derribar, maldición de la licantropía	maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	empatía con los lobos, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra en la penumbra	empatía con los lobos, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión	empatía con los lobos, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +16, Ref +12, Vol +13	Fort +17, Ref +12, Vol +11	Fort +17, Ref +12, Vol +11
Características:	Fue 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 12	Fue 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 12, Car 12	Fue 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 12, Car 12
Habilidades:	Avistar +13, Esconderse +6, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +5, Trato con animales +4	Avistar +13, Esconderse +6, Escuchar +9, Mov. sigilosamente +12, Supervivencia +5*, Trato con animales +4	Avistar +13, Esconderse +6, Escuchar +9, Mov. sigilosamente +12, Supervivencia +5*, Trato con animales +4
Dotes:	Alerta, Armadura natural mejorada, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Correr, Crítico mejorado (espada bastarda), Crítico mejorado (mordisco), Especialización con un arma (espada bastarda), Hendedura, Rastrear[A], Reflejos de combate, Sigiloso, Soltura con un arma (espada bastarda), Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Entorno:	bosques templados	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitario, pareja, o manada (1-2 señores de los hombres-lobo más 2-4 hombres-lobo más 5-8 lobos)	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Valor de desafío:	14	14	14
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3	+3

provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Empatía con los lobos (Ex): esta criatura puede comunicarse con los lobos y lobos terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra lobos y lobos terribles.

Forma alternativa (Sb): un hombre-lobo puede asumir la forma de un lobo o de un híbrido bípedo.

Maldición de licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de mordisco de un hombre-lobo en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

Habilidades: *los hombres-lobo en forma híbrida o animal poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrean mediante el olfato.

El hombre-lobo que te presentamos aquí es un combatiente humano de 1.er nivel y licántropo nacido, que posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

SEÑOR DE LOS HOMBRES-LOBO (LICÁNTROPO)

Feroz y poderoso, este humanoide está cubierto por un pelaje gris y armado con garras y dientes afilados. Es tan alto como un ogro y posee un hocico lobuno y ojos llenos de odio.

Más fuerte, más resistente y mucho más mortífero que sus compañeros más pequeños, el señor de los hombres-lobo es una bestia sanguinaria que se deleita causando estragos.

El señor de los hombres-lobo que te presentamos aquí es un guerrero humano de 10.º nivel y licántropo nacido, que posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Combate

Los señores de los hombres-lobo pueden asumir una forma híbrida al igual que una forma animal. En forma de lobo terrible, pueden derribar

igual que hacen los lobos normales. En forma híbrida, pueden esgrimir armas manufacturadas o luchar con sus garras y mordisco.

Derribar (Ex): cuando el señor de los hombres-lobo en forma de lobo terrible acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +15 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Empatía con los lobos (Ex): esta criatura puede comunicarse con los lobos y lobos terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra lobos y lobos terribles.

Forma alternativa (Sb): un señor de los hombres-lobo puede asumir la forma de un lobo terrible o de un híbrido bípedo.

Maldición de licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de mordisco de un señor de los hombres-lobo en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

Habilidades: *los señores de los hombres-lobo en forma híbrida o animal poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrean mediante el olfato.

Posesiones: camisote de mallas +2 de mithril, escudo pesado +3, espada bastarda +2, guanteletes de fuerza de ogro, capa de resistencia +2, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador +4 a Fue) (señores de los hombres-lobo diferentes tendrán distintas posesiones).

HOMBRE-OSO

Este humanoide gigantesco está cubierto por un pelaje hirsuto de color marrón y posee largas garras y una cara parecida a la de un oso. Lleva una gran hacha en una de sus zarpas.

Los hombres-oso en forma humanoide tienden a ser corpulentos, musculosos y peludos. Su pelo castaño es espeso, y los varones suelen llevar barba. Pueden tener el cabello rojo, rubio, color marfil o negro, coincidiendo con el pelaje de su forma ursina. Visten prendas sencillas y adornos de cuero que resulten fáciles de quitar, arreglar o reemplazar. En su forma de animal, los hombres-oso son temperamentales y gruñones. Solamente les gusta su propia compañía, y buscan criaturas malignas para acabar con ellas.

Combate

Los hombres-oso en forma animal combaten igual que los osos pardos. En forma humanoide o híbrida, prefieren las armas grandes y pesadas, tales como las grandes hachas o los espadones. La gran hacha de un hombre-oso es un arma Mediana, por lo que puede blandirla a una sola mano en forma híbrida.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el hombre-oso debe tener éxito con un ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Empatía con los osos (Ex): esta criatura puede comunicarse con los osos y osos terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra osos y osos terribles.

Forma alternativa (Sb): un hombre-oso puede asumir la forma de un oso pardo o la de un híbrido de oso y humanoide.

Maldición de licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de mordisco de un hombre-oso en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

Habilidades: los hombres-oso poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Nadar en cualquier forma de oso.

El hombre-oso que te presentamos aquí es un combatiente humano de 1.er nivel y licántropo nacido, que posee las puntuaciones de característica

	Hombre-oso, forma humana Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)	Hombre-oso, forma de oso Humanoide Grande (cambiaformas, humano)	Hombre-oso, forma híbrida Humanoide Grande (cambiaformas, humano)
Dados de golpe:	1d8+1 más 6d8+30 (62 pg)	1d8+1 más 6d8+30 (62 pg)	1d8+1 más 6d8+30 (62 pg)
Iniciativa:	+0	+1	+1
Velocidad:	30' (6 casillas)	40' (8 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	15 (+2 natural, +3 cuero tachonado), toque 10, desprevenido 15	17 (–1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 16	17 (–1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+5/+6	+5/+18	+5/+18
Ataque:	gran hacha +6 c/c (1d12+1/×3) o hacha arrojadiza +5 a distancia (1d6+1)	garra +13 c/c (1d8+9)	gran hacha +11 c/c (1d12+9/×3) o garra +13 c/c (1d6+9)
Ataque completo:	gran hacha +6 c/c (1d12+1/×3) o hacha arrojadiza +5 a distancia (1d6+1)	2 garras +13 c/c (1d8+9) y mordisco +11 c/c (2d6+4)	garra +13 c/c (1d6+9) y gran hacha +9 c/c (1d12+4/×3) y mordisco +11 c/c (1d8+4) o 2 garras +13 c/c (1d6+9) y mordisco +11 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	—	agarrón mejorado, maldición de la licantropía	maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	empatía con los osos, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra	empatía con los osos, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra	empatía con los osos, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +8, Ref +5, Vol +4	Fort +12, Ref +6, Vol +4	Fort +12, Ref +6, Vol +4
Características:	Fue 13, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades:	Avistar +4, Escuchar +4, Nadar +1, Trato con animales +3	Avistar +4, Escuchar +4, Nadar +13, Trato con animales +3	Avistar +5, Escuchar +4, Nadar +9, Trato con animales +3
Dotes:	Aguante, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Correr, Rastrear[A], Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Entorno:	bosques fríos	bosques fríos	bosques fríos
Organización:	solitario, pareja, familia (3-4) o comitiva (2-4 más 1-4 osos pardos)	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Valor de desafío:	5	5	5
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	legal bueno (siempre)	legal bueno (siempre)	legal bueno (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3	+3

siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMBRE-RATA

Rápido y fiero, este humanoide está cubierto por un pelaje marrón desgreñado y posee una larga cola pelada. Lleva un estoque en su zarpa y su rostro es inconfundiblemente ratonil.



Los hombres-rata en forma humanoide tienden a ser individuos delgados y nervudos, con una estatura inferior a la media. Sus ojos nunca están quietos, siempre buscando algo, y su nariz y su boca puede llegar a crisparse moviéndose arriba y abajo cuando se excitan. Los varones suelen llevar bigotes finos y desiguales.

Combate

En forma animal, los hombres-rata evitan el combate, prefiriendo utilizar su forma de rata terrible para moverse furtivamente y espiar. En forma híbrida, un hombre-rata lucha con estoque y ballesta ligera.

Empatía con las ratas (Ex): esta criatura puede comunicarse con las ratas y ratas terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra ratas y ratas terribles.

	Hombre-rata, forma humana **Humanoide Mediano** **(cambiaformas, humano)**	**Hombre-rata, forma de rata terrible** **Humanoide Pequeño** **(cambiaformas, humano)**	**Hombre-rata, forma híbrida** **Humanoide Mediano** **(cambiaformas, humano)**
Dados de golpe:	1d8+1 más 1d8+2 (12 pg)	1d8+1 más 1d8+2 (12 pg)	1d8+1 más 1d8+2 (12 pg)
Iniciativa:	+0	+3	+3
Velocidad:	30' (6 casillas)	40' (8 casillas), Tr 20'	30' (6 casillas)
CA:	15 (+2 natural, +2 cuero, +1 broquel), toque 10, desprevenido 15	17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+1/+2	+1/-2	+1/+2
Ataque:	estoque +2 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta ligera +1 a distancia (1d8/19-20)	mordisco +6 c/c (1d4+1 más enfermedad)	estoque +5 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta ligera +4 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo:	estoque +2 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta ligera +1 a distancia (1d8/19-20)	mordisco +6 c/c (1d4+1 más enfermedad)	estoque +5 c/c (1d6+1/18-20) y mordisco: 1 c/c (1d6 más enfermedad) o ballesta ligera +4 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	enfermedad, maldición de la licantropía	enfermedad, maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	empatía con las ratas, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra	empatía con las ratas, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra	empatía con las ratas, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +5, Ref +2, Vol +4	Fort +6, Ref +5, Vol +4	Fort +6, Ref +5, Vol +4
Características:	Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse +1, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +0, Nadar +9, Trato con animales +3, Trepar +0	Avistar +4, Esconderse +8, Escuchar +4, Mov. sigilosamente +4, Nadar +11, Trato con animales +3, Trepar +11	Avistar +4, Esconderse +5, Escuchar +4, Mov. sigilosamente +4, Nadar +9, Trato con animales +3, Trepar +4
Dotes:	Alerta, Esquiva, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Entorno:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario, pareja, manada (6-10) o comitiva (2-5 más 5-8 ratas terribles)	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Valor de desafío:	2	2	2
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3	+3

	Hombre-tigre, forma humana Humanoide Mediano (cambiaformas, humano)	Hombre-tigre, forma de tigre Humanoide Grande (cambiaformas, humano)	Hombre-tigre, forma híbrida Humanoide Grande (cambiaformas, humano)
Dados de golpe:	1d8+1 más 6d8+18 (50 pg)	1d8+1 más 6d8+18 (50 pg)	1d8+1 más 6d8+18 (50 pg)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Velocidad:	20' con coraza (4 casillas); velocidad base 30'	40' (8 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	17 (+2 natural, +5 coraza), toque 10, desprevenido 17	16 (–1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 14	16 (–1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa:	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Ataque:	guja +6 c/c (1d10+1/×3) o arco largo compuesto (bonificador +1 a Fue) +5 a distancia (1d8+1/×3)	garra +11 c/c (1d8+7)	garra +11 c/c (1d8+7)
Ataque completo:	guja +6 c/c (1d10+1/×3) o arco largo compuesto (bonificador +1 a Fue) +5 a distancia (1d8+1/×3)	2 garras +11 c/c (1d8+7) y mordisco +6 c/c (2d6+3)	2 garras +11 c/c (1d8+7) y mordisco +6 c/c (2d6+3)
Espacio/Alcance:	5'/5' (10' con guja)	10'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	—	abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento, maldición de la licantropía	maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	empatía con los tigres, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra	empatía con los tigres, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra	empatía con los tigres, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +8, Ref +5, Vol +4	Fort +10, Ref +7, Vol +4	Fort +10, Ref +7, Vol +4
Características:	Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 25, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8	Fue 25, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades:	Avistar +6, Equilibrio +0, Esconderse +0, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +0, Trato con animales +3, Trepar +1	Avistar +6, Equilibrio +6, Esconderse +2*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +12, Trato con animales +3, Trepar +12	Avistar +6, Equilibrio +6, Esconderse +2, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +12, Trato con animales +3, Trepar +12
Dotes:	Alerta[A], Ataque natural mejorado (garra, mordisco), Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Entorno:	bosques cálidos	bosques cálidos	bosques cálidos
Organización:	solitario o pareja	(igual que en forma humana)	(igual que en forma humana)
Valor de desafío:	5	5	5
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3	+3

Forma alternativa (Sb): un hombre-rata puede asumir la forma de una rata terrible o de un híbrido bípedo de humanoide y rata terrible.

Maldición de licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de mordisco de un hombre-rata en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

Habilidades: los hombres-rata en forma híbrida o animal utilizan su modificador de Destreza en las pruebas de Nadar y Trepar. Poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

Un hombre-rata posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar en su forma de rata terrible.

Dotes: los hombres-rata obtienen la dote Sutileza con las armas como dote adicional.

El hombre-rata que te presentamos aquí es un combatiente humano de 1.er nivel y licántropo nacido, que posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMBRE-TIGRE

Lustroso y poderoso, este humanoide tiene un pelaje leonado y rayado, y garras y dientes mortíferos. Mide más de 8' de altura.

Los hombres-tigre en forma humanoide tienden a ser lustrosos y musculados, más altos de lo normal y muy ágiles.

Combate

Los hombres-tigre pueden adoptar tanto forma híbrida como animal. En forma híbrida o de tigre, pueden abalanzarse y agarrar igual que los tigres normales.

Abalanzarse (Ex): si un hombre-tigre en forma animal carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el hombre-tigre en forma animal debe tener éxito con su ataque de garra o de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +9 c/c, daño 1d8+3.

Empatía con los tigres (Ex): esta criatura puede comunicarse con los tigres y tigres terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra tigres y tigres terribles.

Forma alternativa (Sb): un hombre-tigre puede asumir la forma de un tigre o de un híbrido bípedo.

Maldición de licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de mordisco de un hombre-tigre en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

Habilidades: en cualquier forma, los hombres-tigre poseen un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente. *En las zonas con hierba alta o una espesa maleza, el bonificador de Esconderse aumentará hasta +8 en forma de tigre.

El hombre-tigre que te presentamos aquí es un combatiente humano de 1.er nivel y licántropo nacido, que posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GIGANTE DE LAS COLINAS-JABALÍ TERRIBLE

Este gigante está cubierto por un pelaje corto y duro y tiene garras afiladas. Su cabeza es porcina, con colmillos como los de los jabalíes y pequeños ojos rojos coléricos.

Los licántropos jabalíes terribles en forma de gigante se parecen mucho a gigantes de las colinas normales, aunque ligeramente más robustos, con un pelo más áspero, más duro y rígido.

El licántropo jabalí terrible que te presentamos aquí está basado en un gigante de las colinas y licántropo natural con las puntuaciones de característica normales de un gigante de las colinas.

Combate

Los licántropos jabalíes terribles se enfurecen con rapidez. Por regla general, comienzan un combate en forma de gigante, luego cambian a su forma híbrida para aprovechar la ventaja de su fuerza inmensa en esa forma.

Les gusta utilizar sus dotes de Embestida mejorada y Romper arma mejorado para apartar a empujones a sus enemigos y destrozar sus armas y escudos.

Ferocidad (Ex): los licántropos jabalíes terribles son combatientes tan tenaces que continuarán luchando sin sufrir penalizaciones aun cuando estén incapacitados o moribundos.

Empatía con los jabalíes (Ex): esta criatura puede comunicarse con los jabalíes y jabalíes terribles y posee un bonificador racial de +4 a las pruebas basadas en Carisma contra jabalíes y jabalíes terribles.

Forma alternativa (Sb): un licántropo jabalí terrible puede asumir la forma de un jabalí terrible o la de un híbrido bípedo.

Maldición de la licantropía (Sb): cualquier humanoide o gigante alcanzado por un ataque de cornada de un licántropo jabalí terrible en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15) o contraerá la licantropía.

CÓMO CREAR UN LICÁNTROPO

"Licántropo" es una plantilla que puede añadirse a cualquier criatura humanoide, a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora. La plantilla de licántropo puede ser heredada (para los licántropos nacidos) o adquirida (para los licántropos infectados). Convertirse en un licántropo es bastante parecido a convertirse en multiclase como un animal y adquirir los DG apropiados.

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura base no cambia, pero la criatura adquiere el subtipo "cambiaformas". El licántropo adoptará las peculiaridades de alguna especie de animal carnívoro u omnívoro del tipo animal, al que llamaremos "animal base" a partir de ahora. Éste puede ser cualquier depredador, carroñero u omnívoro cuyo tamaño sea 1 categoría mayor o menor que el de la criatura base (por ejemplo, entre Pequeño y Grande para una criatura base de tamaño Mediano). Los licántropos también pueden adoptar una forma híbrida que combina los rasgos de la criatura base y el animal base. La forma híbrida de un licántropo tiene un tamaño igual al del animal base o la criatura base, el que sea más grande de los dos.

Un licántropo utiliza tanto las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base y el animal base además de las que describimos a continuación.

DG y puntos de golpe: igual a los de la criatura base más los del animal base. Para calcular los puntos de golpe totales, aplica los modificadores de Constitución de acuerdo a la puntuación que tenga el licántropo en cada forma. Por ejemplo, un plebeyo humano que fuera hombre-lobo con una puntuación de Constitución de 11 como humano y una Constitución de 15 como lobo tendría 1d4 más 2d8+4 puntos de golpe.

Velocidad: la misma de la criatura base o del animal base, dependiendo de la forma que esté utilizando el licántropo. Los híbridos utilizan la de la criatura base.

	Gigante de las colinas-jabalí terrible, forma de gigante **Gigante Grande (cambiaformas)**	**Gigante de las colinas-jabalí terrible, forma de jabalí terrible** **Gigante Grande (cambiaformas)**	**Gigante de las colinas-jabalí terrible, forma híbrida** **Gigante Grande (cambiaformas)**
Dados de golpe:	12d8+51 más 7d8+49 (185 pg)	12d8+51 más 7d8+49 (185 pg)	12d8+51 más 7d8+49 (185 pg)
Iniciativa:	–1	–1	–1
Velocidad:	30' con armadura de pieles (6 casillas); velocidad base 40'	40' (8 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	22 (–1 tamaño, –1 Des, +11 natural, +3 armadura de pieles), toque 8, desprevenido 22	16 (–1 tamaño, –1 Des, +8 natural), toque 8, desprevenido 16	19 (–1 tamaño, –1 Des, +11 natural), toque 8, desprevenido 19
Ataque base/Presa:	+14/+25	+14/+33	+14/+33
Ataque:	gran clava +21 c/c (2d8+10) o golpetazo +20 c/c (1d4+7) o roca +12 a distancia (2d6+7)	cornada +28 c/c (1d8+22)	gran clava +29 c/c (2d8+22) o garra +28 c/c (1d6+15)
Ataque completo:	gran clava +21/+16 c/c (2d8+10) o 2 golpetazos +20 c/c (1d4+7) o roca +12 a distancia (2d6+7)	cornada +28 c/c (1d8+22)	gran clava +29 c/c (2d8+22) y cornada +23 c/c (1d8+7); o 2 garras +28 c/c (1d6+15) y cornada +23 c/c (1d8+7)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	lanzar rocas	maldición de la licantropía	maldición de la licantropía
Cualidades especiales:	atrapar rocas, empatía con los jabalíes, ferocidad, forma alternativa, olfato, visión en la penumbra	empatía con los jabalíes, ferocidad, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra	empatía con los jabalíes, ferocidad, forma alternativa, olfato, RD 10/plateada, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +17, Ref +8, Vol +12	Fort +20, Ref +8, Vol +12	Fort +20, Ref +8, Vol +12
Características:	Fue 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 7	Fue 41, Des 8, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 7	Fue 41, Des 8, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 7
Habilidades:	Avistar +12, Escuchar +10, Saltar +10, Trepar +10	Avistar +12, Escuchar +10, Saltar +22, Trepar +18	Avistar +12, Escuchar +10, Saltar +22, Trepar +18
Dotes:	Aguante, Alerta[A], Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (gran clava), Voluntad de hierro[A]	(igual que en forma de gigante)	(igual que en forma de gigante)
Entorno:	colinas templadas	colinas templadas	colinas templadas
Organización:	solitario, pareja, cepa (3-4) o comitiva (2-4 más 1-4 jabalíes terribles)	(igual que en forma de gigante)	(igual que en forma de gigante)
Valor de desafío:	11	11	11
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+7	+7	+7

CA: la armadura natural de la criatura base aumenta en +2 en todas las formas. En forma híbrida, el bonificador de armadura natural del licántropo es igual al de la criatura base o al del animal base, el que sea mejor.

Ataque base/Presa: suma el ataque base de la criatura base y el del animal base. El bonificador de presa del licántropo utiliza su bonificador de ataque y modificadores por Fuerza y tamaño dependiendo de la forma del licántropo.

Ataques: igual que la criatura base o el animal base, dependiendo de la forma que esté utilizando el licántropo. Un licántropo en forma híbrida obtiene 2 ataques de garra y 1 ataque de mordisco como armas naturales. Estas armas naturales infligen daño basado en el tamaño de la forma híbrida. Un híbrido puede atacar con un arma manufacturada y un mordisco, o puede atacar con sus armas naturales. El ataque de mordisco de un híbrido es un ataque secundario.

Tamaño híbrido	Garra	Mordisco
Pequeño	1d3	1d4
Mediano	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	2d4	2d6

Daño: igual que la criatura base o el animal base, dependiendo de la forma que esté usando el licántropo.

Ataques especiales: los licántropos conservan todos los ataques especiales de la criatura base o del animal base (dependiendo de la forma que estén utilizando) y, además, adquieren los ataques especiales que te describimos a continuación.

Un licántropo en forma híbrida no adquiere ningún ataque especial del animal base. Un lanzador de conjuros licántropo no puede lanzar conjuros con componentes verbales, somáticos o materiales mientras esté en forma animal, o conjuros con componentes verbales en forma híbrida.

Maldición de la licantropía (Sb): todo humanoide o gigante alcanzado por el ataque de mordisco de un licántropo en forma animal o híbrida deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o contraerá la licantropía. Si el tamaño de la víctima no está dentro de 1 categoría de tamaño del tamaño del licántropo (por ejemplo, un gigante de la tormenta mordido por un hombre-rata) la víctima no puede contraer la licantropía. Los licántropos infectados no pueden transmitir la maldición de la licantropía.

Cualidades especiales: los licántropos conservan todas las cualidades de la criatura base y del animal base, y además, adquieren las cualidades que te describimos a continuación.

Empatía de licántropo (Ex): estas criaturas pueden comunicarse o utilizar la empatía con los animales, tanto normales como terribles, de su forma animal. Esto les concede un bonificador racial de +4 a las pruebas cuando intenten influir en la actitud del animal y les permite comunicar conceptos y (si el animal es amistoso) órdenes sencillas, como "amigo", "enemigo", "huye" y "ataca".

Forma alternativa (Sb): todo licántropo puede cambiar a forma animal como si estuviera usando el conjuro *polimorfar* sobre sí mismo, aunque su equipo no se ve afectado, ni recuperará puntos de golpe por cambiar de forma, y solamente puede asumir la forma específica indicada para esa clase de licántropo. No adquiere las puntuaciones de característica del animal, pero en su lugar añade los modificadores de las puntuaciones de característica a sus propias puntuaciones. Un licántropo también puede asumir una forma híbrida bípeda con manos prensiles y rasgos parecidos al animal base.

Cambiar a, o desde, forma híbrida o animal es una acción estándar. Los licántropos que mueren recuperan su forma humanoide, pero siguen estando muertos. Sin embargo, los fragmentos corporales separados siguen teniendo la forma animal. Los licántropos infectados encuentran esta aptitud difícil de controlar (consulta 'La licantropía como enfermedad', más adelante), pero los licántropos nacidos tienen control absoluto de este poder.

Olfato (Ex): un licántropo posee la aptitud de Olfato en todas sus formas.

Reducción del daño (Ex): un licántropo infectado en forma animal o híbrida posee una RD de 5/plateada. Un licántropo nacido en forma animal o híbrida posee una RD de 10/plateada.

Visión en la penumbra (Ex): un licántropo posee visión en la penumbra en todas sus formas.

Salvaciones: añade las salvaciones base del animal base a las de la criatura base.

Características: todos los licántropos obtienen un +2 a Sabiduría. Adicionalmente, cuando están en forma animal, las puntuaciones de característica físicas de un licántropo mejoran de acuerdo con su especie, como te enumeramos en la tabla que figura a continuación. Esos ajustes son iguales a las puntuaciones de característica normales del animal –10 o –11. Por ejemplo, un hombre-cocodrilo (Fue 19, Des 12, Con 17) añadiría +8 a Fue, +2 a Des y +6 a Con cuando asumiera forma animal. Un licántropo en forma híbrida modifica sus puntuaciones de característica física en la misma cantidad.

Además, un licántropo puede obtener un incremento de puntuación de característica adicional en virtud de sus DG adicionales.

LICÁNTROPOS HABITUALES

Nombre	Forma animal	Mod. a características en forma animal o híbrida	Alineamiento predilecto
Hombre-jabalí	jabalí	+4 Fue, +6 Con	neutral
Hombre-lobo	lobo	+2 Fue, +4 Des, +6 Con	caótico maligno
Hombre-oso	oso pardo	+16 Fue, +2 Des, +8 Con	legal bueno
Hombre-rata	rata terrible	+6 Des, +2 Con	caótico maligno
Hombre-tigre	tigre	+12 Fue, +4 Des, +6 Con	neutral
Licántropo jabalí terrible	jabalí terrible	+16 Fue, +6 Con	neutral

Habilidades: un licántropo obtiene puntos de habilidad igual a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG de su forma animal, como si se hubiera hecho multiclase en el tipo animal. (Aunque 'animal' nunca es su primer DG, y no obtiene ×4 puntos de habilidad por ningún DG animal). Cualquier habilidad que figure en la descripción del animal es una habilidad de clase para los niveles de animal del licántropo. En cualquier forma, un licántropo también posee cualquier bonificador racial de la criatura base y el animal base, aunque los bonificadores condicionales a las habilidades, tales como el bonificador de camuflaje del hombre-tigre, solamente se aplica a la forma asociada.

Dotes: añade las del animal base a las de la criatura base. Si de esto resulta que un licántropo posee dos veces la misma dote, éste no obtiene ningún beneficio adicional salvo que la dote en cuestión pueda ser adquirida normalmente más de 1 vez, en cuyo caso la dote duplicada funcionará como figura en su descripción. Este proceso puede proporcionar al licántropo más dotes que las que se permitirían normalmente a un personaje de su total de DG; si esto ocurre, cualquier dote "extra" se anotará como dote adicional.

Es posible que un licántropo no pueda reunir los prerrequisitos para todas sus dotes cuando esté en forma humanoide. Si esto ocurre, el licántropo todavía tendrá las dotes en cuestión, pero no podrá utilizarlas mientras esté en esa forma. Un licántropo obtiene la dote Voluntad de hierro como dote adicional.

Entorno: el mismo de la criatura base o el animal base.

Organización: solitario o pareja; algunas veces familia (3-4), manada (6-10) o comitiva (familia más animales relacionados).

Valor de desafío: según nivel de clase o criatura base, modificado de acuerdo a los DG del animal base: 1 DG o 2 DG, +2; de 3 DG a 5 DG, +3; de 6 DG a 10 DG, +4; de 11 DG a 20 DG, +5; 21 DG o más, +6.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: cualquiera. Las criaturas nobles tales como osos, águilas y leones tienden a producir licántropos de alineamiento bueno. Las criaturas siniestras, tales como ratas, serpientes y lobos tienden a producir licántropos de alineamiento maligno. Esto es un reflejo de cómo se percibe a los animales, no cualquier cualidad innata del animal en sí mismo, por lo que el Dungeon Master puede designar a su albedrío el alineamiento de la forma animal.

Avance: según clase de personaje.

Ajuste de nivel: el mismo de la criatura base +2 (para infectados) o +3 (para nacidos). Adicionalmente, el nivel de personaje de un licántropo se incrementa en la cantidad de DG raciales que tenga el animal base.

LA LICANTROPÍA COMO ENFERMEDAD

Cuando un personaje contrae la licantropía por medio del ataque de un licántropo (ver más arriba), no muestra ningún síntoma hasta la primera noche en que haya luna llena. Llegada esa noche, el personaje infectado adoptará involuntariamente su forma animal y se convertirá en una bestia voraz, olvidando su identidad, convirtiéndose en un PNJ bajo control del DM. El personaje seguirá en forma animal hasta el amanecer siguiente, adoptando el alineamiento adecuado.

Las acciones del personaje durante este primer episodio son dictadas por el alineamiento de su forma animal. Los licántropos de alineamiento bueno tenderán a evitar las poblaciones o a los viajeros y los entornos no naturales, buscando el ambiente de las tierras salvajes. Pueden cazar a las presas naturales de su especie, pero evitarán atacar a las criaturas inteligentes buenas o neutrales. Los licántropos de alineamiento maligno intentarán matar a tantas criaturas inteligentes como les sea posible, a menudo matando a los miembros de su propia familia o a sus amigos. Por regla general buscan los lugares donde se puedan encontrar esas víctimas. Las criaturas neutrales buscan las zonas remotas y evitan el contacto con la civilización, pero podrían atacar a los viajeros u otra gente que encuentren en las tierras salvajes si son pocos. Sin embargo, su ataque está impulsado por su hambre y ferocidad natural, no por malicia. En cualquier caso, el personaje no recordará nada de todo el episodio, o de los episodios siguientes, salvo que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (CD 15), en cuyo caso será consciente de su condición de licántropo.

A partir de ese momento, podrá experimentar una transformación involuntaria cuando haya luna llena o resulte herido en combate. Sentirá una abrumadora furia creciendo en su interior, y deberá tener éxito en una prueba de Control de forma para resistirse a cambiar a forma animal (consulta la página 304 al respecto). Cualquier PJ que no sea consciente todavía de su condición de licántropo se convertirá temporalmente en PNJ bajo control del DM durante un cambio involuntario, y actuará como se ha descrito anteriormente dependiendo del alineamiento de su forma animal.

Un personaje consciente de su condición conserva su identidad y no pierde el control de sus actos si cambia. Sin embargo, cada vez que cambia a forma animal, debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15 + cantidad de veces que ha estado en forma animal) o asumirá permanentemente el alineamiento de su forma animal en todas sus formas. Un licántropo maligno que es consciente de sus actos no se ve obligado a matar y asesinar de manera indiscriminada, pero se deleitará en el derramamiento de sangre y con toda certeza buscará oportunidades para matar a criaturas inteligentes, preferiblemente las de su propia raza.

Una vez el personaje sea consciente de su enfermedad, podrá intentar de manera voluntaria cambiar a forma animal o híbrida, utilizando la CD apropiada en la prueba de Control de forma (consulta la página 303 al respecto). Un intento es una acción estándar y puede efectuarse cada asalto. Cualquier cambio voluntario a forma animal o híbrida cambia de manera inmediata y permanente el alineamiento del personaje al apropiado de esa especie de licántropo.

Cómo cambiar de forma

Cambiar de forma es una acción estándar. Si el cambio es involuntario, el personaje efectuará la transformación en su turno siguiente al hecho desencadenante. Cambiar a forma animal o híbrida arruina la ropa y la armadura del personaje (incluyendo cualquier objeto que lleve puesto) si la nueva forma es mayor que la natural del personaje; los objetos portados sencillamente se dejan caer. Los personajes pueden quitarse la ropa rápidamente mientras se transforman, pero no la armadura. Las armaduras mágicas sobreviven a la transformación si tiene éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15). Un personaje infectado que no sea consciente de su condición permanecerá en forma animal hasta el amanecer siguiente. Un personaje infectado que sea consciente de su condición (ver más arriba) puede intentar recuperar su forma humanoide después de un cambio (voluntario o involuntario) con una prueba de Control de forma, pero si falla esta prueba, permanecerá en forma animal (o híbrida) hasta el amanecer siguiente.

Cómo curar la licantropía

Un personaje infectado que ingiera una ramita de belladona (en algunas partes llamada matalobos, como el acónito) durante la hora siguiente al ataque del licántropo podrá efectuar una salvación de Fortaleza (CD 20) para librarse de la infección. Si la hierba fuera administrada por un sanador, utiliza la prueba de Sanar de éste o el bonificador a las salvaciones del personaje (lo que sea mayor). El personaje solamente dispondrá de una oportunidad, sin importar la cantidad de belladona que ingiera. La hierba debe estar razonablemente fresca (cortada, como mucho, hace una semana).

Sin embargo, esté fresca o no, la belladona sigue siendo tóxica. El personaje debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o sufrirá un daño inicial de 1d6 puntos de Fuerza. Un minuto más tarde, deberá tener éxito en una segunda salvación o sufrirá un daño adicional de 2d6 puntos de Fuerza.

Un conjuro de *quitar enfermedad* o *sanar* lanzado por un clérigo de 12.º nivel, como mínimo, también curará la infección, siempre y cuando el personaje reciba el conjuro antes de haber transcurrido tres días desde el ataque del licántropo.

Solamente hay otro modo de eliminar la infección: lanzar sobre el personaje un conjuro de *quitar maldición* o *romper encantamiento* durante una de las tres noches de luna llena de cada mes. Tras recibir el conjuro, el personaje deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 20) para romper la maldición (el lanzador sabrá si el sortilegio ha funcionado). De lo contrario, el proceso deberá repetirse. Por lo general, los personajes sometidos a este proceso suelen ser atados o encerrados en jaulas hasta que la cura surte efecto.

Sólo los licántropos infectados pueden ser curados de su licantropía.

LOS LICÁNTROPOS COMO PERSONAJES

Al vivir en las tierras salvajes, la mayoría de los licántropos se convierten en bárbaros o exploradores. Los hombres-rata suelen hacerse pícaros. Convertirse en licántropo no cambia la clase predilecta del personaje, pero, por lo general, sí suele alterar su alineamiento (ver más arriba). Esto puede hacer que ciertos personajes pierdan algunos de sus rasgos de clase, tal y como se indica en el Capítulo 3: clases, del *Manual del jugador*.

Los personajes licántropos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Sabiduría. Las características físicas se incrementan gracias a los modificadores a las puntuaciones de característica de la forma animal, cuando un licántropo asume sus formas de animal o híbrida.

— Tamaño: el mismo de la criatura base o del animal base.

— Visión en la penumbra en todas sus formas.

— Olfato en todas sus formas.

— Dados de golpe raciales: un licántropo añade sus DG de su forma animal a sus DG base por raza, clase y nivel. Esos DG adicionales modifican el ataque base y las salvaciones base del licántropo como corresponda.

— Habilidades raciales: un licántropo obtiene puntos de habilidades por sus DG de animal de forma muy parecida a como si se hiciera multiclase del tipo de animal. Obtiene unos puntos de habilidades igual a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG de su forma animal, como si se hubiera hecho multiclase en el tipo animal. Cualquier habilidad que figure en la descripción del animal es una habilidad de clase para los niveles de animal del licántropo. Los rangos máximos de habilidad de un licántropo son igual a sus DG de forma animal + sus DG raciales (si posee alguno) + sus niveles de clase + 3. Cualquier ajuste racial a las habilidades debido a la raza o criatura base del licántropo y a su forma animal (pero no los ajustes condicionales) se suman a sus modificadores de habilidades en cualquier forma.

— Dotes raciales: suma los DG de animal a los DG propios del personaje base para determinar cuántas dotes tiene el personaje. Todos los licántropos obtienen la dote Voluntad de hierro como dote adicional.

— Bonificador de armadura natural de +2 en cualquier forma.

— Cualidades especiales (ver más arriba): empatía de licántropo, forma alternativa, maldición de la licantropía (solamente en forma de animal o híbrida).

— Licántropo infectado: RD 5/plateada (solamente en forma de animal o híbrida).

— Licántropo nacido: RD 10/plateada (solamente en forma de animal o híbrida).

— Idiomas automáticos: como la criatura base.

— Clase predilecta: igual que la criatura base.

— Ajuste de nivel: igual que la criatura base +2 (infectado) o +3 (nacido).

LICHE

Los liches (también llamados inánimes) son muertos vivientes lanzadores de conjuros (normalmente, magos o hechiceros, aunque algunos son clérigos u otra clase de lanzador de conjuros) que han empleado sus poderes mágicos para extender sus vidas de manera antinatural.

Por lo general, estas criaturas son maquinadoras y, según dicen, también dementes. Anhelan obtener un poder cada vez mayor, conocimientos olvidados hace tiempo y el más terrible de los secretos arcanos. Como

la sombra de la muerte no les acecha, suelen concebir planes que tardan años, décadas o incluso siglos en llevar a cabo.

Un liche es un humanoide esquelético y demacrado, cuya estirada piel marchita cubre unos huesos horriblemente visibles. Sus ojos se pudrieron hace mucho tiempo, pero en sus cuencas vacías arden sendos puntos de luz carmesí. Hasta la más débil de estas criaturas fue una persona poderosa en vida; por tanto, todas ellas suelen vestir lo que antaño fueron magníficas prendas. Los guerreros o clérigos multiclase aún podrán llevar puesta la armadura de un combatiente. Sin embargo, la indumentaria de estas criaturas mostrará el paso del tiempo tan claramente como sus propios dueños, de los que la podredumbre y la corrupción son compañeras constantes.

Los liches hablan común, además de cualquier otro idioma que conocieran en vida.



Liche

EJEMPLO DE LICHE

Esta criatura esquelética lleva los ricos ropajes podridos de un mago poderoso muerto hace mucho. Una luz carmesí llena de odio baila en sus cuencas vacías.

Este ejemplo utiliza un mago humano de 11.er nivel como personaje.

Liche, mago humano de 11.er nivel.
Muerto viviente Mediano (humanoide agrandado)
Dados de golpe: 11d12+3 (74 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 23 (+3 Des, +5 natural, +4 *brazales de armadura +4*, +1 *anillo de protección +1*), toque 14, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +5/+5
Ataque: toque +5 c/c (1d8+5 de energía negativa más parálisis) o bastón +5 c/c (1d6) o daga +5 c/c (1d4/19-20) o ballesta ligera de gran calidad +9 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo: toque +5 c/c (1d8+5 de energía negativa más parálisis) o bastón +5 c/c (1d6) o daga +5 c/c (1d4/19-20) o ballesta ligera de gran calidad +9 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aura de miedo, conjuros, toque hiriente, toque paralizante
Cualidades especiales: inmunidad al frío, electricidad, polimorfar y efectos enajenadores, rasgos de muerto viviente, RD 15/contundente y mágica, resistencia a la expulsión +4, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +10 (*capa de resistencia +1*)
Características: Fue 10, Des 16, Con -, Int 19, Sab 14, Car 13
Habilidades: Averiguar intenciones +10, Avistar +12, Buscar +16, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +20, Descifrar escritura +14, Esconderse +15, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +16, Saber (arcano) +18
Dotes: Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Dureza, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una escuela de magia (Evocación)
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario
Valor de desafío: 13
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos doble
Alineamiento: neutral maligno
Avance: según la clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Combate

Las armas naturales de un liche se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Las salvaciones de Voluntad contra el aura de miedo y el toque hiriente del liche, y la salvación de Fortaleza contra su toque paralizante tienen una CD de 16.

Conjuros de mago preparados habituales (4, 5, 5, 5, 4, 2, 1; CD de la salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, rayo de escarcha*, salpicadura de ácido, toque de fatiga*; 1.º: *proyectil mágico* (3), *rayo de debilitamiento, retirada expeditiva*; 2.º: *imagen múltiple, mano espectral, protección contra las flechas, rayo abrasador*, telaraña*; 3.º: *acelerar, bola de fuego*, disipar magia, rayo relampagueante*, toque vampírico*; 4.º: *alarido, enervación, miedo, tormenta de hielo*; 5.º: *cono de hielo*, teleportar*; 6.º: *desintegrar*.

*Debido a la dote Soltura con una escuela de magia (Evocación), la CD de la salvación de estos conjuros es de 15 + nivel de conjuro.

Posesiones: brazales de armadura +2, capa de resistencia +1, poción de forma gaseosa, anillo de protección +1, rollo de pergamino de convocar monstruo IV (8.º nivel), varita de proyectil mágico (50 cargas, 9.º nivel).

CÓMO CREAR UN LICHE

"Liche" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura humanoide, a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora, que sea capaz de crear la filacteria necesaria (consulta más adelante 'La filacteria del liche'). Existen liches de otras especies, tales como de dragones, pero utilizan plantillas diferentes.

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a 'muerto viviente'. No debes volver a calcular el ataque base, las salvaciones, o os puntos de golpe. El tamaño no cambia.

Dados de golpe: incrementa todos los DG actuales y futuros a d12.

CA: un liche posee un bonificador de armadura natural de +5 o la armadura natural de la criatura base, la que sea mejor.

Ataques: un liche posee un ataque de toque que puede utilizar 1 vez por asalto. Si la criatura base puede utilizar armas manufacturadas, el liche conservará esa aptitud. Una criatura con armas naturales las conservará. Un liche luchando sin armas manufacturadas utiliza o bien su ataque de toque o su arma natural principal (si tiene alguna). Un liche con un arma manufacturada puede utilizar su ataque de toque o un arma manufacturada, como desee.

Ataque completo: un liche luchando sin armas manufacturadas utiliza o bien su ataque de toque (ver más arriba) o su arma natural principal (si tiene alguna). Si está armado con un arma manufacturada, por regla general utilizará el arma como ataque principal con un toque como ataque secundario, suponiendo que tenga medios para efectuar ese segundo ataque (o bien tenga una mano libre o un arma natural que pueda utilizar para ese ataque secundario).

Daño: un liche sin armas naturales posee un ataque de toque, que utiliza energía negativa para infligir 1d8+5 puntos de daño a las criaturas vivas; una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del liche + el modificador de Carisma del liche) reducirá el daño sufrido a la mitad. Las criaturas con armas naturales podrán utilizar éstas o bien el ataque de toque, según prefieran. Si escoge utilizar las primeras, infligirá 1d8+5 puntos de daño adicionales en uno de sus ataques con armas naturales.

Ataques especiales: los liches conservan todos los ataques especiales de la criatura base y, además, obtienen los indicados a continuación. Si no se indica lo contrario, todas las CD de las salvaciones serán iguales a (CD 10 + 1/2 DG del liche + el modificador de Carisma del liche).

Aura de miedo (Sb): los liches están envueltos en una terrible aura de muerte y maldad. Las criaturas con menos de 5 DG que observen al liche en un radio de 60' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad o resultarán afectadas por un conjuro de *miedo* (como si éste hubiera sido lanzado por un hechicero con el mismo nivel que el liche). Una criatura que tenga éxito en su salvación no podrá ser afectada otra vez por la aura del mismo liche durante 24 horas.

Toque paralizante (Sb): toda criatura viviente a la que alcance el liche con su ataque de toque deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedará paralizada permanentemente. La víctima podrá ser liberada mediante un *quitar parálisis* o cualquier otro conjuro que pueda eliminar una maldición (consulta la descripción del conjuro *lanzar maldición*, en el *Manual del jugador*). El efecto no podrá ser disipado. Cualquiera que haya sido paralizado por el liche parecerá estar muerto, aunque una prueba con éxito de Avistar (CD 20) o de Sanar (CD 15) revelará que la víctima sigue con vida.

Cualidades especiales: los liches conservan todas las cualidades especiales de la criatura base; además, obtienen las indicadas a continuación.

Resistencia a la expulsión (Ex): el liche tiene una resistencia a la expulsión +4.

Reducción del daño (Sb): el cuerpo muerto viviente del liche es muy duro, lo que le proporciona a la criatura una RD 15/contundente y mágica. Sus armas naturales se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Inmunidades (Ex): los liches son inmunes a los ataques enajenadores, de frío, de electricidad y de polimorfar (aunque pueden utilizar efectos de polimorfar sobre sí mismos).

Características: se incrementan las de la criatura base de la manera siguiente: +2 Int, +2 Sab y +2 Car. Al ser muertos vivientes, los liches carecen de puntuación en Constitución.

Habilidades: los liches poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Esconderse, Escuchar, y Moverse sigilosamente. Por lo demás, igual que la criatura base.

Organización: solitario o comitiva (1 liche, más 2-4 vampiros y 5-8 engendros vampíricos).

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Tesoro: monedas estándar, bienes doble, objetos doble.

Alineamiento: maligno (cualquiera)

Avance: según clase de personaje.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +4.

PERSONAJES LICHES

El proceso para convertirse en liche es inefablemente maligno, y sólo puede ser emprendido por un personaje que lo desee voluntariamente. El liche conservará todas las aptitudes de clase que tuviera en vida.

LA FILACTERIA DEL LICHE

Una parte integral del proceso para transformarse en liche consiste en crear una filacteria mágica en la que la criatura almacena su fuerza vital. Por norma, la única manera de librarse de un liche con seguridad es destruir su filacteria. Si esta filacteria no es localizada y destruida, el liche reaparecerá transcurridos 1d10 días del momento de su muerte aparente.

Cada liche debe fabricar su propia filacteria, lo que requiere la dote Fabricar objeto maravilloso. El personaje debe ser capaz de lanzar conjuros y ser un lanzador de conjuros de 11.er nivel, como mínimo. La creación de la filacteria costará 120.000 po y 4.800 PX, y ésta poseerá un nivel de lanzador igual al que su creador tuviera en el momento de fabricarla.

La forma más común que presentan las filacterias es la de una caja metálica sellada, en cuyo interior hay tiras de pergamino en las que se han transcrito frases mágicas. Por lo general suelen estar provistas de una tira de cuero que permite a su dueño llevarlas sujetas a un antebrazo o a la cabeza. La caja es Menuda, posee 40 puntos de golpe, una dureza de 20, y una CD para romperla de 40. Sin embargo, pueden existir otras formas de filacterias, como anillos, amuletos u otros objetos similares.



Lilenda

LILENDA

Ajeno Grande (bueno, caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 7d8+14 (45 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 70' (regular)
CA: 17 (–1 tamaño, +3 Des, +5 natural), toque 12, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +7/+16
Ataque: espada corta +11 c/c (1d8+5/19-20)
Ataque completo: espada corta +11/+6 c/c (1d8+5/19-20) y coletazo +6 c/c (2d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, conjuros, constreñir 2d6+5
Cualidades especiales: inmunidad al veneno, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +10, Vol +8
Características: Fue 20, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +16, Escuchar +13, Interpretar (uno cualquiera) +14, Saber (arcano) +12, Supervivencia +17, Tasación +12
Dotes: Conjurar en combate, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos
Entorno: los dominios heroicos de Ysgard
Organización: solitario o sororal (2-4)
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +6

Esta criatura tiene la apariencia de una mujer humana o elfa con el torso inferior de una serpiente multicolor y enormes alas, decoradas llamativamente como las de un pájaro.

Las lilendas son misteriosas visitantes del plano de Ysgard. Muchas de ellas son especialistas en una o más formas de expresión artística.

Estas criaturas son amantes de la música y el arte. El oro, e incluso la comida, significan poco para ellas, mientras que una canción, una historia o una obra de arte les son de gran valor. La destrucción del arte y el maltrato a los artistas las enfurece. Son famosas por su resentimiento, y a menudo se las puede encontrar en busca de una violenta venganza contra los enemigos de sus artes favoritas.

Las lilendas también sienten un gran amor por la naturaleza impoluta. Las regiones salvajes les recuerdan la belleza natural de su plano y, a veces, visitan tales lugares y disfrutan de ellos. Toda lilenda se muestra tan protectora con su región salvaje elegida como con sus artes. A veces, estos seres forman alianzas temporales con exploradores, druidas y bardos para defender sus refugios favoritos contra la invasión de la civilización. A

veces, un sororal de lilendas adopta una región salvaje, empleando cualquier medio necesario para ahuyentar a quienes la corrompan.

Las lilendas hablan celestial, infernal, abisal y común.

COMBATE

Generalmente, las lilendas son pacíficas, a no ser que deseen vengarse de alguien al que consideren culpable de dañar, o incluso amenazar, una forma de arte, obra de arte o artista favorito. En tal caso, se vuelven enemigos implacables. Utilizan sus conjuros y aptitudes sortílegas para confundir y debilitar a los oponentes antes de entrar en combate. Un sororal de lilendas suele discutir la estrategia antes de la batalla.

Las armas naturales de una lilenda, así como cualquier arma que pueda esgrimir, se consideran como de alineamiento caótico y de alineamiento bueno en lo referente a sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la lilenda debe alcanzar con un ataque de coletazo a un oponente. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *apertura, luz, oscuridad* y *terreno alucinatorio* (CD 18); 1 al día: *hablar con las plantas, hablar con los animales* y *hechizar persona* (CD 15). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 10.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Conjuros: una lilenda lanza conjuros arcanos como un bardo de 6.º nivel.

Conjuros de bardo conocidos habituales (3, 4, 3; CD de la salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, nana*; 1.º: *curar heridas leves, dormir, hechizar persona* (CD 15), *identificar*; 2.º: *explosión de sonido, inmovilizar persona, invisibilidad.*

Constreñir (Ex): la lilenda inflige 2d6+5 puntos de daño con una prueba de presa con éxito. Utiliza toda la parte inferior de su cuerpo, de modo que no podrá realizar otras acciones de movimiento cuando constriña, aunque aún podrá atacar con su espada.

Habilidades: las lilendas poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia.

LOBO INVERNAL

Bestia mágica Grande (frío)
Dados de golpe: 6d10+18 (51 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido14
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: mordisco +9 c/c (1d8+6 más 1d6 frío)
Ataque completo: mordisco +9 c/c (1d8+6 más 1d6 frío)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento, derribar, mordisco gélido
Cualidades especiales: inmunidad al frío, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 18, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 10
Habilidades: Avistar +6, Esconderse –1*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +7, Supervivencia +1*
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Rastrear
Entorno: bosques fríos
Organización: solitario, pareja o manada (3-5)
Valor de desafío: 5
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura tiene el aspecto de un lobo blanco con gélidos ojos azules. Es tan alto como un caballo y su aliento humea de frío.

El lobo invernal, un peligroso depredador de la tundra y otras regiones heladas, persigue a su presa de forma implacable. Rara vez abandona la persecución sin haber alcanzado a su presa.



Lobo invernal

Estas criaturas son más inteligentes que sus primos más pequeños y a veces se asocian con otras criaturas malignas de su fría tierra natal, como los gigantes de la escarcha, a los que sirven como batidores, cazadores y rastreadores.

Un lobo invernal mide unos 8' de largo y cerca de 4 1/2' de alto hasta la cruz, pesando unas 450 lb.

Los lobos invernales pueden hablar gigante y común.

COMBATE

Por regla general, el lobo invernal caza en manadas. Su tamaño, astucia y formidable arma de aliento le permiten cazar y matar a criaturas mucho más grandes que él. Una manada suele rodear a un oponente, turnándose cada uno en el ataque para cansarlo. Cuando tienen prisa, intentan derribar a sus enemigos.

Arma de aliento (Sb): cono de frío de 15', 1 vez cada 1d4 asaltos; daño 4d6 por frío, CD de Reflejos 16 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Derribar (Ex): cuando el lobo invernal acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +8 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Mordisco gélido (Sb): un lobo invernal inflige 1d6 puntos de daño adicionales cada vez que muerde a un oponente, como si su mordisco fuera un arma congeladora.

Habilidades: los lobos invernales poseen un bonificador racial de +1 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Moverse sigilosamente, y un bonificador racial de +2 a las de Esconderse.

*Su color natural les otorga un bonificador racial de +7 a las pruebas de Esconderse en zonas de nieve y hielo.

Un lobo invernal posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando sigue rastros mediante el olfato.

LOCATHAH

Humanoide Mediano (acuático)
Dados de golpe: 2d8 (9 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 10' (1 casillas), nadar 60'
CA: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +1/+1
Ataque: lanza larga +2 c/c (1d8/×3) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo: lanza larga +2 c/c (1d8/×3) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Salvaciones: Fort +3, Ref +1, Vol +1
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: —
Características: Fue 10, Des 12, Con 10, Int 13, Sab 13, Car 11
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +6, Avistar +6, Escuchar +6, Nadar +8
Dotes: Soltura con un arma (lanza larga)
Entorno: acuático cálido
Organización: compañía (2-4), patrulla (11-20 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er - 6.º nivel) o tribu (30-100 más de 100% no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1



Locathah

Este humanoide es delgado y ligeramente más bajo que un humano. Tiene escamas delicadas de un color verde amarillento y grandes aletas en sus brazos y piernas.

Los nómadas locathah habitan en aguas costeras cálidas, pescando peces y recogiendo crustáceos para comer. Aunque tienen forma humanoide, son claramente más pez que humano.

Los locathah no son particularmente agresivos, pero no confían en los habitantes de la superficie; demasiados de los de su especie han caído en redes de pesca.

El locathah medio mide unos 5' de alto y pesa 175 lb. Las mujeres y los varones se parecen mucho, aunque las primeras pueden reconocerse por las dos rayas ocres que marcan sus bolsas de huevos.

Los locathah hablan acuano.

COMBATE

Por regla general, cualquier batalla contra los locathah empieza por parte de estas criaturas con una descarga de virotes de sus ballestas; bajo el agua sus ballestas tienen un incremento de distancia de 20'. Si han conseguido preparar una emboscada o cualquier otra trampa, continúan empleando esas armas tanto tiempo como les sea posible. De otro modo, se acercarán para poder utilizar sus lanzas largas. Aunque, en principio, las utilizan para pescar, estas lanzas pueden ser armas formidables. Los locathah carecen de dientes, garras y demás armas naturales, por lo que no resultan especialmente peligrosos cuando están desarmados. Usualmente, un locathah sin armas dará la vuelta y huirá.

LA SOCIEDAD DE LOS LOCATHAH

Las tribus de los locathah suelen trasladarse con cada cambio de estación, dirigiéndose allá donde puedan encontrar comida. Levantan sus campamentos en cuevas, zonas rocosas o lechos de algas, en lugares que ofrecen alguna ocultación y protección. Las patrullas suelen ser partidas en busca de caza menor, pero también están al acecho por si los enemigos entran en las zonas de caza. Se pueden encontrar grupos mayores siguiendo a animales grandes u ocupados en actividades similares. Tribus enteras se reúnen para comerciar o celebrar consejos.

Los locathah adoran a la deidad Eadro, que los creó tanto a ellos como a los sirénidos.

PERSONAJES LOCATHAH

La clase predilecta del locathah es la de bárbaro, y la mayoría de sus líderes siguen ese camino. Casi todos los lanzadores de conjuros son adeptos. Los clérigos adoran a Eadro y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Agua, Animal y Protección.

MAGMINO

Elemental Pequeño (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 17 (+1 tamaño, +6 natural), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +1/–1
Ataque: toque abrasador +4 toque c/c (1d8 fuego más combustión) o golpetazo +4 c/c (1d3+3 más combustión)
Ataque completo: toque abrasador +4 toque c/c (1d8 fuego más combustión) o golpetazo +4 c/c (1d3+3 más combustión)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aura ardiente, combustión
Cualidades especiales: derretir armas, invulnerabilidad al fuego, rasgos de elemental, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +0
Características: Fue 15, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 10
Habilidades: Avistar +3, Trepar +4
Dotes: Gran fortaleza
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario, banda (2-4) o escuadra (6-10)
Valor de desafío: 3
Tesoro: monedas estándar; bienes estándar (sólo incombustibles); objetos estándar (sólo incombustibles)
Alineamiento: caótico neutral (siempre)
Avance: 3-4 DG (Pequeño); 5-6 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —



Magmino

Esta criatura humanoide brillante parece un humano achaparrado esculpido con fuego y lava líquida. Irradia calor como una pequeña hoguera, y muestra una sonrisa alegre, casi maliciosa en su rostro.

Los magminos son pequeños seres con forma humana del plano Elemental del fuego. Irradian un intenso calor y están coronados por un aura de llamas abrasadoras.

Aunque no son malignas, estas criaturas ardientes sí son extremadamente traviesas. Les gusta ver arder las cosas, quizás por carecer de la capacidad para comprender que las llamas resultan dolorosas o incluso mortales para otras criaturas.

Un magmino típico mide 4' de alto y pesa 400 lb.

Los magminos hablan ígnaro.

COMBATE

Aunque pequeños, los magminos son oponentes peligrosos. Su toque es eficaz contra aquellos que carecen de protección o inmunidad al calor y las llamas, pero están limitados a los ataques de golpetazo si se enfrentan con oponentes inmunes al fuego. En cualquier caso, no son guerreros valientes. Suelen huir al ser heridos, aunque, a menudo, sólo se alejan lo suficiente para tender una ardiente emboscada a sus enemigos.

Las armas naturales de un magmino se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aura ardiente (Ex): cualquiera que se encuentre a 30' o menos de un magmino debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o sufrirá 1d6 puntos de daño por el intenso calor. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Combustión (Ex): toda criatura tocada por el magmino debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 12) o sufrirá 1d8 puntos de daño por fuego adicionales, ya que su ropa se prenderá o su armadura se pondrá muy caliente. El daño continuará durante otros 1d4+2 asaltos después del último ataque con éxito del magmino. Estas criaturas también pueden prender materiales inflamables con su toque. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Derretir armas (Ex): toda arma de metal que golpee a un magmino debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o se derretirá (*NdT: las armas de madera pueden entrar en combustión cuando toquen a la criatura*).

MANTÍCORA

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 6d10+24 (57 pg)
Iniciativa: + 2
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (torpe)
CA: 17 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenida 15
Ataque base/Presa: +6/+15
Ataque: garra +10 c/c (2d4+5) o 6 púas +8 a distancia (1d8+2/19-20)
Ataque completo: 2 garras +10 c/c (2d4+5) y mordisco +8 c/c (1d8+2) o 6 púas +8 a distancia (1d8+2/19-20)



Mantícora

Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: púas
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 20, Des 15, Con 19, Int 7, Sab 12, Car 9
Habilidades: Avistar +9, Escuchar +5, Supervivencia +1
Dotes: Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Rastrear[A], Soltura con un arma (púas)
Entorno: marjales cálidos
Organización: solitaria, pareja o manada sedentaria (3-6)
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: 7-16 DG (Enorme); 17-18 DG (Gargantuesca)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura es un monstruo en todos los sentidos de la palabra. Tiene la cabeza de una bestia vagamente humanoide, el cuerpo de un león, y las alas de un dragón. La espalda de la criatura tiene espinas curvadas, y su larga cola termina en un amasijo de púas mortíferas.

Las mantícoras son feroces monstruos a los que les gusta mucho cazar presas vivas. Son astutas y malvadas, y tienen mentes agudas y lógicas. Esta criatura puede ser un enemigo mortal o un poderoso aliado.

Una mantícora típica mide unos 10' de largo y pesa aproximadamente 1.000 lb. Las mantícoras hablan común.

COMBATE

La mantícora comienza la mayoría de sus ataques con una descarga de púas, para después acercarse a su víctima. A cielo abierto, a menudo utiliza sus poderosas alas para mantenerse en lo alto durante la batalla.

Púas (Ex): agitando su cola, la mantícora puede soltar una descarga de seis púas como acción estándar (efectúa una tirada de ataque diferente para cada púa). Este ataque tiene un alcance de 180', sin incremento de distancia, y todos los blancos deben estar a un máximo de 30' uno de otro. La criatura solamente puede lanzar 24 púas en un periodo de 24 horas.

Habilidades: *una mantícora posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar.

MANTO

Aberración Grande
Dados de golpe: 6d8 +18 (45 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 40' (regular)
CA: 19 (–1 tamaño, +3 Des, +7 natural), toque 12, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +4/+13
Ataque: coletazo +8 c/c (1d6+5)
Ataque completo: coletazo +8 c/c (1d6+5) y mordisco +3 c/c (1d4+2)
Espacio/Alcance: 10'/10' (5' con mordisco)
Ataques especiales: envolver, gemido
Cualidades especiales: cambiar las sombras, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +7
Características: Fue 21, Des 16, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 15
Habilidades: Avistar +13, Esconderse +8, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +12

Ilustración de C. Arevalo

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, turba (3-6) o bandada (7-12)
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Una capa larga y negra cuelga de la pared de la caverna. De repente, la capa se descuelga de la pared y aprovecha una corriente de aire para moverse a través de la caverna. Entonces se despliega, convirtiéndose en unas alas negras y en una cola huesuda con forma de látigo que se desenrolla estirándose detrás. La criatura vuela hacia delante, revelando unas fauces llenas de dientes y unos penetrantes ojos rojos que destacan de entre la profundidad de las sombras del cuerpo parecido al de una mantarraya.

Los mantos son extrañas criaturas que acechan en los lugares más oscuros, lejos de la superficie. Matan a los intrusos sin remordimiento y sin detenerse, excepto para planear un entretenimiento cruel.

Cuando descansan o permanecen a la espera, estas criaturas son casi imposibles de distinguir de capas negras corrientes (las garras marfileñas del manto se parecen mucho a broches o hebillas de hueso). Solamente cuando se despliega se descubre la horrible naturaleza de la criatura.

Los mantos persiguen sus propios objetivos misteriosos. Aunque, ciertamente, son inteligentes, el funcionamiento de sus mentes es tan extraño que muy pocos seres humanos han llegado a establecer un contacto significativo con ellos (si es que alguno ha llegado a hacerlo).

Un manto tiene una envergadura de alas de unos 8' y pesa cerca de 100 lb.

Los mantos hablan infracomún.



Manto

COMBATE

Por regla general, un manto permanece inmóvil, observando y escuchando a sus presas. Si se enfrenta a un único oponente, utiliza su ataque de envolver. Contra varios enemigos, los azota con su cola, además de utilizar sus aptitudes de gemido y cambiar las sombras para reducir su número, engullendo a continuación a algún superviviente. Cuando hay presentes varios mantos, suelen separarse, dejando a uno o dos detrás para utilizar las aptitudes especiales mientras el resto ataca cuerpo a cuerpo.

Cambiar las sombras (Sb): los mantos pueden manipular las sombras. Esta aptitud solamente es eficaz en áreas oscuras y tiene tres efectos posibles:

Obscurecer la visión: el manto gana ocultación (20% posibilidades de fallo) durante 1d4 asaltos.

Imágenes danzantes: reproduce el conjuro *imagen múltiple* como si lo lanzara un lanzador de conjuros de 6.º nivel.

Imagen silenciosa: este efecto reproduce el conjuro *imagen silenciosa* (CD 15) como si lo lanzara un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Envolver (Ex): un manto puede intentar envolver con su cuerpo a una criatura Mediana o inferior como acción estándar. El monstruo debe intentar una presa, que no provocará ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y morderá a la víctima engullida con un bonificador de +4 a la tirada de ataque. Mientras tanto, el manto podrá seguir utilizando su cola en forma de látigo para acertar a otros objetivos.

Los ataques que golpeen a un manto que esté envolviendo a alguien infligirán la mitad del daño al monstruo y la mitad a la víctima atrapada.

Gemido (Ex): un manto puede emitir un peligroso gemido subsónico como una acción estándar. Al cambiar la frecuencia, puede causar uno de cuatro efectos posibles. Los mantos son inmunes a estos ataques sónicos enajenadores. Si no se indica lo contrario, toda criatura que tenga éxito en su salvación contra un efecto quedará inmunizada durante 24 horas contra ese efecto de gemido, emitido por ese mismo manto. Las CD de todas las salvaciones para los efectos de gemido utilizan el bonificador de Carisma.

Estupor: una única criatura, situada en un radio de 30' del manto, deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedará afectada durante 5 asaltos como si le hubieran lanzado un conjuro de *inmovilizar persona*. Aun después de una salvación con éxito, la criatura deberá repetir la salvación si el manto vuelve a utilizar este efecto.

Miedo: todo el que se encuentre en una expansión de 30' deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o huirá presa despavorido durante 2 asaltos.

Náusea: todo el que se encuentre en un cono de 30' deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (de 15) o quedará abrumado por la náusea y la debilidad. Los personajes afectados caerán al suelo y quedarán mareados durante 1d4+1 asaltos.

Turbación: todo el que se encuentre en una expansión de 60' sufrirá automáticamente un penalizador-2 a las tiradas de ataque y daño. Aquellos que se vean obligados a escuchar el gemido durante más de 6 asaltos consecutivos deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o entrarán en trance, incapaces de atacar o defenderse hasta que pare el gemido.

MANTOSCURO

Bestia mágica Pequeña
Dados de golpe: 1d10+1 (6 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 30' (mala)
CA: 17 (+1 tamaño, +6 natural), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +1/+0
Ataque: golpetazo +5 c/c (1d4+4)
Ataque completo: golpetazo +5 c/c (1d4+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d+4, oscuridad
Cualidades especiales: vista ciega hasta 90'
Salvaciones: Fort +3, Ref +2, Vol +0
Características: Fue 16, Des 10, Con 13, Int 2, Sab 10, Car 10
Habilidades: Avistar +5*, Esconderse +10, Escuchar +5*
Dotes: Iniciativa mejorada
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, pareja, nidada (3-9) o plaga (6-15)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 2-3 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

La estalactita encima de ti parece partirse en pedazos, revelando ser en realidad una criatura que parece un calamar o un pulpo, con un caparazón pétreo que cubre su cuerpo y una fuerte membrana que se extiende entre los tentáculos que despliega.

Ilustración de T. Lockwood

El mantoscuro acecha cerca de los techos de las cavernas, esperando a que su presa pase por debajo. Su aptitud para crear oscuridad mágica lo convierte en una criatura difícil de vencer.

Un mantoscuro se cuelga del techo por medio de un "pie" muscular que tiene en la parte superior de su cuerpo. Así, puede adoptar la apariencia de una estalactita, manteniendo rígidos los tentáculos bajo sí mismo, o un trozo de roca, extendiéndolos de manera que la membrana entre ellos cubra su cuerpo. Su caparazón y piel suelen parecer piedra caliza, pero el mantoscuro puede cambiar lentamente su color para adaptarse a casi cualquier tipo de fondo pétreo.

Los eruditos creen que esta criatura se ha desarrollado hace poco, a partir de un depredador subterráneo similar, pero mucho menos capacitado. Un mantoscuro mide cerca de 4' de largo desde la punta de sus tentáculos a la parte superior de su cabeza, pesando aproximadamente 30'.



Mantoscuro

COMBATE

Un mantoscuro ataca dejándose caer sobre su presa y envolviendo sus tentáculos en torno a la cabeza del oponente. Una vez realizado el ataque, aprieta e intenta asfixiar al enemigo. Cuando una de estas criaturas falla su ataque inicial, con frecuencia remonta el vuelo e intentar caer de nuevo sobre el oponente.

Oscuridad (Sb): una vez al día, un mantoscuro puede crear oscuridad, igual que con el conjuro homónimo lanzado por un lanzador de 5.º nivel. La mayoría de las veces, utiliza esta aptitud justo antes de atacar.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta capacidad, el mantoscuro debe acertar con su ataque de golpetazo a una criatura de tamaño Mayor o más pequeño. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Constreñir (Ex): el mantoscuro inflige 1d4+4 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Vista ciega (Ex): un mantoscuro puede "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia (inaudibles para casi todas las demás criaturas), que le permiten descubrir los objetos y criaturas en un radio de 90'. Un conjuro de *silencio* niega esta aptitud y ciega de manera efectiva a la criatura.

Habilidades: *un mantoscuro posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierde si se niega su vista ciega.

La coloración variable de esta criatura le concede un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse.

Ilustraciones de B. Despain y S. Wood

MASTÍN SOMBRÍO

Ajeno Mediano (extraplanario)
Dados de golpe: 4d8+12 (30 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +4/+7
Ataque: mordisco +7 c/c (1d6+4)
Ataque completo: mordisco +7 c/c (1d6+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: derribar, ladrido
Cualidades especiales: fundirse con las sombras, olfato, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 17, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 12, Car 13
Habilidades: Avistar +8, Esconderse +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +8*
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Rastrear[A]
Entorno: el plano de la Sombra
Organización: solitario, pareja o manada (5-12)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 5-6 DG (Mediano); 7-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura tiene el cuerpo de un perro grande, con una capa de suave pelo negro y una boca llena de dientes afilados.

El mastín sombrío es un gran sabueso negro que merodea por la noche en busca de cualquier presa que pueda encontrar. Su plano natal es un lugar de sombras eternas.

Esta criatura mide 2' de altura en la cruz y pesa aproximadamente 200 lb. Los mastines sombríos no pueden hablar, pero entienden el común.



Mastín sombrío

COMBATE

El mastín sombrío prefiere luchar en las sombras o en condiciones de oscuridad, lo que le proporciona una gran ventaja. Si una gran fuente de luz hace desaparecer las sombras que tanto le gustan, el mastín sombrío es lo bastante astuto para, o bien apartarse de la luz, o retirarse y dividir a la oposición con su ladrido. Se sabe que han llegado a coger y llevarse objetos encantados con conjuros de *luz del día*.

Ladrido (Sb): cuando el mastín sombrío aúlla o ladra, todas las criaturas (excepto los ajenos malignos) situadas en una expansión de 300' deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) o huirán despavoridas durante 2d4 asaltos. Esto es un efecto de miedo, sónico y enajenador. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, toda criatura afectada quedará inmunizada ante el ladrido de ese mismo mastín durante 24 horas.

Derribar (Ex): cuando un mastín sombrío acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modi-

ficador de +3 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Fundirse con las sombras (Sb): un mastín sombrío puede desaparecer en las sombras en cualquier condición que no sea la de plena luz del día, obteniendo ocultación total. La iluminación artificial no bastará para negar esta aptitud, ni siquiera un conjuro de *luz* o *llama continua*, aunque uno de *luz del día* sí lo hará.

Habilidades: *un mastín sombrío posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando sigue rastros mediante el olfato.

MEDIANO

Humanoide Pequeño (mediano)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 16 (+1 tamaño, +1 Des, +3 cuero tachonado, +1escudo ligero), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +1/–3
Ataque: espada larga +3 c/c (1d6/19-20) o ballesta ligera +3 a distancia (1d6/19-20)
Ataque completo: espada larga +3 c/c (1d6/19-20) o ballesta ligera +3 a distancia (1d6/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: rasgos de mediano
Cualidades especiales: rasgos de mediano
Salvaciones: Fort +4, Ref +2, Vol +0
Características: Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8
Habilidades: Esconderse +4, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +1, Saltar –4, Trepar +2
Dotes: Soltura con un arma (espada larga)
Entorno: llanuras cálidas (mediano de las profundidades: colinas cálidas) (grandullón: bosques templados)
Organización: compañía (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er - 6.º nivel) o partida (30-100 más 100% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel, 3 capitanes de 7.º nivel, 6-10 perros y 2-5 perros de monta)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +0



Este humanoide mide de alto la mitad de un humano aproximadamente. Tiene una complexión atlética, piel rubicunda, cabello negro y liso y ojos oscuros.

Los medianos (*Ndc: la palabra "hobbit" estaba registrada*) son supervivientes y oportunistas, astutos e ingeniosos, que se habitúan a cualquier lugar. Pueden ser ciudadanos fiables y trabajadores o ladrones que sólo esperan su gran oportunidad.

Mediano

Los medianos miden unos 3' de estatura y suelen pesar entre 30 y 35 lb. Sus ojos son de color castaño o negro. A menudo, los varones llevan largas patillas, pero es raro que se dejen barba y casi no se ve ninguno que se deje bigote. Prefieren las ropas sencillas, cómodas y prácticas. A diferencia de la mayoría de las razas, prefieren la comodidad a las muestras de riqueza. Los medianos alcanzan la mayoría de edad a los veintipocos años, y suelen vivir hasta mediados de su segundo siglo.

Los medianos hablan mediano y común.

La mayoría de los que se encuentran lejos de sus hogares son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.er nivel.

COMBATE

Los medianos prefieren luchar a la defensiva, normalmente escondiéndose y lanzando ataques a distancia cuando el enemigo se acerca. Estas tácticas se parecen mucho a las de los elfos, pero ponen más énfasis en cubrirse y ocultarse y menos en la movilidad.

Rasgos de mediano (Ex): los medianos poseen los rasgos raciales siguientes.

— –2 Fuerza, +2 Destreza.

— Tamaño Pequeño: bonificador a la CA +1, bonificador +1 las tiradas de ataque, bonificador +4 a las pruebas de Esconderse, penalizador –4 a las pruebas de presa, y sólo pueden levantar y transportar tres cuartas partes del peso que las criaturas Medianas.

— La velocidad táctica terrestre de un mediano es de 20'.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Moverse sigilosamente, Saltar y Trepar.

— Bonificador racial de +1 a todos los TS.

— Bonificador de moral +2 a los TS contra miedo. Este bonificador se apila con el bonificador +1 de los medianos para todos los TS en general.

— Bonificador racial de ataque +1 con honda o armas arrojadizas.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Escuchar.

— Idiomas automáticos: común, mediano. Idiomas adicionales: élfico, enano, gnomo, orco, trasgo.

— Clase predilecta: pícaro.

El combatiente mediano que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LA SOCIEDAD DE LOS MEDIANOS

Los medianos intentan llevarse bien con todos los demás. Tienen la costumbre de integrarse en las comunidades de humanos, enanos, elfos o gnomos, y hacer que se les valore y acoja. Debido a que la sociedad humana cambia con más rapidez que las de otras razas más longevas y puede sacarse provecho de ella con más frecuencia, a menudo se pueden encontrar medianos en tierras humanas o sus alrededores.

Estas criaturas suelen formar comunidades muy unidas en las ciudades humanas o enanas. Aunque trabajan de buena gana con otros, suelen hacer amigos sólo entre ellos. También se instalan en lugares deshabitados, donde levantan pueblos independientes.

Las comunidades medianas son conocidas por recoger sus pertenencias y trasladarse en masa a otros lugares que ofrezcan una nueva oportunidad, como un sitio donde se haya abierto una nueva mina, o una tierra donde una guerra devastadora dificulte la posibilidad de encontrar trabajadores cualificados. Cuando se trata de oportunidades temporales, y una se ha acabado o se presenta otra mejor, la comunidad recoge y se traslada una vez más. Si la oportunidad va a ser duradera, se instalan y levantan un nuevo pueblo. Por otro lado, algunas comunidades se toman el viajar como un modo de vida, conduciendo carretas o guiando embarcaciones de sitio en sitio, sin ningún hogar permanente.

La deidad principal de esta raza es Yondalla, la Bendita, protectora de los medianos. Yondalla promete bendiciones y protección a quienes prestan atención a sus consejos, defienden a sus clanes y quieren a sus familias.

SUBRAZAS

La información anterior se refiere a los piesligeros, la variedad de medianos más común. Existen otras subrazas importantes, que se diferencian de los éstos en lo siguiente.

Grandullón

Este humanoide mide un poco más de la mitad de un humano. Tiene una complexión atlética, piel clara y cabello rubio.

Los grandullones son bastante raros entre los medianos.

Miden unos 4' de alto o más y pesan entre 30 y 35 lb. Por regla general hablan élfico además del común y el mediano, y disfrutan mucho con la compañía de los elfos.

Rasgos de los grandullones (Ex): estos rasgos son además de los rasgos de mediano piesligeros, excepto donde se diga lo contrario.

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Igual que los elfos, los grandullones que pasan a 5' o menos de una puerta secreta u oculta tienen derecho a una prueba de Buscar como si la estuvieran buscando activamente. Este rasgo sustituye al bonificador +2 de los piesligeros a las pruebas de Escuchar.

— Los grandullones son menos atléticos que los piesligeros y no poseen ningún bonificador a las pruebas de Moverse sigilosamente, Saltar ni Trepar.

Mediano de las profundidades

Este humanoide mide un poco menos de la mitad de un humano. Tiene una complexión rechoncha, pero atlética, piel rubicunda, cabello negro y liso y ojos oscuros.

Estos medianos son más bajos y rechonchos que la variedad más común, los piesligeros.

Los medianos de las profundidades miden sobre los 2 1/2' de altura y pesan entre 30 y 35 lb. Les encantan las gemas y la mampostería fina, por lo que a menudo trabajan como joyeros o talladores de piedra. Rara vez se mezclan con los humanos y los elfos, pero les gusta la compañía de los enanos y hablan el idioma de éstos con fluidez.

Rasgos de los medianos de las profundidades (Ex): estos rasgos son además de los de mediano piesligeros, excepto donde se diga lo contrario.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Afinidad con la piedra: al igual que los enanos, los medianos de las profundidades reciben un bonificador racial de +2 a las pruebas para advertir las obras de mampostería poco frecuentes. Algo que no sea de piedra, pero que haya sido disfrazado para parecerlo, también se contará como una obra de este tipo. Con sólo acercarse a 10' o menos de una de esas obras, el mediano podrá realizar una prueba como si la estuviera buscando activamente; además, cuando intente localizar trampas de piedra, podrá utilizar la habilidad Buscar como si fuera pícaro. El mediano de las profundidades también puede intuir la profundidad, sintiéndola con la misma naturalidad con la que los humanos pueden indicar qué es "arriba".

— Bonificador racial de +2 a las pruebas de Tasación, así como en las pruebas de Artesanía que estén relacionadas con la piedra o el metal.

— Son menos atléticos que los piesligeros y no reciben ningún bonificador a las pruebas de Moverse sigilosamente, Saltar ni Trepar.



Medusa

MEDUSA

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 6d8+6 (33 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenida 13
Ataque base/Presa: +6/+6
Ataque: arco corto +8 a distancia (1d6/×3) o daga +8 c/c (1d4/19-20) o serpientes +8 c/c (1d4 más veneno)
Ataque completo: arco corto +8/+3 a distancia (1d6/×3) o daga +8/+3 c/c (1d4/19-20) y serpientes +3 c/c (1d4 más veneno)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: mirada petrificante, veneno
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +7, Vol +6
Características: Fue 10, Des 15, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 15
Habilidades: Avistar +8, Diplomacia +4, Disfrazarse +9 (+11 a actuar), Engañar +9, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +8
Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Sutileza con las armas
Entorno: marjales templados
Organización: solitario o sororal (2-4)
Valor de desafío: 7
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

Aunque a primera vista esta criatura tiene la apariencia de una humana bien proporcionada, un vistazo desde más cerca revela un rostro horrible, coronado por una masa de serpientes que se retuercen y sisean en vez de cabello, unos ojos que brillan con un rojo profundo y cruel y una piel escamosa, de color tierra.

La medusa (*Ndc: hay medusas varones, pero son la excepción*) es una criatura odiosa y repulsiva, que petrifica a los seres vivos con su mirada. Valora los objetos de arte, la joyería fina y la riqueza. A menudo, sus actividades están dirigidas a conseguir estos objetos.

Este ser no se diferencia de un humano a una distancia mayor de 30' (o incluso más cerca, si oculta el rostro). La criatura viste a menudo prendas que realcen su cuerpo mientras oculta el rostro tras una capucha o velo.

Las medusas se encuentran casi en cualquier clima. Algunas habitan en grandes ciudades, trabajando en los bajos mundos del crimen para conseguir sus objetivos. Unas cuantas medusas han formado grupos de atracadores o cábalas de contrabando organizado.

La medusa típica mide 5' ó 6' de estatura y pesa aproximadamente lo mismo que un humano.

COMBATE

La medusa intenta disfrazar su verdadera naturaleza hasta que la víctima prevista se encuentra dentro del alcance de su mirada petrificadora, empleando juegos de subterfugio y engaño para convencerla de que no hay peligro. Utiliza armas normales para atacar a aquellos que desvían los ojos o sobreviven a su mirada, mientras sus serpientes venenosas atacan a los enemigos adyacentes.

Mirada petrificante (Sb): transforma en piedra de forma permanente, 30', salvación de Fortaleza (CD 15) niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Veneno (Ex): herida, salvación de Fortaleza (CD 14); daño inicial 1d6 Fuerza; daño secundario 2d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

MÉFIT

Los méfit son criaturas menores de los planos Elementales. Estos seres son más curiosos que malvados, aunque su naturaleza varía dependiendo de la esencia del elemento del que estén creados.

Todos los méfit parecen criaturas pequeñas y aladas, con rasgos más o menos humanoides. Aunque a menudo se les describa como parecidos a un diablillo, su naturaleza elemental se percibe a simple vista.

COMBATE

Todos los méfit luchan mordiendo y arañando o utilizando un arma de aliento, cuya naturaleza y efectos varían de una criatura a otra.

Las armas naturales de un méfit se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Arma de aliento (Sb): un méfit puede utilizar su arma de aliento 1 vez cada 1d4 asaltos como acción estándar. Consulta las descripciones individuales para obtener más detalles al respecto.

Aptitudes sortílegas: todos los méfit tienen una o más aptitudes sortílegas (CD de la salvación 12 + nivel del conjuro). Consulta las descripciones individuales para obtener más detalles al respecto.

Convocar méfit (St): una vez al día, un méfit puede convocar a otro méfit de la misma variedad, de forma muy parecida al lanzamiento del conjuro *convocar monstruo*, pero solamente con un 25% de posibilidades de éxito. Lanza 1d%: con un fallo, ningún méfit responderá ese día a la convocación. Un méfit que acabe de ser convocado no puede emplear su propia aptitud de convocación hasta haber transcurrido 1 hora. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

Curación rápida (Ex): los méfit recuperan 2 puntos de golpe por asalto, siempre y cuando sigan vivos y se cumplan otras condiciones concretas. Consulta las descripciones individuales para obtener más detalles al respecto.

BANDAS Y TURBAS DE MÉFITS

A veces, grupos de méfit similares (por ejemplo, de agua, cieno y hielo) se congregan en algún lugar que todos consideren confortable.

MÉFIT DE AGUA

Ajeno Pequeño (agua, extraplanario)
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 40' (regular), Nd 30'
CA: 16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +3/+1
Ataque: garra +6 c/c (1d3+2)
Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d3+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +3, Vol +3
Características: Fue 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +6, Esconderse +10, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6, Nadar +10, Uso de cuerdas +0 (+2 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Dureza
Entorno: plano Elemental del agua
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene el aspecto de un hombre-pez en miniatura. Está cubierto de escamas y contempla el mundo a través de unos ojos negros y bulbosos.

Los méfit de agua provienen del plano Elemental del agua.

El méfit de agua es una criatura garbosa, con un constante sentido del humor, que acaba rápidamente con los nervios de todo el que esté a su lado. Miden unos 4' de alto y pesan aproximadamente 30 lb.

Los méfit de agua hablan común y acuano.

Combate

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, el méfit de agua puede lanzar una gota ácida, de funcionamiento similar al del conjuro *flecha ácida de Melf* lanzado por un lanzador de 3.er nivel. Una vez al día, puede crear una masa de niebla pestilente que reproduzca el efecto de una *nube apestosa* (CD 15), como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de líquido cáustico de 15', daño 1d8 por ácido, CD de Reflejos 13 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de agua sólo se cura cuando está bajo la lluvia o sumergido en agua hasta la cintura.

Habilidades: un méfit de agua posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

MÉFIT DE AIRE

Ajeno Pequeño (aire, extraplanario)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 60' (perfecta)
CA: 17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +3/–1
Ataque: garra +4 c/c (1d3)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +9, Esconderse +13, Escuchar +6, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +9, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del aire
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene la apariencia de un humano pequeño tan blanco como las nubes, con un remolino en lugar de piernas.

Los méfit de aire provienen del plano Elemental del aire.

Estas criaturas miden unos 4' de alto y pesan 1 lb. aproximadamente.

Los méfit de aire hablan común y aurano.

Combate

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, un méfit de aire puede rodearse de vapor, reproduciendo los efectos de un conjuro de *contorno borroso* lanzado por un lanzador de 3.er nivel. Una vez al día, puede utilizar *ráfaga de viento* (CD 14), como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de polvo y arena de 15', daño 1d8, CD de Reflejos 12 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de aire sólo se cura cuando está expuesto a una corriente de aire, ya sea una brisa, un viento, un efecto de conjuro o incluso el propio méfit abanicándose.

MÉFIT DE CIENO

Ajeno Pequeño (agua, extraplanario)
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 40' (regular), Nd 30'
CA: 16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +3/+1
Ataque: garra +6 c/c (1d3+2)
Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d3+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +3, Vol +3
Características: Fue 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +6, Esconderse +10, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6, Nadar +10, Uso de cuerdas +0 (+2 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Dureza
Entorno: plano Elemental del agua
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta repugnante criatura alada tiene la apariencia de un humano en miniatura compuesto de fango y suciedad. De la criatura emana un hedor terriblemente desagradable y de su cuerpo gotea limo.

Los méfit de cieno provienen del plano Elemental del agua.

Estas criaturas miden unos 4' de alto y pesan unas 30 lb.

Los méfit de cieno hablan común y acuano.

Combate

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, el méfit de cieno puede lanzar una gota ácida, de funcionamiento similar al del conjuro *flecha ácida de Melf* lanzado por un lanzador de 3.er nivel. Una vez al día, puede crear una masa de niebla pestilente que reproduzca el efecto de una *nube apestosa* (CD 15), como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de líquido cáustico de 10', daño 1d4 por ácido, CD de Reflejos 13 para mitad de daño. Las criaturas vivas que fallen su salvación sufrirán picor de piel y escozor de ojos, salvo que sean inmunes al ácido o estén protegidas contra él. Esto les impondrá un penalizador de –4 a la CA y un penalizador –2 a las tiradas de ataque durante 3 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonif. racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de cieno sólo se cura cuando está en un ambiente húmedo y fangoso.

Habilidades: un méfit de cieno posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

MÉFIT DE FUEGO

Ajeno Pequeño (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (regular)
CA: 16 (+1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +3/-1
Ataque: garra +4 c/c (1d3 y 1d4 fuego)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d3 y 1d4 fuego)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, inmunidad al fuego, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +3
Características: Fue 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +7, Esconderse +11, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +7, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene el aspecto de un diablo en miniatura, envuelto en llamas, que ríe estridentemente con aspecto travieso.

Los méfit de fuego provienen del plano Elemental del fuego.

Estas criaturas miden unos 4' de alto y pesan aproximadamente 1 lb.

Los méfit de fuego hablan común e ígnaro.

Combate

Aptitudes sortílegas: 1 vez por hora: *rayo abrasador* (CD 14) como el conjuro lanzado por un hechicero de 3.er nivel; 1 vez al día: *calentar metal* como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de fuego de 15', daño 1d8 por fuego, CD de Reflejos 12 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de fuego sólo se cura cuando está en contacto con una llama que tenga, como mínimo, el tamaño de una antorcha.



Méfits

MÉFIT DE HIELO

Ajeno **Pequeño (aire, extraplanario, frío)**
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (perfecta)
CA: 18 (+1 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 14, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +3/-1
Ataque: garra +4 c/c (1d3 más 1d4 frío)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d3 más 1d4 frío)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, inmunidad al frío, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +9, Esconderse +13, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +9, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del aire
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene la apariencia de un humano en miniatura hecho de hielo y nieve, con la piel transparente.

Los méfit de hielo provienen del plano Elemental del aire.

Estas criaturas tienen una actitud fría y distante. Miden cerca de 4' de alto y pesan aproximadamente 30 lb.

Los méfit de hielo hablan común y aurano.

Combate

Aptitudes sortílegas: 1 vez por hora: *proyectil mágico* como el conjuro lanzado por un lanzador de 3.er nivel; 1 vez al día: *helar metal* (CD 14) como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de fragmentos de hielo de 10', daño 1d4 por frío, CD de Reflejos 12 para mitad de daño. Las criaturas vivas que fallen su salvación sufrirán congelación en la piel y los ojos, a no ser que posean inmunidad al frío o estén protegidas contra él. Esto les impondrá un penalizador de –4 a la CA y un penalizador –2 a las tiradas de ataque durante 3 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): un méfit de hielo sólo se cura cuando está en contacto con un fragmento de hielo de tamaño Menudo, como mínimo, o si la temperatura está en el punto de congelación o por debajo de éste.

MÉFIT DE MAGMA

Ajeno Pequeño (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (regular)
CA: 16 (+1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +3/–1
Ataque: garra +4 c/c (1d3 y 1d4 fuego)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d3 y 1d4 fuego)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, inmunidad al fuego, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +3
Características: Fue 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +7, Esconderse +11, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +7, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene la apariencia de un humano en miniatura de aspecto brutal, hecho de roca fundida y lava incandescente.

Los méfit de magma provienen del plano Elemental del fuego.

Estas criaturas son ignorantes y de pocas luces. Miden unos 4' de altura y pesan aproximadamente 60 lb.

Los méfit de magma hablan común e ígnaro.

Combate

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, el méfit de magma puede utilizar *cambiar de forma*, convirtiéndose en un charco de lava de 3' de diámetro y 6" de profundidad. Su RD en esta forma mejorará hasta 20/mágica y, aunque no podrá atacar mientras esté en forma de lava, sí podrá utilizar otras aptitudes sortílegas. Podrá moverse a una velocidad de 10', pero será incapaz de "correr". En esta forma, el méfit puede pasar a través de agujeros pequeños o aberturas estrechas, incluso por simples rendijas. El toque del charco prende los materiales inflamables, como el papel, la paja o la madera seca.

Una vez al día, el méfit de magma puede usar *pirotecnia* (CD 14), como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel pudiendo utilizarse a sí mismo como fuente de fuego sin infligirse daño alguno. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de magma de 10', daño 1d4 por fuego, CD de Reflejos 12 para mitad de daño. Las criaturas vivas que fallen su salvación sufrirán quemaduras en la piel y los ojos, a no ser que posean inmunidad al fuego o estén protegidas contra él. Esto les impondrá un penalizador de –4 a la CA y un penalizador –2 a las tiradas de ataque durante 3 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de magma sólo se cura cuando está en contacto con magma, lava o una llama que tenga, como mínimo, el tamaño de una antorcha.

MÉFIT DE POLVO

Ajeno Pequeño (aire, extraplanario)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (perfecta)
CA: 17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +3/–1
Ataque: garra +4 c/c (1d3)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +9, Esconderse +13, Escuchar +6, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +9, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del aire
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)

Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene la apariencia de un humano pequeño delgado, con una piel grisácea y una expresión entristecida.

Los méfit de polvo provienen del plano Elemental del aire.
Estas criaturas miden unos 4' de alto y pesan aproximadamente 2 lb.
Los méfit de polvo hablan común y aurano.

Combate

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, el méfit de polvo puede rodearse de un penacho de polvo que reproduzca los efectos de un conjuro de *contorno borroso* lanzado por un lanzador de 3.er nivel. Una vez al día puede crear una masa de polvo ondulante que reproduzca el efecto de *muro de viento* (CD 15) como el conjuro lanzado por un hechicero de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de partículas irritantes de 10', daño 1d4, CD de Reflejos 12 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de polvo sólo se cura cuando se encuentra en un ambiente árido y polvoriento.

MÉFIT DE SAL

Ajeno Pequeño (extraplanario, tierra)
Dados de golpe: 3d8+9 (19 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 40' (regular)
CA: 16 (+1 tamaño, –1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +3/+2
Ataque: garra +7 c/c (1d3+3)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d3+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +2, Vol +3
Características: Fue 17, Des 8, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +5, Esconderse +9, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +5, Uso de cuerdas –1 (+1 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Dureza
Entorno: plano Elemental de la tierra
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene el aspecto de un humano en miniatura con ojos rojos y legañosos y carne cristalina.

Los méfit de sal provienen del plano Elemental de la tierra.
Son criaturas sarcásticas que aborrecen todo tipo de agua y humedad. Miden unos 4' de alto y pesan aproximadamente 80 lb.
Los méfit de sal hablan común y térraro.

Combate

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, el méfit de sal puede utilizar *partículas rutilantes* (CD 14), como el conjuro lanzado por un lanzador de 3.er nivel.

Una vez al día, puede absorber la humedad de un área de 20' de radio, centrada en sí mismo. Las criaturas vivas que se encuentren dentro del alcance sufrirán 2d8 puntos de daño (CD de Fortaleza 14 para mitad de daño). Este efecto es especialmente devastador para las criaturas acuáticas y las criaturas vegetales, que recibirán un penalizador de –2 a sus TS. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de cristales de sal de 10', daño 1d4, CD de Reflejos 13 para mitad de daño. Las criaturas vivas que fallen su salvación sufrirán picor de piel y escozor de ojos. Esto les impondrá un penalizador de –4 a la CA y un penalizar –2 a las tiradas de ataque durante 3 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): el méfit de sal sólo se cura cuando se encuentra en un ambiente árido.

MÉFIT DE TIERRA

Ajeno Pequeño (extraplanario, tierra)
Dados de golpe: 3d8+9 (19 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 40' (regular)
CA: 16 (+1 tamaño, –1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +3/+2
Ataque: garra +7 c/c (1d3+3)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d3+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: cambiar de tamaño, curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +2, Vol +3
Características: Fue 17, Des 8, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +5, Esconderse +9, Escuchar +6, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +5, Uso de cuerdas -1 (+1 con ataduras)
Dotes: Ataque poderoso, Dureza
Entorno: plano Elemental de la tierra
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene el aspecto de un enano fuerte y rocoso, casi sin pelo.

Los méfit de tierra provienen del plano Elemental de la tierra.
Estas criaturas miden unos 4' de alto y pesan unas 80 lb.
Los méfit de tierra hablan común y térraro.

Combate

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *ablandar tierra y piedra*, como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de esquirlas de roca y guijarros de 15', daño 1d8, CD de Reflejos 13 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Cambiar de tamaño (St): 1 vez por hora, un méfit de tierra puede cambiar su tamaño de manera mágica. Esto funciona de forma parecida al conjuro *agrandar persona*, excepto que el poder solamente funciona en el méfit de tierra. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel.

Curación rápida (Ex): el méfit de tierra sólo se cura cuando se encuentra en un lugar subterráneo o enterrado hasta la cintura.

MÉFIT DE VAPOR

Ajeno Pequeño (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (perfecta)
CA: 16 (+1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +3/–1

Ataque: garra +4 c/c (1d3 y 1d4 fuego)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d3 y 1d4 fuego)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*
Cualidades especiales: curación rápida 2, RD 5/mágica, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +3
Características: Fue 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Habilidades: Avistar +6, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 a actuar), Engañar +8, Escapismo +7, Esconderse +11, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +7, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario (1), banda (2-4 méfit de variedades diversas) o turba (5-12 méfit de variedades diversas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura alada tiene la apariencia de un humano en miniatura de piel pálida y con vestigios de vapor que se elevan desde su nariz, boca y orejas. Deja un rastro de agua hirviendo cuando se mueve.

Los méfit de vapor provienen del plano Elemental del fuego.

Son criaturas mandonas que se consideran los señores de las demás clases. Miden unos 4' de alto y pesan aproximadamente 2 lb.

Los méfit de vapor hablan común e ígnaro.

Combate

A diferencia de otros méfit, los méfit de vapor se lanzan con entusiasmo al combate, impulsados por su enorme ego.

Aptitudes sortílegas: una vez por hora, el méfit de vapor puede rodearse de un penacho de vapor, que reproduzca los efectos de un conjuro de *contorno borroso* lanzado por un lanzador de 3.er nivel. Una vez al día, puede generar un temporal de agua hirviente que afecte a un área cuadrada de 20' de lado. Las criaturas vivas cogidas por la tormenta sufrirán 2d6 puntos de daño por fuego (CD de Reflejos 15 para mitad de daño). Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma de aliento (Sb): cono de vapor de 10', daño 1d4 por fuego, CD de Reflejos 12 para mitad de daño. Las criaturas vivas que fallen su salvación sufrirán quemaduras en la piel y los ojos, a no ser que posean inmunidad al fuego o estén protegidas contra él. Este efecto les impondrá un penalizador de –4 a la CA y un penalizar –2 a las tiradas de ataque durante 3 asaltos. . La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Curación rápida (Ex): un méfit de vapor sólo se cura cuando está en contacto con agua hirviendo o se encuentra en un lugar caliente y húmedo.



Merodeador etéreo

MERODEADOR ETÉREO

Bestia mágica Mediana (extraplanaria)
Dados de golpe: 2d10 (11 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: mordisco +4 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: excursión etérea, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 14, Des 12, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +5
Dotes: Iniciativa mejorada
Entorno: plano Etéreo
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

La criatura parece un lagarto bípedo con una cola sinuosa. Su rasgo más inquietante es su carencia de cabeza. En su lugar posee unas fauces enormes rodeadas por tres mandíbulas poderosas, y unos dientes brillantes y negros como el azabache forman hileras dentro de su boca. Tres pequeños ojos rodean las fauces, situados entre cada par de mandíbulas.

Los merodeadores etéreos son depredadores agresivos que pueden moverse rápidamente desde el plano Etéreo al Material para atacar a sus oponentes.

Esta criatura vive y caza en el Etéreo. Sus hábitos y ecología son, en el mejor de los casos, confusos, ya que pocos los han observado en su hábitat natural durante un largo espacio de tiempo, y sus apariciones en el plano Material se limitan a aquellas en las que atacan a sus presas. Sin embargo, se da por supuesto que no tienen sociedad o cultura en el sentido tradicional, siendo motivados solamente por la necesidad de sustento y supervivencia.

Su piel tiene una coloración que va del azul brillante al violeta intenso. Un merodeador etéreo mide unos 4' de alto, pero su longitud total es de cerca de 7'. Pesa aproximadamente unas 200 lb.

Los merodeadores etéreos no hablan ningún idioma. Los supervivientes de sus ataques en el plano Material afirman que emiten un gimoteo, en un tono elevado y siniestro, que varía en intensidad según la velocidad y la salud de la criatura.

COMBATE

Una vez localiza una presa, el merodeador etéreo se desplaza al plano Material para atacar, intentando coger desprevenida a su víctima. La criatura muerde a su

Ilustración de B. Despain

presa y, a continuación, regresa rápidamente al plano Etéreo. Cuando está malherido, el merodeador escapa a su plano en vez de continuar la lucha.

Excursión etérea (Sb): un merodeador etéreo puede desplazarse del plano Etéreo al Material como una acción gratuita, y volver como una acción equivalente a movimiento. Por lo demás, esta aptitud es idéntica a un conjuro de *excursión etérea* lanzado por un lanzador de 15.º nivel.

Mimeto



MIMETO

Aberración Grande (cambiaformas)
Dados de golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 10' (2 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +5/+13
Ataque: golpetazo +9 c/c (1d8+4)
Ataque completo: 2 golpetazos +9 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: adhesivo, aplastar
Cualidades especiales: imitar forma, inmunidad al ácido, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +6
Características: Fue 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 10
Habilidades: Avistar +8, Disfrazarse +13, Escuchar +8, Trepar +9
Dotes: Alerta, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo)
Entorno: subterráneo
Organización: solitario
Valor de desafío: 4
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Lo que en un principio parecía ser un objeto, ahora muestra signos de vida orgánica cuando de la criatura brota un seudópodo que da latigazos.

Los mimetos son extrañas y mortíferas criaturas que pueden cambiar su pigmentación y forma. Utilizan esta aptitud para atraer a sus desdichadas víctimas y conseguir que se acerquen lo bastante para matarlas.

Se dice que los mimetos no son criaturas naturales, sino que fueron creadas hace mucho tiempo por un mago ya olvidado. Desde entonces, estos terribles seres han servido para guardar tesoros.

Un mimeto puede tener casi cualquier tamaño, pero por regla general estas criaturas no miden más de 10' de largo. Un mimeto típico tiene un volumen de 150 pies cúbicos (5' × 5' × 6') y pesa sobre las 4.500 lb.

Los mimetos hablan común.

COMBATE

A menudo, el mimeto sorprende a un aventurero despistado, arremetiendo con un pesado seudópodo. Estas criaturas son lo bastante astutas como para evitar combatir hasta la muerte si, mediante la intimidación, pueden obligar a un grupo a entregarles tesoro o comida.

Adhesivo (Ex): el mimeto segrega un limo espeso que actúa como un poderoso adhesivo, agarrando a toda criatura u objeto que toque. Un mimeto cubierto de adhesivo apresará automáticamente a toda criatura a la que alcance con su ataque de golpetazo. Mientras el monstruo continúe con vida, los oponentes apresados de esta forma no podrán liberarse sin quitar primero el adhesivo. Cualquier arma que golpee a un mimeto cubierto de adhesivo también quedará atrapada si su portador no tiene éxito en una salvación de Reflejos (CD 16). Si quedara atrapada, haría falta una prueba con éxito de Fuerza (CD 16) para poder despegarla. El alcohol fuerte disuelve este adhesivo, pero el mimeto todavía puede apresar normalmente. La criatura puede disolver el adhesivo a voluntad, y la sustancia desaparece 5 asaltos después de la muerte de la criatura.

Aplastar (Ex): un mimeto inflige 1d8+4 puntos de daño mediante una prueba con éxito de presa.

Imitar forma (Ex): el mimeto puede adoptar la forma general de cualquier objeto que mida, aproximadamente, 150 pies cúbicos (5' × 5' × 6'), como un cofre enorme, una cama sólida o un ancho marco de puerta. Sin embargo, la criatura no puede alterar sustancialmente su propio tamaño. Sin importar qué apariencia adopte, su cuerpo siempre será duro y tendrá una textura áspera. Todo el que examine al mimeto podrá detectar el engaño con una prueba con éxito de Avistar enfrentada a la prueba de Disfrazarse de la criatura. Por supuesto, con frecuencia esto suele ser demasiado tarde.

Habilidades: un mimeto posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Disfrazarse.

MINOTAURO

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +5 natural), toque 9, desprevenido: (consulta el texto)
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: gran hacha +9 c/c (3d6+6/×3) o cornada +9 c/c (1d8+4)
Ataque completo: gran hacha +9/+4 c/c (3d6+6/×3) y cornada +4 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: carga poderosa 4d6+6
Cualidades especiales: astucia natural, olfato, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 19, Des 10, Con 15, Int 7, Sab 10, Car 8
Habilidades: Avistar +7, Buscar +2, Escuchar +7, Intimidar +2
Dotes: Ataque poderoso, Gran fortaleza, Rastrear
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, pareja o banda (2-4)
Valor de desafío: 4
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase del personaje
Ajuste de nivel: +2



Minotauro

La criatura se parece a un humano de poderosos músculos

los, increíblemente alto, cubierto con un pelaje hirsuto, que tiene la cabeza de un toro. Los ojos oscuros de la bestia brillan con una furia salvaje.

Los minotauros son criaturas territoriales, fuertes y feroces, que a menudo se encuentran en vastos laberintos subterráneos.

Su astucia natural y crueles instintos les permiten encontrar fácilmente el camino a través de los complejos de túneles más confusos, una habilidad muy útil para cazar, atormentar y, finalmente, destruir a los intrusos.

Un minotauro mide más de 7' de alto y pesa cerca de 700 lb.

Los minotauros hablan gigante.

COMBATE

El minotauro prefiere el combate cuerpo a cuerpo, donde su gran fuerza le sirve de gran utilidad.

Astucia natural (Ex): aunque no es una criatura especialmente inteligente, el minotauro posee una astucia y una aptitud lógica innatas. Esto le hace inmune a los conjuros de *laberinto*, impide que se pierda y le permite rastrear a sus enemigos. Además, nunca se le puede coger desprevenido.

Carga poderosa (Ex): el minotauro comienza la batalla cargando contra un oponente, agachando la cabeza para utilizar sus enormes cuernos. Además de los beneficios y peligros normales de una carga, esta aptitud permite a la bestia realizar un único ataque de cuerno con un bonificador de ataque +9 que inflige 4d6+6 puntos de daño.

Habilidades: un minotauro obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

LOS MINOTAUROS COMO PERSONAJES

Los personajes minotauros poseen los rasgos raciales siguientes.

— +8 Fuerza, +4 Constitución, –4 Inteligencia (mínimo 3), –2 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, sus límites de levantar y transportar se doblan respecto a los de los personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'.

— La velocidad táctica terrestre de un minotauro es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un minotauro comienza con 6 niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 6d8 DG, un ataque base de +6, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +2, Ref +5, y Vol +5.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un minotauro le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 9 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Buscar, Escuchar, Intimidar y Saltar. Los minotauros poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un minotauro le proporcionan 3 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +5.

— Armas naturales: cornada (1d8).

— Ataques especiales (ver más arriba): carga poderosa.

— Cualidades especiales(ver más arriba): astucia natural, olfato.

— Idiomas automáticos: común, gigante. Idiomas adicionales: orco, térraro, trasgo.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel: +2.

MOHRG

Muerto viviente Mediano
Dados de golpe: 14d12 (91 pg)
Iniciativa: +9
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 23 (+4 Des, +9 natural), toque 14, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +7/+12
Ataque: golpetazo +12 c/c (1d6+7) o lengüetazo +12 toque c/c (parálisis)
Ataque completo: golpetazo +12 c/c (1d6+7) y lengüetazo +12 toque c/c (parálisis)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, crear engendro, toque paralizante
Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +10, Vol +9
Características: Fue 21, Des 19, Con –, Int 11, Sab 10, Car 10
Habilidades: Avistar +15, Esconderse +21, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +21, Nadar +9, Trepar +13
Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos
Entorno: cualquiera
Organización: solitario, banda (2-4) o turba (2-4 más 5-10 zombis)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 15-21 DG (Mediano); 22-28 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

La criatura tiene el aspecto de un cadáver descarnado, casi esquelético, con su caja torácica llena de unas vísceras que se retuercen horriblemente. Su rasgo más notable es su lengua: larga cartilaginosa y con garras.

Un mohrg es el cadáver animado de un asesino de masas, o un villano similar, que murió sin expiar sus crímenes. Torturado por su tremendo odio hacia las cosas vivas, arde en deseos de vivir de nuevo.

La mayoría de los mohrg miden entre 5' y 6' de altura y pesan aproximadamente 120 lb.

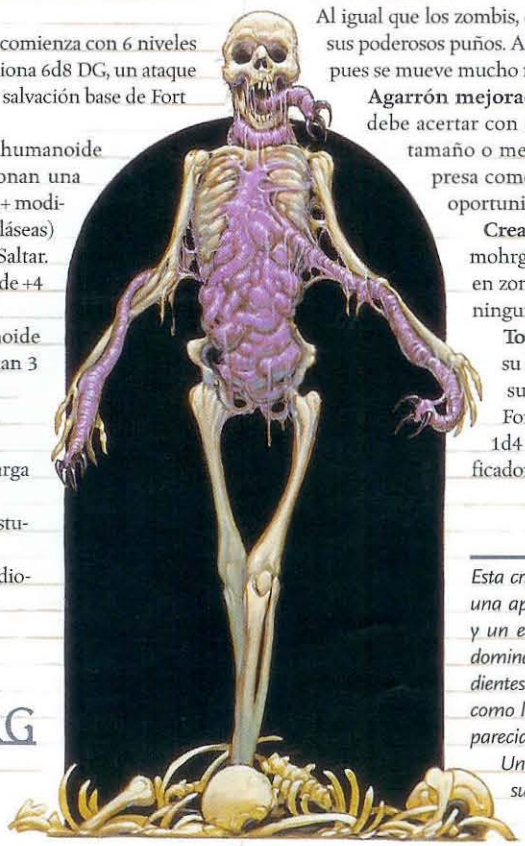
COMBATE

Al igual que los zombis, el mohrg ataca golpeando a sus enemigos con sus poderosos puños. A menudo, coge a los oponentes desprevenidos, pues se mueve mucho más rápido que los zombis.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el mohrg debe acertar con su ataque de golpetazo a una criatura de su tamaño o menor. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Crear engendro (Sb): las criaturas muertas por un mohrg se levantan después de 1d4 días, convertidas en zombis bajo el control del monstruo y sin poseer ninguna de las aptitudes que tuvieran en vida.

Toque paralizante (Sb): el mohrg arremete con su lengua en combate. Todo oponente tocado por su lengua debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o quedará paralizado durante 1d4 minutos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.



Mohrg

MOLE SOMBRÍA

Esta criatura de complexión poderosa y gigantesca tiene una apariencia similar a un cruce entre un gran simio y un escarabajo. Su cabeza baja y redondeada está dominada por un enorme par de mandíbulas e hileras de dientes triangulares. Tiene dos grandes ojos compuestos, como los de un escarabajo, con otro dos más pequeños, parecidos a los de un simio enmedio de los anteriores. Unas placas protectoras cubren prácticamente todo su cuerpo quitinoso, cuyas dispersas antenas parecen un pelaje ralo.

Ilustración de B. Swody

	Mole sombría Aberración Grande	Mole sombría horrenda Aberración Enorme
Dados de golpe:	8d8+35 (71 pg)	20d8+180 (270 pg)
Iniciativa:	+1	+0
Velocidad:	20' (4 casillas), Ec 20'	20' (4 casillas), Ec 20'
CA:	18 (–1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenida 17	22 (–2 tamaño, +14 natural), toque 8, desprevenida 24
Ataque base/Presa:	+6/+16	+15/+36
Ataque:	garra +11 c/c (2d4+6)	garra +26 c/c (3d6+13)
Ataque completo:	2 garras +11 c/c (2d4+6) y mordisco +9 c/c (2d8+3)	2 garras +26 c/c (3d6+13) y mordisco +24 (4d6+6)
Espacio/Alcance:	10'/10'	15'/15'
Ataques especiales:	mirada de confusión	mirada de confusión
Cualidades especiales:	sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60'	sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +8, Ref +3, Vol +6	Fort +17, Ref +6, Vol +15
Características:	Fue 23, Des 13, Con 19, Int 11, Sab 11, Car 13	Fue 36, Des 10, Con 29, Int 10, Sab 13, Car 15
Habilidades:	Escuchar +11, Saltar +5, Trepar +12	Averiguar intenciones +5, Escuchar +21, Saltar +15, Trepar +23
Dotes:	Ataque múltiple, Dureza, Gran fortaleza	Armadura natural mejorada (×3), Ataque múltiple, Ataque natural mejorado (garra), Gran fortaleza, Voluntad de hierro
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario o agrupamiento (2-4)	solitario
Valor de desafío:	7	14
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (normalmente)	caótico maligno (normalmente)
Avance:	9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)	—
Ajuste de nivel:	—	—

Las moles sombrías son unas criaturas enormes que habitan en las profundidades de la tierra. Atraviesan la roca como si fuera maleza, y se comportan continuamente de un modo violento, dejando detrás de sí una estela de destrucción.

Estas criaturas miden aproximadamente 8' de alto y casi 5' de lado a lado, pesando unas 800 lb. Una mole sombría puede excavar a través de roca viva a una velocidad de 5'. No deja detrás de él ningún túnel utilizable, a menos que elija hacerlo.

Las moles sombrías hablan térraro.

COMBATE

Una mole sombría puede propinar golpes lo bastante poderosos como para aplastar a casi cualquier enemigo. Además, sus mandíbulas son lo bastante fuertes como para morder con facilidad a través de una armadura o exoesqueleto.

A pesar de su gran tamaño, la mole sombría es inteligente. Cuando la fuerza bruta no basta para vencer a un enemigo, puede ser más lista que quienes dan por supuesto que es una bestia estúpida. A menudo, utiliza su capacidad de cavar túneles para crear trampas de caída y pozos mortales para los incautos.

Mirada de confusión (Sb): *confusión*, igual que el conjuro lanzado por un lanzador de 8.º nivel, 30', CD de Voluntad 15 niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

MOLE SOMBRÍA HORRENDA

Se sabe que hay moles sombrías que han crecido hasta adquirir un tamaño y fuerza tremendos. La mole sombría horrenda mide más de 16' de altura y pesa aproximadamente 8.000 lb. Fenomenalmente poderosa, ésta es una criatura solitaria que es temida incluso por las de su propia especie. Se la puede encontrar de forma ocasional al servicio de dragones o hechiceros malignos, protegiendo sus guaridas.

La CD de la salvación de Voluntad contra la mirada de confusión de la mole sombría horrenda es de 22, debido a su mayor cantidad de DG y puntuación de Carisma más alta.

MOMIA

Esta criatura tiene la apariencia de un cadáver reseco y marchito, cuyos rasgos permanecen ocultos debajo de antiquísimas vendas funerarias. Se mueve arrastrando los pies con paso indeciso, y gruñe debido al peso de los años.

Las momias son cadáveres conservados, reanimados gracias a los auspicios de oscuros dioses del desierto a los que es mejor olvidar. Por regla general habitan en grandes complejos de tumbas o templos, manteniendo una vigilia eterna y destruyendo a todo aspirante a ladrón de tumbas.



Mole sombría

Ilustración de T. Lockwood

Estas horribles criaturas están marcadas a menudo con los símbolos de los terribles dioses a los que sirven. Mientras que otros muertos vivientes apestan a carroña, las hierbas y polvos utilizados para crear una momia despiden un marcado olor acre y pungente, similar al del armario de las especias.

Las momias atacan a los intrusos sin pausa ni clemencia. Nunca intentan comunicarse con sus enemigos y jamás se retiran. Un encuentro con una momia sólo puede terminar con la total destrucción de uno de los dos bandos, a menos que los enemigos de la momia escojan retirarse.

La mayoría de las momias miden entre 5' y 6' de altura y pesan unas 120 lb.

Las momias hablan común, pero rara vez se molestan en hacerlo.

COMBATE

En combate cuerpo a cuerpo, la momia propina un poderoso golpe. Incluso si no poseyera ninguna otra aptitud, su gran fuerza y su sombría determinación harían de ella un oponente formidable.

Desesperación (Sb): sólo por el hecho de ver a una momia, todo espectador debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o quedará paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, la víctima no volverá a ser afectada durante 24 horas por la aptitud de desesperación de esa misma momia.

Putridez de momia (Sb): enfermedad sobrenatural: golpetazo, salvación Fortaleza (CD 16), periodo de incubación: 1 minuto; daño: 1d6 Constitución y 1d6 Carisma. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Al contrario que las enfermedades normales, la putridez de momia continúa hasta que la víctima alcanza Constitución 0 (y muere) o es curada como se describe a continuación.



Momia

La putridez de momia es una maldición poderosa, no una enfermedad natural. Un personaje que intente lanzar cualquier conjuro de conjuración (curación) sobre una criatura infectada por putridez de momia deberá tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 20), o el conjuro no tendrá ningún efecto en el personaje infectado.

Para eliminar la putridez de momia, primero debe romperse la maldición con *romper encantamiento* o *quitar maldición* (requiriendo una prueba de nivel de lanzador con CD 20 para cualquiera de estos conjuros), después de lo cual ya no se necesitará ninguna prueba de nivel de lanzador para lanzar conjuros de curación sobre la víctima, y la putridez de momia podrá ser curada como cualquier enfermedad normal.

Toda criatura infectada que muera debido a la putridez de momia quedará reducida a arena y polvo; los restos serán arrastrados por el primer viento.

SEÑOR DE LAS MOMIAS

Algunas veces, los individuos extraordinariamente poderosos o malignos conservados como momias se levantan como momias más poderosas después de muertos. Un señor de las momias se parece a sus camaradas menores, pero a menudo lleva o porta equipo que utilizó en vida: una armadura de bronce antigua, una espada con runas grabadas en la hoja, o un bastón mágico.

Con frecuencia los señores de las momias son lanzadores de conjuros poderosos. Se les encuentra como guardianes de las tumbas de sumos sacerdotes, nobles importantes y grandes magos. Muchos han jurado defender para toda la eternidad el lugar de descanso de aquellos a quienes sirvieron en vida, pero en algunos casos el estado de muerte en vida de un señor de las momias

	Momia **Muerto viviente Mediano**	**Señor de las momias, clérigo de 10.º nivel** **Muerto viviente Mediano**
Dados de golpe:	8d12+3 (52 pg)	8d12 más 10d8 (97 pg)
Iniciativa:	+0	+5
Velocidad:	20' (5 casillas)	15' con armadura de placas y mallas (3 casillas); velocidad base 20'
CA:	20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20	30 (+1 Des, +10 natural, +9 *armadura de placas y mallas* +2), toque 11, desprevenido 29
Ataque base/Presa:	+4/+11	+11/+19
Ataque:	golpetazo +11 c/c (1d6+10 más putridez de momia)	golpetazo +20 c/c (1d6+12/19-20 más putridez de momia)
Ataque completo:	golpetazo +11 c/c (1d6+10 más putridez de momia)	golpetazo +20 c/c (1d6+12/19-20 más putridez de momia)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	desesperación, putridez de momia	conjuros, desesperación, putridez de momia, reprender muertos vivientes
Cualidades especiales:	rasgos de muerto viviente, RD 5/–, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al fuego	rasgos de muerto viviente, RD 5/–, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al fuego
Salvaciones:	Fort +4, Ref +2, Vol +8	Fort +13, Ref +8, Vol +20
Características:	Fue 24, Des 10, Con –, Int 6, Sab 14, Car 15	Fue 26, Des 12, Con –, Int 8, Sab 20, Car 17
Habilidades:	Avistar +8, Esconderse +7, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +7	Avistar +18, Concentración +8, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +5, Saber (religión) +4
Dotes:	Alerta, Dureza, Gran fortaleza	Alerta, Conjurar en combate, Crítico mejorado (golpetazo), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario, guardianes (2-4) o custodios (6-10)	solitario o custodia de tumba (1 señor de las momias y 6-10 momias)
Valor de desafío:	5	15
Tesoro:	estándar	estándar más posesiones anotadas en la próxima página
Alineamiento:	legal maligno (normalmente)	legal maligno (normalmente)
Avance:	7-12 DG (Mediana); 13-18 DG (Grande)	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	—	—

es el resultado de una maldición o ritual terrible diseñado para castigar la traición, la infidelidad o incluso crímenes de naturaleza más abominable. Por regla general, un señor de las momias de esta clase está encerrado en una tumba que nunca debería abrirse otra vez.

Desesperación (Sb): la CD de la salvación contra la desesperación de este señor de las momias es de 17.

Putridez de momia (Sb): la CD de la salvación contra la putridez de momia de este señor de las momias es de 17.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 7, 6, 5, 54, 4; CD de la salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia* (2), *leer magia, orientación divina, resistencia, virtud*; 1.º: *escudo de la fe, fatalidad, favor divino, orden imperiosa, perdición, reloj de la muerte, santuario**; 2.º: *arma espiritual, campanas fúnebres**, *fuerza de toro, inmovilizar persona, resistir energía, silencio*; 3.º: *disipar magia, luz abrasadora, oscuridad profunda, purgar invisibilidad, reanimar a los muertos**; 4.º: *caminar por el aire, exorcismo, inmunidad a conjuros**, *poder divino, sabandijas gigantes*; 5.º: *plaga de insectos, rematar a los vivos**, *resistencia a conjuros, símbolo de dolor.*

* Conjuro de dominio. Dominios: Muerte y Protección.

Posesiones: armadura de placas y mallas +2, capa de resistencia +2, anillo de resistir energía menor (fuego), broche de escudo (señores de las momias diferentes pueden tener posesiones distintas).



Señor de las momias

Esta criatura parece tener el tamaño de un poni. Posee cuatro patas como las de un insecto y un cuerpo rechoncho protegido por una gruesa piel cubierta de protuberancias. Su cola está cubierta por placas protectoras y termina en una protuberancia ósea, parecida a una pala con doble terminación. La criatura luce dos antenas prensiles en la cabeza, una bajo cada ojo.

La mayoría de guerreros preferirían enfrentarse a un ejército de orcos antes que a un monstruo corrosivo. Esta criatura corroe y se come los objetos metálicos y ha echado a perder la armadura, el escudo y las armas de incontables aventureros.

La piel de estas criaturas varía de color, yendo del marrón amarillento al rojo óxido en la espalda. Las antenas prensiles de la criatura oxidan los metales al contacto.

El monstruo corrosivo típico mide 5' de largo y 3' de alto, y pesa 200 lb.

COMBATE

Un monstruo corrosivo puede olfatear todo objeto de metal hasta una distancia de 90', lanzándose hacia allí en cuanto lo detecta e intentando golpearlo con sus antenas. La criatura es implacable, siendo capaz de perseguir a los aventureros durante grandes distancias si éstos todavía poseyeran objetos metálicos intactos, aunque habitualmente suspende sus ataques para devorar la

MONSTRUO CORROSIVO

Aberración Mediana
Dados de golpe: 5d8+5 (27 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (casillas)
CA: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +3/+3
Ataque: toque de antenas +3 c/c (herrumbre)
Ataque completo: toque de antenas +3 c/c (herrumbre) y mordisco:2 c/c (1d3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: herrumbre
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +5
Características: Fue 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 8
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7
Dotes: Alerta, Rastrear
Entorno: subterráneo
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-8 DG (Mediano); 9-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —



Monstruos corrosivo

comida recién oxidada. A menudo, un aventurero inteligente, o desesperado, puede distraer a un monstruo corrosivo hambriento arrojándole objetos de metal y, a continuación, huir mientras se los come.

La criatura se dirige al objeto de metal más grande disponible, golpeando la armadura en primer lugar y, después, los escudos y objetos más pequeños. Prefiere los metales ferrosos (acero o hierro) antes que los preciosos (como oro o plata), pero también devorará estos últimos si se le da la oportunidad.

Herrumbre (Ex): cuando un monstruo corrosivo efectúa con éxito un ataque de toque con sus antenas, hace que el metal de su víctima se corroa, cayéndose a pedazos y volviéndose inútil inmediatamente. El toque puede destruir hasta un cubo de 10' de lado de metal de forma instantánea. Las armaduras, armas mágicas y demás objetos encantados de metal deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 17) o se disolverán. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +4.

Cualquier arma de metal que inflija daño a un monstruo corrosivo también se oxidará inmediatamente. Las armas de madera, piedra y demás materiales que no sean metálicos no se verán afectadas.

MORFOLITO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 10d10+30 (85 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 10' (2 casillas)
CA: 24 (–1 tamaño, +1 Des, +14 natural), toque 10, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +10/+18
Ataque: hebra +11 toque a distancia (arrastrar) o mordisco +13 c/c (2d6+6)
Ataque completo: 6 hebras +11 toque a distancia (arrastrar) y mordisco +13 c/c (2d6+6)
Espacio/Alcance: 10'/10' (50' con hebras)
Ataques especiales: aferrarse, debilidad, hebras
Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, RC 30, resistencia al frío 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +10, Ref +8, Vol +8
Características: Fue 19, Des 13, Con 17,Int 12, Sab 16, Car 12
Habilidades: Avistar +13, Esconderse +10*, Escuchar +13, Trepar +12
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (hebra), Voluntad de hierro
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-6)
Valor de desafío: 12
Tesoro: monedas no; bienes 50% (sólo piedra); objetos no
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura se parece mucho a una estalagmita natural de cerca de 10' de alto. Su boca, grande y profunda, cuajada de dientes cristalinos, sugiere que se alimenta de carne.

El morfolito, también llamado morfópodo, es una horrible criatura que se esconde en las profundas cavernas del mundo. Es completamente maligno y bastante más inteligente de lo que la mayoría de la gente pensaría por su aspecto.

Esta criatura mide unos 9 pies de alto y su diámetro se estrecha desde 3' ó 4' en la base hasta 1' en lo alto, pesando unas 2.200 lb. Su color y temperatura cambian, ajustándose a los de la cueva en la que se encuentre.

Los morfolitos hablan térraro e infracomún.

COMBATE

El morfolito caza quedándose muy quieto e imitando a un trozo de roca, lo que suele permitirle atacar por sorpresa. Cuando advierte a su presa, arremete con sus hebras y en combate cuerpo a cuerpo muerde con su poderosa boca a los enemigos adyacentes.

Arrastrar (Ex): cuando la criatura acierta con un ataque de hebra, el apéndice se pega al cuerpo de la víctima. Aunque esto no inflige daño, el monstruo tira del oponente atrapado y lo acerca arrastrándolo 10' por asalto subsiguiente (sin provocar ataque de oportunidad) a no ser que la criatura logre liberarse, para lo que necesitaría tener éxito en una prueba de Escapismo (CD 23) o de Fuerza (CD 19). Las CD de las pruebas utilizan el bonificador de Fuerza y la de Escapismo incluye un bonificador racial de +4. En un mismo asalto, el monstruo puede arrastrar a una criatura que se encuentre a 10' o menos y morder con un bonificador +4 al ataque.

Una hebra tiene 10 puntos de golpe y puede ser atacada mediante intentos de Romper arma. Sin embargo, atacar a la hebra de un morfolito no provoca un ataque de oportunidad. Si la hebra está en ese momento enganchada a una víctima, el morfolito recibirá un penalizador –4 a su tirada de ataque enfrentada para resistir el intento de Romper arma. Cortarle varias hebras no daña a un morfolito.

Debilidad (Ex): las hebras pueden agotar la fuerza del oponente. Todo el que sea cogido por una hebra deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o sufrirá un daño de 2d8 puntos de Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Hebras (Ex): la mayoría de los encuentros con el morfolito comienzan cuando éste dispara sus largas y delgadas hebras. La criatura tiene seis de esos miembros, que pueden golpear hasta una distancia de 50' (sin incremento de distancia). Si se le corta una hebra, el morfolito puede formar otra nueva en su próximo turno como una acción gratuita.

Habilidades: *un morfolito posee un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentre en zonas de piedra o hielo.



Morfolito

NAGA

Las nagas son criaturas muy inteligentes que poseen gran variedad de poderes mágicos. Son líderes por naturaleza de aquellos que están en su entorno, y emplean protecciones discretas y trampas ingeniosas para evitar que los intrusos perturben su paz.

Todas las nagas tienen largos cuerpos de serpiente, cubiertos con brillantes escamas, y rostros más o menos humanos. Alcanzan una longitud de entre 10 y 20' y pesan entre 200 y 500 lb. Sus ojos son brillantes e inteligentes, y en su interior arde una luz casi hipnótica.

COMBATE

Las nagas prefieren los conjuros antes que otras formas de combate. Dado que casi siempre se encuentran en las guaridas que protegen y conocen bien, pueden organizar la mayoría de los encuentros, ajustándolos a sus deseos.

NAGA ACUÁTICA

Aberración Grande (acuática)
Dados de golpe: 7d8+28 (59 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 50'
CA: 15 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +5/+12
Ataque: mordisco +7 c/c (2d6+4 más veneno)
Ataque completo: mordisco +7 c/c (2d6+4 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: conjuros, veneno
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +8
Características: Fue 16, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 17, Car 15
Habilidades: Avistar +7, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +8, Escuchar +7, Nadar +11

Dotes: Abstención de materiales[A], Alerta, Conjurar en combate, Reflejos rápidos
Entorno: acuático templado
Organización: solitaria o nido (2-4)
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta hermosa criatura parece una serpiente con una cabeza débilmente humana y con dibujos reticulados de color verde esmeralda recorriéndole todo el cuerpo. De su columna vertebral sobresalen unas espinas de colores rojo y naranja encendidos.

Con frecuencia, las nagas acuáticas demuestran tener mal carácter o ser traviesas, aunque por regla general no atacan a matar salvo que se sientan amenazadas.

Las espinas de una naga acuática se erizan cuando ésta se enfada.

Las nagas acuáticas hablan acuano y común.

Combate

Generalmente, la naga acuática prefiere quedarse escondida en el agua mientras lanza un ataque de conjuro.

Conjuros: las nagas acuáticas lanzan conjuros como los hechiceros de 7.º nivel, pero nunca emplean conjuros de fuego.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 7, 7, 4; CD de la salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, atontar, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, salpicadura de ácido*; 1.º: *escudo, impacto verdadero, niebla de obscurecimiento, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *flecha ácida de Melf, imagen múltiple, invisibilidad*; 3.º: *protección contra la energía, sugestión*.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial y secundario 1d8 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una naga acuática posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

NAGA ESPIRITUAL

Aberración Grande
Dados de golpe: 9d8+36 (76 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 16 (–1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: mordisco +9 c/c (2d6+6 más veneno)
Ataque completo: mordisco +9 c/c (2d6+6 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: conjuros, mirada hechizadora, veneno
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +9
Características: Fue 18, Des 13, Con 18, Int 12, Sab 17, Car 17
Habilidades: Avistar +14, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +10, Escuchar +14
Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Conjurar en combate, reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (mirada hechizadora)
Entorno: marjales templados
Organización: solitaria o nido (2-4)
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 10-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta serpiente abominable tiene el cuerpo negro con franjas de un carmesí brillante. Su cabeza es vagamente humana, con un pelo hebroso. El olor a carroña impregna el aire a su alrededor.

Las nagas espirituales reciben su nombre por su hábito de morar en lugares ruinosos y tétricos; son completamente malignas y buscan hacer daño siempre que pueden.

Las nagas espirituales hablan abisal y común.

Combate

La naga espiritual se enfrenta de forma atrevida a sus enemigos para poder utilizar su ataque de mirada al máximo, deslizándose hacia delante con rapidez para morder a los que desvían los ojos para evitar su mirada.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 18); daño inicial y secundario 1d8 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Mirada hechizadora (Sb): como *hechizar persona*, 30', salvación de Voluntad (CD 17). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Conjuros: la naga espiritual lanza conjuros como un hechicero de 7.º nivel; además, puede ejecutar sortilegios de clérigo y de los dominios de Caos y Mal como si fueran conjuros arcanos, por lo que la criatura no necesita un foco divino para lanzarlos.

Conjuros conocidos habituales (6, 7, 7, 5; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, atontar, curar heridas menores, detectar magia, leer magia, mano del mago, rayo de escarcha*; 1.º: *curar heridas leves, escudo de la fe, favor divino, hechizar persona, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, gracia felina, invisibilidad*; 3.º: *bola de fuego, desplazamiento*.

NAGA GUARDIANA

Aberración Grande
Dados de golpe: 11d8+44 (93 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 18 (–1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevenida 16
Ataque base/Presa: +8/+17
Ataque: mordisco +12 c/c (2d6+7 más veneno) o escupir +9 a distancia (veneno)



Naga espiritual

Ataque completo: mordisco +12 c/c (2d6+7 más veneno) o escupir +9 a distancia (veneno)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: conjuros, escupir, veneno

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +11
Características: Fue 21, Des 14, Con 19, Int 16, Sab 19, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +18, Avistar +13, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +8, Disfrazarse +4 (+6 a actuar), Engañar +18, Escuchar +13, Intimidar +6
Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Conjurar en combate, Esquiva, Reflejos rápidos
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitaria o nido (2-4)
Valor de desafío: 10
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal bueno (normalmente)
Avance: 12-16 DG (Grande); 17-33 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta hermosa criatura parece una serpiente con rostro humano y escamas verde-doradas. Una cresta dorada corre desde la parte superior de su cabeza hasta la punta de su cola. Un suave olor a flores acompaña a la criatura.

Con frecuencia las nagas guardianas, sabias y buenas, protegen los lugares sagrados o montan guardia contra actos malignos.

Estas criaturas tienden a erizar su cresta cuando se enfadan.

Las nagas guardianas hablan celestial y común.

Combate

La naga guardiana suele advertir a los intrusos antes de atacar. Cuando su aviso es ignorado, puede iniciar un asalto lanzando un conjuro o escupir veneno.

Conjuros: la naga guardiana puede lanzar conjuros como un hechicero de 9.º nivel; además, puede lanzar conjuros de la lista de clérigo y de los dominios de Bien y Ley como si fueran conjuros arcanos, por lo que la criatura no necesita un foco divino para lanzarlos.

Conjuros conocidos habituales (6, 7, 7, 7, 5; CD de la salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, atontar, curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, rayo de escarcha*; 1.º: *armadura de mago, curar heridas leves, favor divino, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *detectar pensamientos, rayo abrasador, restablecimiento menor, ver lo invisible*; 3.º: *curar heridas graves, disipar magia, rayo relampagueante*; 4.º: *invisibilidad mayor, poder divino*.

Escupir (Ex): la naga guardiana puede escupir su veneno a una distancia de hasta 30' como acción estándar. Éste es un ataque de toque a distancia sin incremento de distancia. Los oponentes alcanzados deben intentar una salvación contra el veneno de la naga para evitar su efecto, como hemos indicado anteriormente.

Veneno (Ex): herida o contacto, salvación Fortaleza (CD 19); daño inicial y secundario 2d8 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

NAGA OSCURA

Aberración Grande
Dados de golpe: 9d8+18 (58 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural) toque 11, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +6/+12
Ataque: aguijón +7 c/c (2d4+2 más veneno)
Ataque completo: aguijón +7 c/c (2d4+2 más veneno) y mordisco +2 c/c (1d4+1)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: conjuros, veneno
Cualidades especiales: detectar pensamientos, inmunidad al veneno, pensamientos protegidos, resistencia a hechizos, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +8
Características: Fue 14, Des 15, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 17
Habilidades: Averiguar intenciones +8, Avistar +11, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +7, Disfrazarse +5 (+7 a actuar), Engañar +9, Escuchar +11, Intimidar +5
Dotes: Abstención de materiales[A], Alerta, Conjurar en combate, Esquiva, Reflejos rápidos
Entorno: colinas templadas
Organización: solitaria o nido (2-4)
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: 10-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura serpentiforme tiene su cuerpo de color púrpura oscuro cubierto de finas escamas, haciendo que se parezca a una gran anguila. Su cola termina en un aguijón punzante. Su cabeza se parece a la de una anguila pero con una cara con rasgos que recuerdan a los humanos.

Las nagas oscuras son intrigantes y conspiradoras infames. Con frecuencia se alían con otras criaturas malignas para conseguir presas y riqueza de manera más eficaz.

Las nagas oscuras hablan común e infernal.

Combate

La naga oscura prefiere luchar desde una posición elevada donde tenga una buena vista del campo de batalla, a la vez que se mantiene fuera de alcance.

Conjuros: la naga oscura lanza conjuros como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 7, 7, 5; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, atontar, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, rayo de escarcha*; 1.º: *escudo, imagen silenciosa, proyectil mágico, rayo de debilitamiento, retirada expeditiva*; 2.º: *gracia felina, invisibilidad, rayo abrasador*; 3.º: *desplazamiento, rayo relampagueante*.

Detectar pensamientos (Sb): esta criatura puede detectar pensamientos continuamente, igual que con el conjuro homónimo lanzado por un lanzador de 9.º nivel (CD 15). Esta aptitud siempre está activada. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Pensamientos protegidos (Ex): la naga oscura es inmune a toda forma de lectura mental.

Resistencia a hechizos: la naga oscura posee un bonificador racial de +2 a los TS contra todos los efectos de *hechizo* (no incluido en el bloque de estadísticas).

Veneno: herida, Fortaleza CD 16 o la víctima cae en un sueño lleno de pesadillas durante 2d4 minutos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

NECRÓFAGO

Esta criatura inmunda parece ser más o menos humanoide, pero tiene una carne putrefacta moteada que dibuja con su tirantez unos huesos casi claramente visibles. Carece casi totalmente de pelo y posee los dientes afilados de un carnívoro. Sus ojos brillan como ascuas encendidas en sus cuencas hundidas.

Los necrófagos, también llamados *ghuls*, rondan por los cementerios, campos de batalla y demás lugares repletos de la carroña que ansían. Estas terribles criaturas acechan en los lugares en los que el olor a muerte flota en el aire, dispuestas a devorar a los incautos.

Se dice que los necrófagos fueron creados a partir de la muerte de un hombre o mujer que saborearon en vida la carne humana. No se sabe si esto es cierto o no, pero explicaría las desagradables costumbres de estos muertos vivientes caníbales. Algunos creen que las personas excepcionalmente libertinas y malvadas corren el riesgo de transformarse en necrófagos. La transformación de criaturas vivientes a terribles monstruos nocturnos ha trastornado sus mentes, volviéndolos astutos y crueles.

Los necrófagos hablan los idiomas que conocieran en vida, normalmente, el común.

COMBATE

Los necrófagos intentan atacar por sorpresa siempre que les resulta posible. Atacan desde detrás de las tumbas, saltan desde los mausoleos y surgen de sepulturas poco profundas.

Fiebre del necrófago (Sb): enfermedad, mordisco, Fortaleza CD 12, periodo de incubación 1 día, daño 1d3 Constitución y 1d3 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Un humanoide infectado que muera de fiebre del necrófago se reanimará convertido en un necrófago a la medianoche siguiente. Un humanoide que se convierta en necrófago no conserva ninguna de las aptitudes que tuvo en vida. No está bajo el control de ninguno de los demás necrófagos, pero sentirá hambre por la carne de los seres vivos y se comportará como un necrófago normal en todos los aspectos. Un humanoide de 4 DG o más se reanimará convertido en un necracrio, no en necrófago.

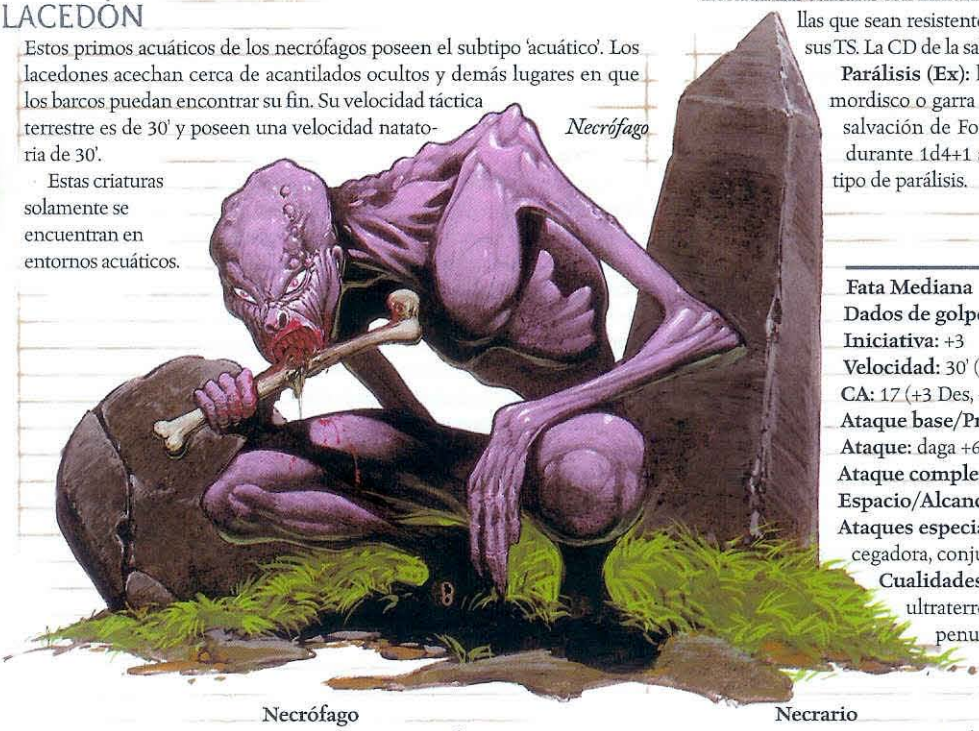
Parálisis (Ex): las víctimas alcanzadas por el ataque de mordisco o garra de un necrófago deben tener éxito en su salvación de Fortaleza (CD 12) o quedarán paralizadas durante 1d4+1 asaltos. Los elfos son inmunes a este tipo de parálisis. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

LACEDÓN

Estos primos acuáticos de los necrófagos poseen el subtipo 'acuático'. Los lacedones acechan cerca de acantilados ocultos y demás lugares en que los barcos puedan encontrar su fin. Su velocidad táctica terrestre es de 30' y poseen una velocidad natatoria de 30'.

Estas criaturas solamente se encuentran en entornos acuáticos.

Necrófago



NECRARIO

Aunque estos seres, también llamados *ghasts*, en apariencia son iguales a sus parientes menores, son mucho más mortíferos y astutos.

Combate

Fiebre del necrófago (Sb): enfermedad, mordisco, Fortaleza CD 15, periodo de incubación 1 día, daño 1d3 Constitución y 1d3 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Hedor (Ex): el hedor a muerte y corrupción que envuelve a los necrarios es repugnante. Las criaturas vivas que estén en un radio de 10' deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedarán afectadas durante 1d6+4 minutos. Una criatura que tenga éxito en su salvación no podrá ser afectada otra vez por el hedor del mismo necrario durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* elimina el efecto de una criatura afectada. Las criaturas con inmunidad al veneno no se ven afectadas y aquellas que sean resistentes recibirán sus bonificadores normales a sus TS. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Parálisis (Ex): las víctimas alcanzadas por el ataque de mordisco o garra de un necrario deben tener éxito en su salvación de Fortaleza (CD 15) o quedarán paralizadas durante 1d4+1 asaltos. Los elfos son vulnerables a este tipo de parálisis.

NINFA

Fata Mediana
Dados de golpe: 6d6+6 (27 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 20'
CA: 17 (+3 Des, +4 desvío), toque 17, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +3/+3
Ataque: daga +6 c/c (1d4/19-20)
Ataque completo: daga +6 c/c (1d4/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, belleza cegadora, conjuros, vistazo aturdidor
Cualidades especiales: empatía salvaje, encanto ultraterreno, RD 10/hierro frío, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +12, Vol +12

	Necrófago Muerto viviente Mediano	Necrario Muerto viviente Mediano
Dados de golpe:	2d12 (13 pg)	4d12+3 (29 pg)
Iniciativa:	+2	+3
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 12	17 (+3 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa:	+1/+2	+2/+5
Ataque:	mordisco +2 c/c (1d6+1 más parálisis)	mordisco +5 c/c (1d8+3 más parálisis)
Ataque completo:	mordisco +2 c/c (1d6+1 más parálisis) y 2 garras +0 c/c (1d3 más parálisis)	mordisco +5 c/c (1d8+3 más parálisis) y 2 garras +3 c/c (1d4+1 más parálisis)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	fiebre del necrófago, parálisis	fiebre del necrófago, parálisis
Cualidades especiales:	rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +0, Ref +2, Vol +5	Fort +1, Ref +4, Vol +6
Características:	Fue 13, Des 15, Con –, Int 13, Sab 14, Car 12	Fue 17, Des 17, Con –, Int 13, Sab 14, Car 16
Habilidades:	Avistar +7, Equilibrio +6, Esconderse +6, Moverse sigilosamente +6, Saltar +5, Trepar +5	Avistar +8, Equilibrio +7, Esconderse +8, Moverse sigilosamente +8, Saltar +9, Trepar +9
Dotes:	Ataque múltiple	Ataque múltiple, Dureza
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario, banda (2-4) o manada (7-12)	solitario, banda (2-4) o manada (2-4, más 7-12 necrófagos)
Valor de desafío:	1	3
Tesoro:	ninguno	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	3 DG (Mediano)	5-6 DG (Mediano)
Ajuste de nivel:	—	—

Características: Fue 10, Des 17, Con 12, Int 16, Sab 17, Car 19
Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Concentración +10, Diplomacia +6, Escapismo +12, Esconderse +12, Escuchar +12, Montar +5, Moverse sigilosamente +12, Nadar +8, Sanar +12, Trato con animales +13, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Dotes: Conjurar en combate, Esquiva, Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitaria
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico bueno (normalmente)
Avance: 7-12 DG (Mediana)
Ajuste de nivel: +7

La belleza de este ser excede todo lo que se puede decir con palabras; es cautivadora y peligrosa debido a las emociones que inspira. Su cabello es largo y de color cobre, su piel es perfecta y tiene grandes ojos y unas largas orejas que se inclinan hacia atrás.

Las ninfas personifican la belleza física de la naturaleza, y son las guardianas de los lugares sagrados de las tierras salvajes. Son tan insoportablemente hermosas que incluso una visión fugaz puede cegar a los curiosos. Las ninfas odian al mal y a cualquiera que quiera devastar las tierras salvajes por cualquier motivo.

El comportamiento de una ninfa es indómito y voluble. Como la naturaleza misma, personifica tanto la gran belleza como los peligros temibles. Puede ser amable, elegante y hermosa para con los mortales que respetan los lugares salvajes del mundo, pero también puede ser rápida en atacar a los mortales que tomen más de lo que necesitan o que tratan a la naturaleza de una manera desconsiderada. Animales de todo tipo rodean a una ninfa, ignorando la presencia de sus enemigos naturales, y las bestias heridas saben que la ninfa cuidará de ellas.

Una ninfa mide y pesa aproximadamente lo que una elfa.

Las ninfas hablan silvano y común.

COMBATE

Por regla general, las ninfas evitan el contacto con quienes no sean fatas, pero a menudo consideran algunos lugares como sagrados, una arboleda o estanque, o a veces la cresta de una colina o el pico de una montaña, y los defenderán contra cualquier intrusión. Utilizan sus conjuros y aliados animales para expulsar a los intrusos del lugar que defienden, prefiriendo utilizar primero los ataques no letales y recurrir a los más mortíferos solamente cuando se enfrentan a criaturas malignas o a intrusos que contesten a sus esfuerzos con ataques letales.

Las ninfas son más propensas de reaccionar positivamente hacia los elfos, semielfos y druidas, individuos a quienes reconocen como amigos de la naturaleza. Es probable que ofrezcan a esa gente una posibilidad de explicar su presencia en vez de expulsarlos sin más. También se sabe que las ninfas ayudan a los héroes buenos que se acercan a ellas de forma cortés y respetuosa.

Aptitudes sortílegas: 1 vez al día: *puerta dimensional* igual que el conjuro lanzado por un lanzador de 7.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.



Ninfa

Belleza cegadora (Sb): esta aptitud afecta a todo humanoide que se encuentre a 30' o menos de la ninfa. Los que miren directamente a una ninfa deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o quedarán cegados permanentemente, como afectados por el conjuro *ceguera*. La ninfa puede suprimir o reanudar esta aptitud como acción gratuita. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Conjuros: una ninfa lanza conjuros divinos como un druida de 7.º nivel.

Conjuros de druida preparados habituales (6, 5, 4, 3, 1; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, luz, llamarada, orientación divina, resistencia*; 1.º: *calmar animales, curar heridas leves, enmarañar, hablar con los animales, zancada prodigiosa*; 2.º: *calentar metal, forma arbórea, piel robleña, restablecimiento menor*; 3.º: *curar heridas moderadas, llamar al relámpago, protección contra la energía*; 4.º: *contacto herrumbroso*.

Empatía salvaje (Ex): este poder funciona igual que el rasgo de clase de druida del mismo nombre, excepto en que la ninfa posee un bonificador racial de +6 a la prueba.

Encanto ultraterreno (Sb): una ninfa añade su modificador de Carisma como un bonificador a todos sus TS, y como un bonificador de desvío a su CA (el bloque de estadísticas ya refleja estos bonificadores).

Vistazo aturdidor (Sb): como una acción estándar, una ninfa enojada puede aturdir a una criatura que se encuentre hasta 30' con un simple vistazo. La criatura objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o quedará aturdida durante 2d4 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: una ninfa posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en una línea recta.

NOCTUMBRA

Las noctumbras son poderosos muertos vivientes, compuestos a partes iguales de oscuridad y maldad absoluta. Su espeluznante malevolencia inunda el aire a su alrededor, además del olor de una tumba abierta en una mañana de invierno.

Las noctumbras pueden leer y comprender toda forma de comunicación; sin embargo, se comunican con los demás telepáticamente.

COMBATE

Cada una de las tres variedades conocidas de noctumbras es una terrible criatura con poderes y aptitudes únicos. Sus tácticas varían de acuerdo a sus aptitudes, pero todas utilizan abundantemente *acelerar*.

Aptitudes de las noctumbras

Todas las noctumbras comparten las siguientes aptitudes especiales:

Aura de profanación (Sb): todas las noctumbras irradian una emanación de 20' de radio de profanación absoluta, impregnando sus alrededores con energía negativa. Esta aptitud funciona de una forma parecida a un conjuro de *profanar*, excepto que el mal de la noctumbra es tan grande que se considera como la capilla de un poder maligno. Todos los muertos vivientes hasta 20' de la noctumbra (incluyendo a la propia criatura) obtienen un bonificador

profano +2 a las tiradas de ataque y daño, y a sus TS, y +2 puntos de golpe por cada DG (las fichas de las noctumbras que te presentamos a continuación ya incluyen esos bonificadores profanos). Las pruebas de Carisma que se hagan para expulsar muertos vivientes dentro del área tendrán un penalizador –6.

El aura de profanación de una noctumbra no puede ser disipada excepto por un conjuro de *disipar el mal* o efecto parecido. Si se disipa el aura, la noctumbra puede volverla a activar en su próximo turno como acción gratuita. Esta aura queda suprimida si la noctumbra entra en un área *consagrada* o *sagrada*, pero la presencia de la noctumbra también suprime el efecto *consagrado* o *sagrado* mientras permanezca en el área.

Aversión a la luz del día (Ex): las noctumbras son criaturas de oscuridad total. Al odiar toda la luz, sufrirán un penalizador –4 a todas las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidades si se ven expuestas a la luz natural (no solamente a un conjuro de *luz del día*).

NOCTALA

Muerto viviente Enorme (extraplanario)
Dados de golpe: 17d12+34 (144 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 30 (–2 tamaño, +4 Des, +18 natural), toque 12, desprevenido 26
Ataque base/Presa: +8/+28
Ataque: mordisco +18 c/c (2d6+17/19-20 más consunción de magia)
Ataque completo: mordisco +18 c/c (2d6+17/19-20 más consunción de magia)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de profanación, consunción de magia, convocar muertos vivientes
Cualidades especiales: aversión a la luz del día, inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RC 27, RD 15/plateada y mágica, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +9, Ref +11, Vol +17
Características: Fue 31, Des 18, Con -, Int 18, Sab 20, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +25, Avistar +25, Buscar +24, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +6, Esconderse +16*, Escuchar +25, Moverse sigilosamente +24, Supervivencia +5 (+7 a seguir rastros)
Dotes: Ataque en vuelo, Crítico mejorado (mordisco), Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate
Entorno: plano de la Sombra
Organización: solitaria, pareja, o bandada (3-6)
Valor de desafío: 14
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 18-25 DG (Enorme); 26-34 (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

La criatura no parece ser sino una masa de oscuridad absoluta, con la apariencia de un murciélago monstruoso.

Estas horribles criaturas parecen grandes murciélagos que cazan sobrevolando a sus víctimas.

Combate

Las noctalas rondan por el cielo nocturno y se abalanzan sobre sus víctimas. Su presencia es prácticamente invisible, y solamente puede detectarse porque las estrellas se oscurecen a su paso.

Las armas naturales de una noctala se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *acelerar*, *azote sacrílego* (CD 18), *contagio* (CD 18), *detectar magia*, *oscuridad profunda*, *ver lo invisible*; 3 veces al día: *confusión* (CD 18), *disipar magia mayor*, *inmovilizar monstruo* (CD 19), *invisibilidad*; 1 vez al día: *cono de frío* (CD19), *dedo de la muerte* (CD 21), *desplazamiento de plano*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 17.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Consunción de magia (Sb): la noctala puede debilitar las armaduras, armas y escudos mágicos con un ataque de toque con éxito. El objeto debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 22) o perderá 1 punto positivo de su bonificador de mejora (por ejemplo, una espada +2 se convertirá en una espada +1). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Cualquier objeto que acabe consumido por completo se volverá normal en todos los aspectos y, además, perderá cualquier otro poder, como por ejemplo el hecho de ser flamígero. Lanzar un *disipar el mal* sobre el objeto invertirá los efectos de la consunción de magia, siempre y cuando se ejecute antes de haber transcurrido tantos días desde el ataque como nivel posea el lanzador y que el lanzador tenga éxito en una prueba de nivel de lanzador de CD 29.

Convocar muerto viviente (Sb): una noctala puede convocar a criaturas muertas vivientes una vez cada noche: 5-12 sombras, 2-4 sombras mayores, o 1 incorpóreo aterrador. Los muertos vivientes llegan en 1d10 asaltos y sirven durante 1 hora o hasta ser liberados.

Habilidades: *una noctala obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando lo hace en una zona oscura o está volando en un cielo oscuro.

NOCTÁMBULO

Muerto viviente Enorme (extraplanario)
Dados de golpe: 21d12+42 (178 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 20' (mala)
CA: 32 (–2 tamaño, +2 Des, +22 natural), toque 10, desprevenido 30
Ataque base/Presa: +10/+34
Ataque: golpetazo +24 c/c (2d6+16)
Ataque completo: 2 golpetazos +24 c/c (2d6+16)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aplastar objeto, aura de profanación, convocar muertos vivientes, mirada maligna
Cualidades especiales: aversión a la luz del día, inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RC 29, RD 15/plateada y mágica, telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +11, Ref +11, Vol +19
Características: Fue 38, Des 14, Con -, Int 20, Sab 20, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +29, Avistar +29, Buscar +29, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +6, Esconderse +18*, Escuchar +29, Moverse sigilosamente +26, Saber (arcano) +29, Supervivencia +5 (+7 a seguir rastros)



Noctámbulo

Dotes: Apresurar aptitud sortílega (*azote sacrílego*), Ataque poderoso, Desarme mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Reflejos de combate
Entorno: plano de la Sombra
Organización: solitario, pareja o banda (3-4)
Valor de desafío: 16
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 22-31 DG (Enorme); 32-42 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

La criatura tiene la apariencia de un humanoide gigante, más alto que una casa y compuesto de oscuridad absoluta. No lleva ropas, tiene una piel lampiña y suave y no posee rasgos que indiquen su sexo.

Estas criaturas son horrores con forma humana que acechan en la oscuridad. El noctámbulo mide unos 20' de alto, y pesa aproximadamente 12.000 lb.

Combate

Los noctámbulos acechan en zonas oscuras donde casi siempre pueden sorprender a los incautos.

Las armas naturales de un noctámbulo se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Aplastar objeto (Sb): el noctámbulo puede destruir cualquier arma u objeto de tamaño Grande o inferior (incluso los mágicos, pero no los artefactos) cogiéndolo y aplastándolo entre sus manos como acción estándar. La criatura debe tener éxito en un ataque de desarme para agarrar un objeto que obre en poder de un oponente. Al objeto se le permite una salvación de Fortaleza (CD 34) para resistir la destrucción. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *acelerar, azote sacrílego* (CD 18), *contagio* (CD 18), *detectar magia, disipar magia mayor, oscuridad profunda, ver lo invisible*; 3 veces al día: *confusión* (CD 18), *inmovilizar monstruo* (CD 19), *invisibilidad*; 1 vez al día: *cono de frío* (CD19), *dedo de la muerte* (CD 21), *desplazamiento de plano*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 21.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar muerto viviente (Sb): un noctámbulo puede convocar a criaturas muertas vivientes una vez cada noche: 7-12 sombras, 2-5 sombras mayores, o 1-2 incorpóreos aterradores. Los muertos vivientes llegan en 1d10 asaltos y sirven durante 1 hora o hasta ser liberados.

Mirada maligna (Sb): miedo, 30'. Una criatura que reciba la mirada del noctámbulo deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 24) o se quedará paralizada de miedo durante 1d8 asaltos. Tenga o no éxito la salvación, esa criatura no podrá ser afectada otra vez por la mirada de ese mismo noctámbulo durante 24 horas. Éste es un efecto enajenador. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: *cuando se oculta en una zona oscura, el noctámbulo obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse.

Tácticas asalto por asalto

El noctámbulo es un enemigo extremadamente inteligente que hace el mejor uso de todas sus aptitudes. Prefiere utilizar sus aptitudes sortílegas para dividir e incapacitar a sus enemigos, y luego entrar al combate cuerpo a cuerpo con los oponentes que hayan quedado aislados de sus aliados.

Antes del combate: el noctámbulo mantiene su aptitud de *ver lo invisible* activa la mayor parte del tiempo. Utiliza *acelerar* e *invisibilidad* para prepararse para la batalla.

1.er asalto: moverse hasta 30' para utilizar su ataque de mirada o golpear con *confusión* o *inmovilizar monstruo*, asociados a un *azote sacrílego* apresurado.

2.º asalto: atacar a un lanzador de conjuros con *dedo de la muerte* y otro *azote sacrílego* apresurado.

3.er asalto: moverse hacia delante para entrar en combate con el enemigo e intentar desarmar a un guerrero enemigo.

4.º asalto: aplastar el arma arrebatada, o utilizar el ataque de mirada si falló en el intento de desarmar.

5.º asalto: ataque completo contra el oponente desarmado, o contra un lanzador de conjuros cercano.

NOCTORUGA

Muerto viviente Gargantuesco (extraplanario)
Dados de golpe: 25d12+50 (212 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 30' (6 casillas); Ec 60'
CA: 35 (–4 tamaño, +29 natural), toque 6, desprevenido 35
Ataque base/Presa: +12/+45
Ataque: mordisco +29 c/c (4d6+21)
Ataque completo: mordisco +29 c/c (4d6+21/19-20) y aguijón +24 c/c (2d8+11/19-20 más veneno)
Espacio/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aura de profanación, consunción de energía, convocar muertos vivientes, engullir, veneno
Cualidades especiales: aversión a la luz del día, inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RC 30, RD 15/plateada y mágica, sentido de la vibración hasta 60', telepatía hasta 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +12, Ref +10, Vol +23
Características: Fue 48, Des 10, Con –, Int 20, Sab 20, Car 18
Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +33, Buscar +33, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +35, Diplomacia +6, Esconderse +6, Escuchar +33, Moverse sigilosamente +28, Saber (arcano) +33, Supervivencia +5 (+7 a seguir rastros)
Dotes: Apresurar aptitud sortílega (*cono de frío*), Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (aguijón), Crítico mejorado (mordisco), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Voluntad de hierro
Entorno: plano de la Sombra
Organización: solitaria o pareja
Valor de desafío: 18
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 26-50 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: —

La criatura tiene la apariencia de un gusano inmenso, cubierto con placas de armadura quitinosa de un color negro mortecino. Sus fauces cuajadas de dientes son más anchas que lo que un humano es de alto, y sus dientes y gaznate también son negros.

La noctoruga es una criatura gigantesca, similar a un gusano púrpura, aunque completamente negra.

Mide unos 7' de diámetro y 100' de largo desde las fauces, repletas de dientes, hasta la punta del aguijón de su cola, y pesa aproximadamente 55.000 lb.

Combate

La noctoruga ataca excavando a través del suelo y emergiendo para golpear. Las armas naturales de una noctoruga se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la noctoruga debe tener éxito con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y podrá intentar engullir al oponente en el asalto siguiente.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *acelerar, azote sacrílego* (CD 18), *contagio* (CD 18), *detectar magia, disipar magia mayor, invisibilidad, oscuridad profunda, ver lo invisible*; 3 veces al día: *confusión* (CD 18), *cono de frío* (CD19), *inmovilizar monstruo* (CD 19); 1 vez al día: *dedo de la muerte* (CD 21), *desplazamiento de plano, inmovilizar monstruo en grupo* (CD 23). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 25.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Consunción de energía (Sb): las criaturas vivas que se encuentren en el estómago de la noctoruga perderán 1 nivel por asalto. La salvación de Fortaleza para eliminar cada nivel negativo tendrá CD 26. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Por cada nivel negativo, la noctoruga obtendrá 5 puntos de golpe temporales.

Convocar muerto viviente (Sb): una noctoruga puede convocar a criaturas muertas vivientes una vez cada noche: 9-16 sombras, 3-6 sombras

mayores, o 1-2 incorpóreos aterradores. Los muertos vivientes llegan en 1d10 asaltos y sirven durante 1 hora o hasta ser liberados.

Engullir (Ex): la noctoruga puede intentar engullir a un oponente apresado (de tamaño Enorme o inferior) realizando una prueba con éxito de presa. Una vez dentro, el oponente sufrirá cada asalto 2d8+12 puntos de daño contundente más 12 puntos de daño por ácido, infligidos por el estómago de la criatura, y estará sujeto a la consunción de energía del monstruo. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 35 puntos de daño al estómago de la criatura (CA 21). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

En el estómago de una noctoruga pueden llegar a caber 2 oponentes Enormes, 8 Grandes, 32 Medianos, 128 Pequeños o 512 Menudos o más pequeños.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 22); daño inicial y secundario 2d6 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonif. de Constitución.

OBJETO ANIMADO

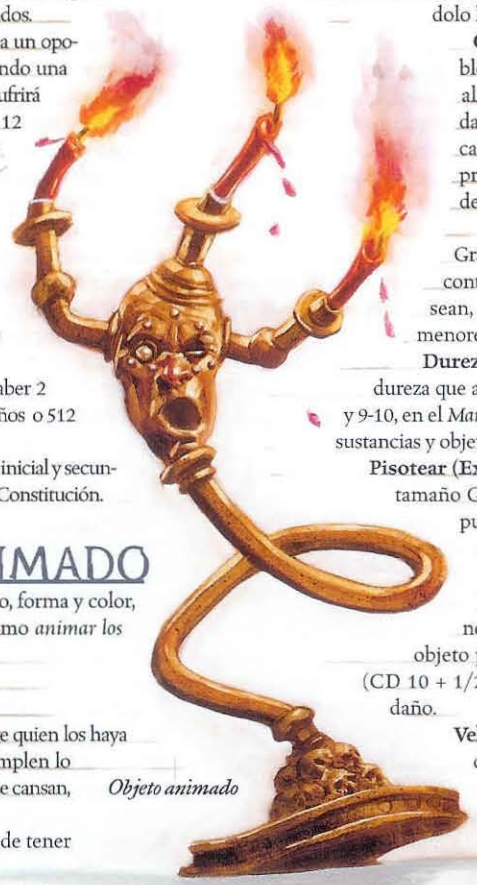
Los objetos animados pueden ser de cualquier tamaño, forma y color, y deben su existencia como criaturas a conjuros como *animar los objetos*, o a aptitudes sobrenaturales.

COMBATE

Los objetos animados solamente luchan cuando los dirige quien los haya animado. Siguen las órdenes sin cuestionarlas y las cumplen lo mejor que pueden. Como no necesitan respirar y nunca se cansan, pueden ser secuaces extremadamente capacitados.

Dependiendo de su forma, un objeto animado puede tener una o más de las aptitudes especiales siguientes.

Cegar (Ex): un objeto animado similar a una sábana, como una alfombra o un tapiz, puede apresar a un oponente hasta tres categorías de tamaños superior. El objeto realiza una prueba normal de presa. Si tiene éxito, se envuelve alrededor de la cabeza del oponente, cegándolo hasta que éste consigue quitárselo.



Objeto animado

Constreñir (Ex): un objeto animado flexible, como una cuerda, una enredadera o una alfombra, infligirá daño igual a su valor de daño por golpetazo más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza, con una prueba con éxito de presa contra una criatura hasta una categoría de tamaño superior a él mismo.

Un objeto que sea al menos de tamaño Grande puede realizar ataques de constricción contra varias criaturas a la vez, siempre que éstas sean, como mínimo, dos categorías de tamaño menores que el objeto y quepan en él.

Dureza (Ex): un objeto animado tiene la misma dureza que antes de ser animado (consulta las tablas 9-9 y 9-10, en el *Manual del jugador*, para ver la dureza de algunas sustancias y objetos corrientes).

Pisotear (Ex): un objeto animado que sea al menos de tamaño Grande, y tenga una dureza mínima de 10, puede pisotear a criaturas dos o más categorías de tamaño inferiores, infligiéndoles su daño de golpetazo + 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza. Los oponentes que no realicen ataques de oportunidad contra el objeto podrán intentar una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 DG del objeto) para sufrir la mitad del daño.

Velocidad mejorada (Ex): las velocidades base dadas en las estadísticas dan por supuesto que los objetos animados se tambalean, sacuden o deslizan. Los objetos con dos piernas (estatuas, escaleras de mano), u otra forma similar que permita un movimiento más rápido, tienen un bonificador de velocidad de +10'. Los objetos con múltiples piernas (mesas, sillas) tienen un bonificador de +20'. Los objetos con ruedas ganan un bonificador de +40'.

	Objeto animado Menudo Constructo Menudo	Objeto animado Pequeño Constructo Pequeño	Objeto animado Mediano Constructo Mediano
Dados de golpe:	1/2 d10 (2 pg)	1d10+10 (15 pg)	2d10+20 (31 pg)
Iniciativa:	+2	+1	+0
Velocidad:	40' (8 casillas); 50' con piernas, 60' con múltiples piernas; 80' con ruedas	30' (6 casillas); 40' con piernas, 50' con múltiples piernas; 70' con ruedas	30' (6 casillas); 40' con piernas, 50' con múltiples piernas; 70' con ruedas
CA:	14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12	14 (+1 tamaño, +1 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 13	14 (+4 natural), toque 10, desprevenido14
Ataque base/Presa:	+0/–9	+0/–4	+1/+2
Ataque:	golpetazo +1 c/c (1d3-1)	golpetazo +1 c/c (1d4)	golpetazo +2 (1d6+1)
Ataque completo:	golpetazo +1 c/c (1d3-1)	golpetazo +1 c/c (1d4)	golpetazo +2 (1d6+1)
Espacio/Alcance:	2 1/2'/0'	5'/5'	5'/5'
Ataques Especiales:	ver texto	ver texto	ver texto
Cualidades especiales:	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto
Salvaciones:	Fort +0, Ref +2, Vol -5	Fort +0, Ref +1, Vol -5	Fort +0, Ref +0, Vol -5
Características:	Fue 8, Des 14, Con–, Int–, Sab 1, Car 1	Fue 10, Des 12, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	Fue 12, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	—	—	—
Entorno:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Organización:	conjunto (4)	pareja	solitario
Valor de desafío:	1/2	1	2
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	—	—	—
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Objeto animado Grande Constructo Grande	Objeto animado Enorme Constructo Enorme	Objeto animado Gargantuesco Constructo Gargantuesco
Dados de golpe:	4d10+30 (52 pg)	8d10+40 (84 pg)	16d10+60 (148 pg)
Iniciativa:	+0	–1	–2
Velocidad:	20' (4 casillas); 30' con piernas, 40' con múltiples piernas; 60' con ruedas	20' (4 casillas); 30' con piernas, 40' con múltiples piernas; 60' con ruedas	10' (2 casillas); 20' con piernas, 30' con múltiples piernas; 50' con ruedas
CA:	14 (–1 tamaño, +5 natural), toque 9, desprevenido 14	13 (–2 tamaño, –1 Des, +6 natural), toque 7, desprevenido 13	12 (–4 tamaño, -2 Des, +8 natural), toque 4, desprevenido 12
Ataque base/Presa:	+3/+10	+6/+19	+12/+31
Ataque:	golpetazo +5 c/c (1d8+4)	golpetazo +9 c/c (2d6+7)	golpetazo +15 c/c (2d8+10)
Ataque completo:	golpetazo +5 c/c (1d8+4)	golpetazo +9 c/c (2d6+7)	golpetazo +15 c/c (2d8+10)
Espacio/Alcance:	10'/5' (largo) y 10'/10' (alto)	15'/10' (largo) y 15'/15' (alto)	20'/15' (largo) y 20'/20' (alto)
Ataques Especiales:	ver texto	ver texto	ver texto
Cualidades especiales:	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto
Salvaciones:	Fort +1, Ref +1, Vol -4	Fort +2, Ref +1, Vol -3	Fort +5, Ref +3, Vol +0
Características:	Fue 16, Des 10, Con –, Int -, Sab 1, Car 1	Fue 20, Des 8, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	Fue 24, Des 6, Con –, Int–, Sab 1, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	—	—	—
Entorno:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	3	5	7
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	—	—	—
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Objeto animado Colosal Constructo Colosal
Dados de golpe:	32d10+80 (256 pg)
Iniciativa:	–3
Velocidad:	10 (2 casillas); 20' con piernas, 30' con múltiples piernas; 50' con ruedas
CA:	11 (–8 tamaño, -3 Des, +12 natural), toque -1, desprevenido 11
Ataque base/Presa:	+24/+49
Ataque:	golpetazo +25 c/c (4d6+13)
Ataque completo:	golpetazo +25 c/c (4d6+13)
Espacio/Alcance:	30'/20' (largo) y 30'/30' (alto)
Ataques especiales:	ver texto
Cualidades especiales:	rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra; también ver texto
Salvaciones:	Fort +10, Ref +7, Vol +5
Características:	Fue 28, Des 4, Con –, Int –, Sab 1, Car 1
Habilidades:	—
Dotes:	—
Entorno:	cualquiera
Organización:	solitario
Valor de desafío:	10
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)
Avance:	—
Ajuste de nivel:	—

Los objetos podrían tener modalidades adicionales de movimiento. Un objeto de madera podría flotar y tener una velocidad natatoria igual a la mitad de su velocidad táctica terrestre. Una cuerda (u otro objeto serpenteante similar) tendría una velocidad trepadora igual a la mitad de su velocidad táctica terrestre. Un objeto similar a una sábana podría volar (con maniobrabilidad torpe) a la mitad de su velocidad táctica terrestre.

OGRO

Este bruto gigantesco parece medir al menos 9' de altura. Tiene una piel gruesa cubierta por oscuros bultos verrugosos, viste pieles malolientes y su cabello es largo, grasiento y desaseado.

Los ogros son criaturas grandes, feas y codiciosas que viven del saqueo y la rapiña. Se unen a otros monstruos para aprovecharse de los débiles, y se asocian voluntariamente con ogros hechiceros, gigantes y trolls.

Los ogros, que son vagos y tienen mal genio, resuelven los problemas aplastándolos; cuando se topan con algo que no pueden aplastar, lo ignoran o salen corriendo. Viven en pequeños grupos tribales, instalándose en cualquier lugar que les convenga y alimentándose de casi todo lo que consiguen atrapar, robar o matar. A veces, aceptan servir como mercenarios a otros humanoides malignos (incluyendo a los humanos).

Los ogros adultos tienen entre 9' y 10' de estatura y pesan entre 600 y 650 lb. Su color de piel, siempre apagado, va del amarillo al moreno. Visten con pieles y pellejos toscamente curados, que empeoran aún más su repelente olor.

Los ogros hablan gigante, aunque los individuos con 10 o más en Inteligencia también conocen el común.

COMBATE

Los ogros prefieren superar en número al enemigo, efectuar ataques furtivos y llevar a cabo emboscadas antes que participar en un combate equilibrado. Son lo bastante inteligentes como para debilitar a sus enemigos con sus armas de ataque a distancia antes de acercarse a ellos. Sin embargo, las bandas y partidas de ogros combaten como individuos desorganizados.

OGRO BÁRBARO

Su inclinación inherente hacia el caos combinada con su tamaño y fuerza hace de los ogros unos bárbaros natos. Efectivamente, sus líderes casi siempre son bárbaros de un nivel entre bajo y medio, brutos monstruosos cuya furia en la batalla es verdaderamente temible. Un ogro bárbaro enfurecido es una fuente de inspiración para los demás ogros.

Combate

Ligeramente más inteligente que sus brutales camaradas, un ogro bárbaro es levemente más propenso a aceptar una pelea justa, pero por lo general preferirá las tácticas brutales comunes a todos los de su especie.

Esquiva asombrosa (Ex): un ogro bárbaro conserva su bonificador de Destreza a la CA aunque le pillen desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible. Su bonificador de Destreza a la CA es +0, pero eso significa que no está sujeto a un ataque furtivo de pícaro en tales circunstancias.

Furia (Ex): dos veces al día, un ogro bárbaro puede entrar en un estado de rabia feroz que dura 9 asaltos. Los cambios siguientes tienen efecto mientras dure su furia: CA 17 (toque 8, desprevenido 17); 95 pg; Atq +18/+13 c/c (2d6+16, *gran clava* +1); TS Fort +14, Vol +4; Fue 30, Con 22; Saltar +16, Trepar +15. Al finalizar su furia, el ogro bárbaro estará fatigado para el resto del encuentro.

Sentido de las trampas (Ex): un ogro bárbaro posee un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos que se hagan para evitar trampas. También posee un bonificador +1 a su CA contra los ataques de trampas.

SIRENIO

Estos primos de los ogros (también llamados *merrow* u ogros acuáticos) poseen el subtipo 'acuático'. Viven en ríos y lagos de agua dulce. Tienen una velocidad táctica terrestre de 30' y una velocidad natatoria de 40', y solamente se les encuentra en entornos acuáticos. En vez de la típica gran clava de ogro, estas criaturas prefieren utilizar lanzas largas en combate cuerpo a cuerpo (Atq +8 c/c, daño 1d8+7).



Ogro

LOS OGROS COMO PERSONAJES

Los ogros más excepcionales son guerreros o bárbaros.

Los personajes ogros poseen los rasgos raciales siguientes.

— +10 Fuerza, –2 Destreza, +4 Constitución, –4 Inteligencia, –4 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, sus límites de levantar y transportar se doblan respecto a los de los personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'

— La velocidad táctica terrestre de un ogro es de 40'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un ogro comienza con 4 niveles de gigante, lo que le proporciona 4d8 DG, un ataque base de +3, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +4, Ref +1, y Vol +1.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un ogro le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 7 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Escuchar y Trepar.

	Ogro Gigante Grande	Ogro, bárbaro de 4.º nivel Gigante Grande
Dados de golpe:	4d8+11 (29 pg)	4d8+19 más 4d12+16 (79 pg)
Iniciativa:	–1	+0
Velocidad:	30' con armadura de pieles (6 casillas); velocidad base 40'	40' con armadura de pieles (8 casillas); velocidad base 50'
CA:	16 (–1 tamaño, –1 Des, +5 natural, +3 pieles), toque 8, desprevenido 16	19 (–1 tamaño, +5 natural, +4 *armadura de pieles +1*, +1 *anillo de protección +1*)
Ataque base/Presa:	+3/+12	+7/+19
Ataque:	gran clava +8 c/c (2d8+7) o jabalina +1 a distancia (1d8+5)	*gran clava* +1 +16 c/c (2d8+13) o jabalina +6 a distancia (1d8+8)
Ataque completo:	gran clava +8 c/c (2d8+7) o jabalina +1 a distancia (1d8+5)	gran clava +1 +16/+11 c/c (2d8+13) o jabalina +6 a distancia (1d8+8)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	—	furia (2 al día)
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	esquiva asombrosa, sentido de las trampas +1, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +6, Ref +0, Vol +1	Fort +12, Ref +2, Vol +2
Características:	Fue 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7	Fue 26, Des 11, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 4
Habilidades:	Avistar +2, Escuchar +2, Trepar +5	Avistar +2, Esconderse -6, Escuchar +6, Saltar +17, Trepar +13
Dotes:	Dureza, Soltura con un arma (gran clava)	Ataque poderoso, Dureza, Soltura con un arma (gran clava)
Entorno:	colinas templadas (sirenio: acuático templado)	colinas templadas
Organización:	solitario, pareja, banda (2-4) o partida (5-8)	solitario, pareja, banda (1 más 1-3 ogros) o partida (1 más 4-7 ogros)
Valor de desafío:	3	7
Tesoro:	estándar	estándar (incluyendo *armadura de pieles +1*, *anillo de protección +1* y *gran clava +1*)
Alineamiento:	caótico maligno (normalmente)	caótico maligno (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+2	+2

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un ogro le proporcionan 2 dotes.

— Competencia con armas y armadura: un ogro es competente de forma automática con las armas sencillas, las armas marciales, armadura ligera e intermedia y escudos.

— Bonificador de armadura natural de +5.

— Idiomas automáticos: común, gigante. Idiomas adicionales: enano, orco, térraro y trasgo.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel: +2.

OGRO HECHICERO

Gigante Grande
Dados de golpe: 5d8+15 (37 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 40' (buena)
CA: 18 (–1 tamaño, +5 natural, +4 camisote de mallas), toque 9, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +3/+12
Ataque: espadón +7 c/c (3d6+7/19-20) o arco largo +2 a distancia (2d6/×3)
Ataque completo: espadón +7 c/c (3d6+7/19-20) o arco largo +2 a distancia (2d6/×3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: regeneración 5, RC 19, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +1, Vol +3
Características: Fue 21, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 14, Car 17
Habilidades: Avistar +10, Concentración 11, Conocimiento de conjuros +10, Escuchar +10
Dotes: Iniciativa mejorada, Pericia en combate
Entorno: colinas frías
Organización: solitario, pareja o comitiva (1-2 más 2-4 ogros)
Valor de desafío: 8
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +7

Ogro hechicero

La criatura parece un gran humanoide demoníaco. Tiene la piel verde, el cabello oscuro, y un par de pequeños cuernos marfileños que sobresalen de su frente. Sus ojos son oscuros con unas pupilas llamativamente blancas, y sus dientes y garras, de color negro azabache.

El ogro hechicero es una variedad más inteligente y peligrosa que sus primos mundanos. Codiciosos y crueles por naturaleza, a menudo dirigen incursiones organizadas para conseguir esclavos, tesoro y comida. Habitan en estructuras fortificadas o en guaridas subterráneas, y suelen vivir solos o con un pequeño grupo de seguidores ogros. La posición entre los ogros hechiceros se mide por la riqueza. Aunque, por lo general, no se asocian con los de su propia especie, a menudo llevan a cabo incursiones y planes para competir con otros en la consecución de riquezas mayores.

Un ogro hechicero mide unos 10' de alto y llega a pesar hasta 700 lb. El color de su piel va del verde claro al azul claro, mientras que su pelo es oscuro. Prefieren la ropa suelta y cómoda, así como las armaduras ligeras de peso. Los ogros hechiceros hablan gigante y común.

Combate

Los ogros hechiceros confían en sus aptitudes sortílegas, recurriendo al combate físico solamente cuando es necesario. Cuando se enfrentan con una fuerza claramente superior, prefieren retirarse en *forma gaseosa* antes que luchar en una batalla perdida. Sin embargo, estas criaturas albergan resentimientos profundos y duraderos, y el imprudente que se cruce con uno haría bien en vigilar su espalda.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *invisibilidad* y *oscuridad*; 1 al día: *cono de frío* (CD 18), *dormir* (CD 14), *forma gaseosa*, *hechizar persona* (CD 14) y *polimorfar*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido infligen daño normal a un ogro hechicero.

Cuando un ogro hechicero pierde un miembro o fragmento corporal, puede reenganchárselo sujetándolo junto al muñón. Este proceso dura 1 minuto. Si perdiera la cabeza u otro órgano vital, debería reenganchársela en 10 minutos o menos, o moriría. El ogro hechicero no puede regenerar partes corporales perdidas.

Volar (Sb): un ogro hechicero puede suspender o reanudar el vuelo como acción gratuita. Mientras se encuentre en *forma gaseosa*, podrá volar a velocidad normal y con una maniobrabilidad perfecta.

LOS OGROS HECHICEROS COMO PERSONAJES

Los personajes ogros hechiceros poseen los rasgos raciales siguientes.

— +10 Fuerza, +6 Constitución, +4 Inteligencia, +4 Sabiduría, +4 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, sus límites de levantar y transportar se doblan respecto a los de los personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'

— La velocidad táctica terrestre de un ogro hechicero es de 40'. También tiene una velocidad voladora de 40' (buena)

— Visión en la oscuridad: los ogros hechiceros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un ogro hechicero comienza con 5 niveles de gigante, lo que le proporciona 5d8 DG, un ataque base de +3, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +4, Ref +1, y Vol +1.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un ogro hechicero le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 8 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Concentración, Conocimiento de conjuros y Escuchar.

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un ogro hechicero le proporcionan 2 dotes.

— Ataques especiales (ver más arriba): aptitudes sortílegas.

— Cualidades especiales (ver más arriba): regeneración 5, RC 19.

— Bonificador de armadura natural de +5.

— Idiomas automáticos: común, gigante. Idiomas adicionales: enano, infernal, orco y trasgo.

— Clase predilecta: hechicero.

— Ajuste de nivel: +7.

ORCO

Orco, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Mediano (orco)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 13 (+3 armadura de cuero tachonado), toque 10, desprevenido 13
Ataque base/Presa: *+1/+4*
Ataque: *alfanjón +4 c/c (2d4+4/18-20) o jabalina +1 a distancia (1d6+3)*
Ataque completo: alfanjón +4 c/c (2d4+4/18-20) o jabalina +1 a distancia (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: sensibilidad a la luz, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol -2
Características: Fue 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6
Habilidades: Avistar +1, Escuchar +1
Dotes: Alerta
Entorno: colinas templadas
Organización: banda (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.er nivel y 1 líder de 3.er - 6.º nivel) o partida (30-100 más 150% de no combatientes, más 1 sargento de 3.er nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase del personaje
Ajuste de nivel: +0

Esta criatura tiene el aspecto de un humano primitivo con piel grisácea y cabello áspero. Tiene la postura encorvada, la frente baja y rostros porcinos con unos prominentes caninos inferiores que parecen los colmillos de un verraco.

Los orcos son humanoides agresivos que asaltan, saquean y luchan con otras criaturas. Odian a los elfos y enanos desde hace generaciones, y a menudo los matan nada más verlos.

El cabello de los orcos es habitualmente negro. Tienen orejas lupinas, ojos rojizos y visten con vivos colores que la mayoría de los humanos considerarían desagradables, tales como rojo sangre, amarillo mostaza, verde amarillento y púrpura intenso. Su equipo está sucio y descuidado. Un orco varón adulto mide un poco más de 6' de altura y pesa aproximadamente 210 lb. Las hembras suelen ser ligeramente más pequeñas.

Cuando no se encuentran luchando con otras criaturas, los orcos acostumbran a estar planeando algún asalto o practicando sus habilidades de lucha.

Su idioma varía levemente de una tribu a otra, pero es comprensible para todo el que hable orco. Algunos orcos también conocen el trasgo o el gigante.

La mayoría de orcos que se encuentran lejos de sus hogares son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.er nivel.

COMBATE

Los orcos están familiarizados con el uso de la mayoría de armas, prefiriendo aquellas que causen más daño en menos tiempo. Muchos orcos que adoptan la clase de guerrero o combatiente también obtienen competencia con el alfanjón o la gran hacha como armas marciales. Les gusta atacar desde sitios ocultos y llevar a cabo emboscadas, y solamente obedecen las reglas de la guerra, como respetar las treguas, cuando les conviene.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos sufren un penalizador –1 a las tiradas de ataque a la luz del sol o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

LA SOCIEDAD ORCA

Los orcos creen que, para sobrevivir, deben conquistar tanto territorio como les sea posible, lo que les hace estar reñidos con todas las criaturas inteligentes que viven cerca de ellos. Constantemente están guerreando (o preparándose para ello) contra otros humanoides, incluyendo otras tribus de orcos. Pueden aliarse con otros humanoides por un tiempo, pero se rebelan enseguida si no están dirigidos por orcos. Sus dioses les enseñan que los demás son inferiores y que todos los bienes mundanos pertenecen legítimamente a los orcos, habiendo sido robados por los demás. Los lanzadores de conjuros orcos son ambiciosos, y las rivalidades entre ellos y los líderes combatientes pueden destrozar una tribu.

Su sociedad es patriarcal: las hembras son posesiones preciadas en el mejor de los casos y "bienes inmuebles" en el peor. Los varones se enorgullecen del número de hembras que poseen y de los niños varones que engendran, además de su destreza en el combate, su riqueza y la extensión de su territorio. Llevan sus cicatrices de batalla con orgullo, y se hacen otras de manera ritual para señalar las proezas importantes o momentos decisivos de sus vidas.

Una guarida orca puede ser una cueva, una serie de cobertizos de madera, un fuerte o incluso una gran ciudad, construida sobre y bajo el suelo. Toda guarida incluye hembras (tantas como varones), jóvenes (la mitad que hembras) y esclavos (aproximadamente, uno por cada 10 varones).

Su deidad principal es Gruumsh, un dios tuerto que no tolera ninguna muestra de aptitud pacífica entre su gente.

LOS ORCOS COMO PERSONAJES

Los líderes orcos tienden a ser bárbaros. Los clérigos adoran a Gruumsh y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Caos, Fuerza, Guerra (arma predilecta: cualquier lanza) y Mal. La mayoría de lanzadores de conjuros son adeptos, que prefieren los conjuros que infligen daño.

Rasgos de orco: los orcos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +4 Fuerza, –2 Inteligencia, –2 Sabiduría, –2 Carisma.

— La velocidad táctica terrestre de un orco es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Sensibilidad a la luz: los orcos quedan deslumbrados a la luz del sol o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.



Orco

— Idiomas automáticos: común, orco. Idiomas adicionales: enano, gigante, gnoll, infracomún, trasgo.

— Clase predilecta: bárbaro.

SEMIORCO

Estos cruces de orco y humano pueden encontrarse tanto en la sociedad orca como en la humana (donde su situación varía de acuerdo a los sentimientos locales), o en sus propias comunidades. Los semiorcos suelen heredar una buena combinación de las características físicas de sus padres. Son tan altos como los humanos y algo más fuertes, gracias a sus músculos. Tienen un color verdoso, la frente inclinada, unos colmillos sobresalientes, dientes prominentes y un vello corporal áspero. Los semiorcos que han vivido entre los orcos o cerca de ellos tienen cicatrices, siguiendo la tradición orca.

Rasgos de semiorco: los semiorcos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Fuerza, -2 Inteligencia, -2 Carisma.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un semiorco es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Sangre de orco: para todos los efectos relacionados con la raza, un semiorco es considerado como un orco. Por ejemplo, los semiorcos son igualmente vulnerables a los efectos que afectan a los orcos debido a los antepasados que tienen de esa raza, y pueden utilizar los objetos mágicos que solamente pueden ser utilizados por orcos.

— Idiomas automáticos: común, orco. Idiomas adicionales: abisal, dracónico, gigante, gnoll, trasgo.

— Clase predilecta: bárbaro.

OSGO

Humanoide Mediano (trasgoide)
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 17 (+1 Des, +3 natural, +2 cuero, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: maza de armas +5 c/c (1d8+2) o jabalina +3 a distancia (1d6+2)
Ataque completo: maza de armas +5 c/c (1d8+2) o jabalina +3 a distancia (1d6+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 15, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 9
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +4, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +6, Trepar +3
Dotes: Alerta, Soltura con un arma (maza de armas)
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, banda (2-4) o partida (11-20 más 150% de no combatientes, 2 sargentos de 2.º nivel y 1 líder de 2.º: 5.º nivel)
Valor de desafío: 2
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Este humanoide salvaje y musculoso mide 7' de altura. Un pelaje áspero cubre la mayor parte de su cuerpo. Su boca está llena de largos y afilados colmillos, y su nariz guarda cierto parecido con la de un oso.

Los osgos (también llamados *bugbears*), los más grandes y fuertes de los trasgoides, son más agresivos que sus parientes más pequeños. Esas criaturas viven para cazar a toda criatura más débil que ellas.

La nariz es la causa del origen de su nombre, aunque estas criaturas no están relacionadas con los osos. Su piel resistente y garras afiladas también se asemejan a las de estos animales, pero sin embargo las manos de un osgo son mucho más diestras que las zarpas de un oso. Las garras de estas criaturas son demasiado pequeñas para ser utilizadas como armas eficaces.

Los osgos hablan el trasgo y el común.



COMBATE

Los osgos prefieren tender emboscadas a sus oponentes siempre que sea posible. Cuando cazan, suelen enviar exploradores por delante del grupo principal que, si detectan a la presa, vuelven para dar la noticia y reunir refuerzos. Los osgos atacan de forma coordinada y sus tácticas son, si no brillantes, sí acertadas.

Habilidades: los osgos poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

LA SOCIEDAD DE LOS OSGOS

Los osgos prefieren habitar en regiones montañosas templadas con muchas cuevas, donde viven en unidades tribales pequeñas, liderada cada una por un único osgo, normalmente el más grande y feroz. En todas ellas hay el mismo número de jóvenes que de adultos. Los niños no se unen a los adultos en el combate, pero lucharán para protegerse a sí mismos o a sus madrigueras.

Sólo tienen dos objetivos reales en la vida: la comida y el tesoro, y consideran que las presas y los intrusos son una valiosa fuente de ambas cosas. Estas criaturas, extremadamente codiciosas, aprecian cualquier cosa que brille, incluidas las armas y armaduras, y nunca pierden una oportunidad de aumentar sus reservas mediante el robo, el saqueo o las emboscadas. En raras ocasiones, tratan de negociar con otros seres si creen que pueden ganar algo, pero no son negociadores hábiles, perdiendo la paciencia con rapidez si tales encuentros se alargan demasiado. A veces se los ha encontrado dirigiendo a trasgos y grandes trasgos, a los que atemorizan despiadadamente.

Los osgos sobreviven principalmente gracias a la caza, y comen cualquier cosa que logren derribar. Toda criatura es una fuente legítima de comida, incluyendo a los monstruos e incluso sus parientes más pequeños. Cuando la caza escasea, hacen una nueva incursión y emboscada para llenar sus marmitas y hacer un buen estofado.

La mayoría de osgos adoran a una deidad llamada Hruggek, que se deleita con las emboscadas seguidas de un frenético combate.

LOS OSGOS COMO PERSONAJES

La mayoría de los líderes osgos son guerreros o guerreros/pícaros. Los clérigos adoran a Hruggek (arma predilecta: maza de armas) y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Caos, Guerra, Mal y Superchería.

Los personajes osgos poseen los rasgos raciales siguientes.

— +4 Fuerza, +2 Destreza, +2 Constitución, –2 Carisma.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un osgo es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un osgo comienza con 3 niveles de humanoide, lo que le proporciona 3d8 DG, un ataque base de +2, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +1, Ref +3, y Vol +1.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide de un osgo le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 6 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Buscar, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Trepar.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide de un osgo le proporcionan 2 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +3.

— Bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

— Idiomas automáticos: común, trasgo. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, gigante, gnoll y orco.

— Clase predilecta: pícaro.

— Ajuste de nivel: +1.



Oso lechuza

OSO LECHUZA

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 5d10+25 (52 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +5/+14
Ataque: garra +9 c/c (1d6+5)
Ataque completo: 2 garras +9 c/c (1d6+5) y mordisco +4 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: olfato
Salvaciones: Fort +9, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 21, Des 12, Con 21, Int 5, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +8, Escuchar +8
Dotes: Alerta, Rastrear
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o manada (5-8)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-8 DG (Grande); 9-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: -

Esta criatura posee un grueso abrigo desgreñado de pelaje y plumas. Su cuerpo es parecido al de un oso, pero tiene cabeza de ave con unos grandes ojos redondos y un pico ganchudo.

Los osos lechuza son depredadores extraordinariamente crueles, con reputación de feroces, agresivos y totalmente malhumorados. Tienden a atacar a casi todo lo que mueve, aunque no haya provocación.

Los eruditos han debatido durante mucho tiempo los orígenes exactos de esta criatura. La teoría más común es que un mago demente creó el primer espécimen cruzando un búho gigante con un oso. Su piel cambia del marrón oscuro al marrón amarillento; su pico es de color marfil apagado. Un macho adulto puede medir 8' de alto y pesar 1.500 lb. Los aventureros que han sobrevivido a un encuentro con esta criatura hablan a menudo de la locura bestial que han vislumbrado en sus ojos inyectados en sangre.

Los osos lechuza habitan en zonas salvajes, haciendo sus guaridas en el interior de bosques enmarañados o cavernas subterráneas poco profundas. Pueden estar activos tanto de día como de noche, dependiendo de los hábitos de las presas disponibles. Los adultos viven en parejas y cazan en manadas, dejando a los pequeños en la guarida. Ésta suele tener 1d6 jóvenes, pudiendo pagarse hasta 3.000 po por cada uno en muchas zonas civilizadas. Aunque no pueden ser domesticados, sí que pueden colocarse en zonas estratégicamente importantes como guardianes errantes. Un entrenador profesional cobra 2.000 po por criar o domar a un oso lechuza (CD 23 para uno joven y CD 30 para uno adulto).

COMBATE

Los osos lechuza atacan a su presa, cualquier criatura mayor que un ratón, nada más verla, luchando siempre a muerte. Arañan con las garras y el pico, intentando agarrar a su presa y hacerla pedazos.

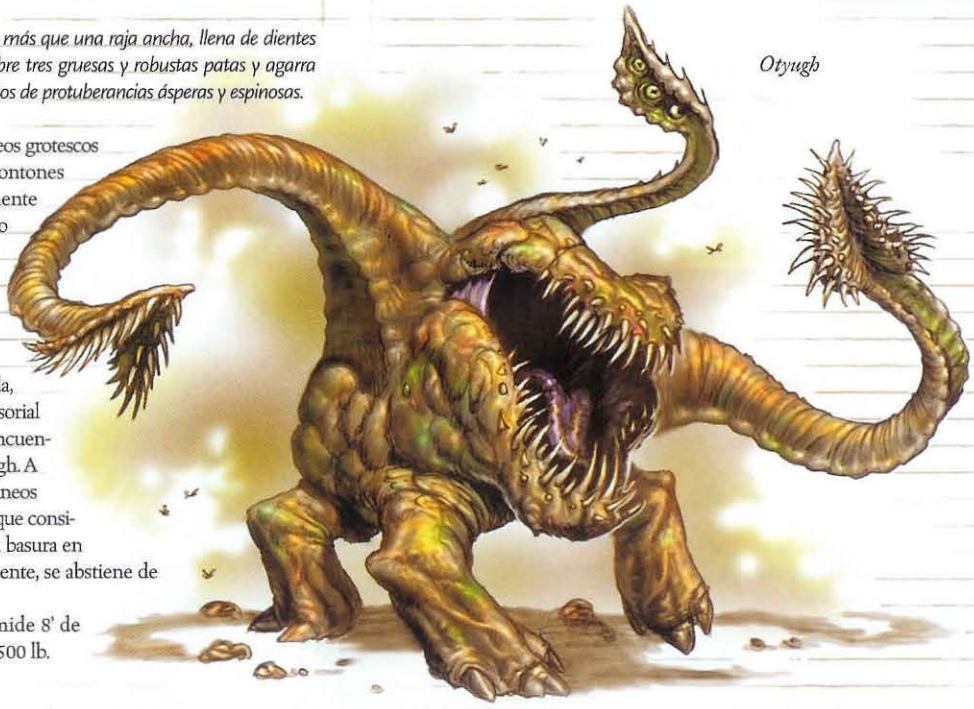
Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el oso lechuza debe tener éxito con su ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

OTYUGH

Aberración Grande
Dados de golpe: 6d8+9 (36 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 17 (–1 tamaño, +8 natural), toque 9, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +4/+8
Ataque: tentáculo +4 (1d6)
Ataque completo: 2 tentáculos +4 (1d6) y mordisco:2 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 10'/10' (15' con tentáculo)
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d6, enfermedad
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +2, Vol +6
Características: Fue 11, Des 10, Con 13, Int 5, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +6, Esconderse –1*, Escuchar +6
Dotes: Alerta, Dureza, Soltura con un arma (tentáculo)
Entorno: subterráneo
Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-4)
Valor de desafío: 4
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 7-8 DG (Grande); 9-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene una apariencia ovoide, hinchada y con una piel dura como la roca. De la parte superior de su repugnante cuerpo surge una protuberancia en forma de enredadera de unos 2' de largo en la que se encuentran sus dos ojos. En

el centro de la masa está su boca, poco más que una raja ancha, llena de dientes afilados como cuchillas. Se arrastra sobre tres gruesas y robustas patas y agarra objetos con dos largos tentáculos cubiertos de protuberancias ásperas y espinosas.



Otyugh

Los otyugh son monstruos subterráneos grotescos que acechan en el interior de los montones de basura. Aunque son principalmente carroñeros, nunca rechazan un bocado de carne fresca cuando se les presenta la oportunidad.

Estas criaturas pasan la mayor parte de su tiempo en el interior de sus guaridas, que mantienen llenas de carroña, despojos y basura parecida, exponiendo sólo su protuberancia sensorial mientras tragan comida. En ésta se encuentra también el órgano olfativo del otyugh. A veces, otros seres inteligentes subterráneos conviven junto a estas criaturas, a las que consideran el basurero perfecto; vierten su basura en la guarida del otyugh, que, generalmente, se abstiene de atacarlos.

El cuerpo de un otyugh típico mide 8' de diámetro y pesa aproximadamente 500 lb.

Los otyugh hablan común.

COMBATE

Un otyugh ataca a criaturas vivas si se siente amenazado o tiene hambre; por lo demás, se contenta con permanecer oculto. Desgarra y estruja a sus oponentes con sus tentáculos, que también emplea para llevarse a la presa a la boca.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el otyugh debe acertar con su ataque de tentáculo. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Constreñir (Ex): con una prueba con éxito de presa, el otyugh infligirá daño automático por tentáculo.

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre: mordisco, salvación Fortaleza (CD 14), periodo de incubación 1d3 días; daño: 1d3 Destreza y 1d3 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: * debido a su color natural, el otyugh obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando está en su guarida.



Pegaso

PEGASO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 4d10+12 (34 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 60' (12 casillas), Vl 120' (regular)
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +4/+12
Ataque: pezuña +7 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 pezuñas +7 c/c (1d6+4) y mordisco +2 c/c (1d3+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: aptitudes sortílegas, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13
Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +8, Diplomacia +3, Escuchar +8
Dotes: Ataque en vuelo, Voluntad de hierro
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o rebaño (6-10)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 5-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Esta criatura tiene la apariencia de un caballo, pero posee dos grandes alas emplumadas. Su piel y alas son completamente blancas.

El pegaso es un magnífico caballo alado que sirve a veces a la causa del bien. Aunque muy preciados como corceles aéreos, son criaturas salvajes y hurañas, y no se doman con facilidad.

Los pegasos se emparejan de por vida, construyendo sus nidos en lugares altos y lejanos. Una pareja tiene tanto 1-2 huevos como 1-2 crías en su nido.

El pegaso típico mide 6' de alto hasta la cruz, pesa 1.500 lb. y tiene una envergadura de alas de 20'. Los rumores hablan de especímenes marrones e incluso negros en vez de blancos.

COMBATE

Los pegasos atacan con sus duras pezuñas y su mordisco poderoso. Las parejas y rebaños atacan en equipo, luchando hasta la muerte para defender sus huevos y sus crías.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien* y *detectar el mal* en un radio de 60', como los conjuros lanzados por un lanzador de 5.º nivel.

Habilidades: los pegasos poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

CÓMO DOMAR A UN PEGASO

Aunque sea una criatura inteligente, un pegaso necesita ser domado antes de poder llevar a un jinete al combate. Para poder domarlo, un pegaso debe tener una actitud amistosa hacia su domador, lo que se conseguirá mediante una prueba con éxito de Diplomacia. Domar a un pegaso amistoso requiere seis semanas de trabajo y una prueba de Trato con animales con CD 25. Para poder montar a una de estas criaturas se necesita una silla de montar exótica. El pegaso puede luchar cuando lleva a un jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.



Perro intermitente

Los huevos del pegaso valen 2.000 po cada uno en el mercado libre, mientras que las crías alcanzan las 3.000 po cada uno. Los pegasos maduran a la misma edad que los caballos. Los domadores profesionales cobran 1.000 po por criar o domar a una de estas criaturas, que servirá a su amo de por vida con absoluta fidelidad.

Carga transportable: para un pegaso, la carga ligera llega hasta las 300 lb.; la mediana va de 301 a 600 lb.; y la pesada, de 601 a 900 lb.

PERRO INTERMITENTE

Bestia mágica Mediana
Dados de golpe: 4d10 (22 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/Presa: +4/+4
Ataque: mordisco +4 c/c (1d6)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d6)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: intermitencia, olfato, puerta dimensional, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +4
Características: Fue 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 11
Habilidades: Averiguar intenciones +3, Avistar +5, Esconderse +3, Escuchar +5, Supervivencia +4
Dotes: Correr, Rastrear[A], Voluntad de hierro
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o jauría (7-16)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal bueno (normalmente)
Avance: 5-7 DG (Mediano); 8-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Esta criatura es un gran cánido con un pelaje marrón amarillento y grandes orejas con una apariencia completamente normal. De pronto desaparece mientras parpadeas y reaparece al instante en un sitio diferente.

El perro intermitente es un cánido inteligente que tiene una aptitud limitada para teleportarse.

Los perros intermitentes son animales sociales, que viajan en jaurías y comen tanto carne como plantas. Evitan las tierras de los humanos, pero ahuyentan a los humanoides malignos que entran en su territorio.

Estas criaturas hablan su propio idioma, una compleja mezcla de ladridos, gañidos, gimoteos y gruñidos, con los que pueden transmitir información compleja. Juegan entre sí cuando no están cazando, pero se muestran muy protectores con sus cachorros, que a veces son robados por ajenos que los entrenan como animales guardianes. Los perros intermitentes y las bestias trémulas son enemigos naturales.

COMBATE

Los perros intermitentes cazan en jaurías, teleportándose de manera aparentemente aleatoria hasta rodear a su presa, lo que permite a algunos de ellos efectuar ataques por el flanco.

Intermitencia (Sb): el perro intermitente puede utilizar su aptitud de *intermitencia* como el conjuro homónimo lanzado por un lanzador de conjuros de 8.º nivel, y puede provocar o finalizar el efecto como acción gratuita.

Puerta dimensional (Sb): una vez por asalto, y como acción gratuita, el perro intermitente puede teleportarse igual que con un conjuro de *puerta dimensional* lanzado por un lanzador de 8.º nivel. La aptitud afecta solamente al perro, que no aparecerá nunca dentro de un objeto sólido y podrá actuar inmediatamente después de teleportarse.

PESADILLA

A primera vista, esta criatura parece una yegua grande y poderosa con un pelaje negro azabache. Sin embargo, un vistazo más de cerca revela su verdadera naturaleza. Sus pezuñas de acero están envueltas en llamas, que surgen de sus fosas nasales dejando un rastro llameante y arden en las profundidades de sus oscuros ojos.

Las pesadillas son imponentes criaturas equinas, con corazones tan negros y malvados como los oscuros abismos de los que provienen. Habitan en el plano del Hades.

Las pesadillas son criaturas salvajes e inquietas. Vagan por el mundo haciendo el mal y atormentando los sueños de todo el que osa cruzarse con ellas. Aunque no tienen alas, pueden volar a una gran velocidad. Rara vez permiten a otros que las cabalguen, pero se sabe que criaturas particularmente poderosas y malignas han convertido a las pesadillas en sus monturas.

Una pesadilla tiene aproximadamente el tamaño de un caballo de guerra ligero.

(*NdT: el nombre original del monstruo, nightmare, es un juego de palabras relacionado con la misma esencia de la criatura: "night", noche, y "mare", yegua, y el significado de la palabra completa en inglés: pesadilla. Cauchemar sigue una línea parecida, ya que significa pesadilla en francés y su pronunciación inglesa hace que parezca seguir llevando "mare" como sufijo.*)

COMBATE

Una pesadilla combate mordiendo con sus colmillos parecidos a los de una víbora y dando golpes con sus poderosas patas. Puede luchar cuando lleva jinete, pero este último no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Las armas naturales de una pesadilla, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento maligno para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Humo (Sb): a menudo, la pesadilla resopla y relincha con furia en el fragor de la batalla, llenando un cono de 15' con un humo, caliente y sulfuroso, que asfixia y ciega a los oponentes. Todo el que se encuentre dentro del cono debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 16) o sufrirá un penalizador –2 de moral en todas las tiradas de ataque y daño hasta 1d6 minutos después de haber abandonado el cono. El cono dura 1 asalto, y la pesadilla puede utilizarlo una vez durante su turno como acción gratuita cada asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Debido al humo que despide, una pesadilla obtiene ocultación contra las criaturas que estén a 5' de ella y ocultación total contra las que se encuentren a 10' o más lejos. El humo no oscurece la visión de la pesadilla en absoluto.

Pesadilla

Pezuñas ardientes (Sb): un golpe de sus pezuñas prende fuego a los materiales combustibles.

Proyección astral y etereidad (Sb): ambas aptitudes funcionan como los conjuros del mismo nombre, lanzados por un lanzador de 20.º nivel. La pesadilla puede utilizar las dos a voluntad.

Carga transportable: para una pesadilla, la carga ligera llega hasta las 300 lb.; la media va de 301 a 600 lb.; y la pesada, de 601 a 900 lb.

CAUCHEMAR

La cauchemar es una versión especialmente malévola y horrible de una pesadilla. La mera visión de uno de esos horrores cargando es bastante para hacer que se estremezca el más intrépido de los campeones.

Combate

La CD de la salvación para el ataque de humo de la cauchemar (CD 24) está incrementada debido a su mayor cantidad de DG y mayor puntuación de Constitución.

Carga transportable: para una cauchemar, la carga ligera llega hasta las 612 lb.; la media va de 613 a 1.224 lb.; y la pesada, de 1.225 a 1.840 lb.

PLAGA

Una plaga es una gran cantidad de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que, si bien no serían peligrosas en grupos pequeños, pueden convertirse en enemigos terribles cuando se concentran en cantidad suficiente. Mientras que una única nube de langostas podría tener verdaderamente cientos de pies de largo, para propósitos del juego una plaga se define como una única criatura en un espacio de 10'; las hordas gigantescas de langostas o murciélagos estarían realmente compuestas por docenas de plagas muy cercanas unas de otras. Una plaga posee una única cantidad total de DG y puntos de golpe, un

	Pesadilla Ajeno Grande (extraplanario, maligno)	Cauchemar (pesadilla) Ajeno Enorme (extraplanario, maligno)
Dados de golpe:	6d8+18 (45 pg)	15d8+105 (172 pg)
Iniciativa:	+6	+6
Velocidad:	40' (8 casillas), Vl 90' (buena)	40' (8 casillas), Vl 90' (buena)
CA:	24 (–1 tamaño, +2 Des, +13 natural), toque 11, desprevenido 22	26 (–2 tamaño, +2 Des, +16 natural), toque 10, desprevenido 24
Ataque base/Presa:	+6/+14	+15/+33
Ataque:	pezuña +9 c/c (1d8+4 más 1d4 fuego)	pezuña +23 c/c (2d6+10 más 1d4 fuego)
Ataque completo:	2 pezuñas +9 c/c (1d8+4 más 1d4 fuego) y mordisco +4 c/c (1d8+2)	pezuña +23 c/c (2d6+10 más 1d4 fuego) y mordisco +18 (2d6+5)
Espacio/Alcance:	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	humo, pezuñas ardientes	humo, pezuñas ardientes
Cualidades especiales:	etereidad, proyección astral, visión en la oscuridad hasta 60'	etereidad, proyección astral, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +8, Ref +7, Vol +6	Fort +16, Ref +11, Vol +10
Características:	Fue 18, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 12	Fue 31, Des 14, Con 24, Int 16, Sab 12, Car 12
Habilidades:	Averiguar intenciones +10, Avistar +12, Buscar +10, Concentración +12, Diplomacia +3, Escuchar +12, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +11, Saber (los Planos) + 10, Supervivencia +10 (+12 en otros planos y a seguir rastros)	Averiguar intenciones +19, Avistar +21, Buscar +21, Concentración +25, Diplomacia +5, Disfrazarse +1 (+3 a actuar), Engañar +19, Escuchar +21, Intimidar +21, Moverse sigilosamente +20, Saber (arcano) +21, Saber (los Planos) + 21, Supervivencia +19 (+21 en otros planos y a seguir rastros)
Dotes:	Alerta, Correr, Iniciativa mejorada	Alerta, Ataque poderoso, Correr, Hendedura, Iniciativa mejorada, Rastrear
Entorno:	los yermos grises del Hades	los yermos grises del Hades
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	5	11
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	7-10 DG (Grande); 11-18 DG (Enorme)	—
Ajuste de nivel:	+4 (allegado)	+4 (allegado)

Ilustración de T. Lockwood

único modificador de iniciativa, una única velocidad, y una única CA, y efectúa los TS como una única criatura.

Muchas criaturas diferentes pueden agruparse para formar plagas; aquí describimos plagas de arañas, de avispas infernales, de ciempiés, de langostas, de murciélagos y de ratas. El tipo de cada plaga varía de acuerdo a la naturaleza de la criatura que la compone (la mayoría son animales o sabandijas), pero todas las plagas poseen el subtipo 'plaga'.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en 300 criaturas no voladoras o 1.000 voladoras. Una de criaturas Diminutas está formada por 1.500 criaturas no voladoras o 5.000 voladoras y una plaga de criaturas Minúsculas se compone de 10.000 criaturas, sean o no voladoras. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más criaturas de las que podrían caber normalmente en una casilla de 10' de lado basándose en su espacio usual, debido a que las criaturas de una plaga están apretujadas y por lo general se arrastran unas por encima de otras y de sus presas cuando se mueven o atacan. Las plagas más grandes se representan mediante múltiples plagas individuales. El área ocupada por una plaga grande es totalmente moldeable, aunque por regla general la plaga permanece en casillas contiguas.

COMBATE

Para atacar, una única plaga se mueve al espacio de un oponente, lo que provoca un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura de cualquier tamaño, debido a que se mueve por todos los lados de su presa, pero continúa siendo una criatura con un espacio de 10' de lado. los enjambres nunca efectúan ataques de oportunidad, pero pueden provocarlos.

Al contrario que otras criaturas que ocupan ese espacio, una plaga es moldeable. Puede ocupar cuatro casillas contiguas cualesquiera, y puede escurrirse a través de cualquier espacio lo suficientemente grande para contener a una de las criaturas componentes; por ejemplo, una plaga de murciélagos podría escurrirse a través de un espacio por el que pudiera pasar una criatura Menuda.

Para todo lo referente al ataque que efectúan las plagas, el ataque de enjambre, consulta el apartado 'Subtipo plaga' del capítulo 7.º: glosario.

Vulnerabilidad de las plagas

Es extremadamente difícil combatir a las plagas con ataques físicos. Sin embargo, tienen algunas vulnerabilidades especiales, que te detallamos a continuación:

Una antorcha encendida agitada como arma improvisada inflige 1d3 puntos de daño por impacto.

Un arma con una aptitud especial tal como 'flamígera' o 'congeladora' inflige su daño completo de energía con cada golpe, incluso si el daño normal del arma no puede afectar a la plaga.

Una linterna encendida puede utilizarse como arma arrojadiza, infligiendo 1d4 puntos de daño por fuego a todas las criaturas en las casillas adyacentes a donde se rompa.

PLAGA DE ARAÑAS

Sabandija Diminuta (plaga)
Dados de golpe: 2d8 (9 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Tr 20'
CA: 17 (+4 tamaño, +3 Des), toque 17, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +1/–
Ataque: enjambre (1d6 más veneno)
Ataque completo: enjambre (1d6 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/0'
Ataques especiales: distracción, veneno
Cualidades especiales: rasgos de plaga, rasgos de sabandija, sentido de la vibración 30', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +0
Características: Fue 1, Des 17, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Trepar +11
Dotes: —
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitaria, maraña (2-4 plagas) o colonia (7-12 plagas)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno
Ajuste de nivel: —

Un horrible ejército desenfrenado de arañas grandes como puños avanza apresuradamente.

Una plaga de arañas es una horda desenfrenada de arañas venenosas.

Combate

Una plaga de arañas intenta rodear y atacar a cualquier presa viva a la que encuentre. Su ataque de enjambre inflige 1d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe la plaga a final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empiece su turno con una plaga en su casilla deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 11) o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, daño inicial y secundario 1d3 Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una plaga de arañas posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Esconderse y un bonificador de +8 a las pruebas de Trepar. Utiliza su modificador de Destreza en vez del de Fuerza para tales pruebas y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada.

PLAGA DE AVISPAS INFERNALES

Bestia Mágica Diminuta (extraplanario, maligno, plaga)
Dados de golpe: 12d10+27 (93 pg)
Iniciativa: +10
Velocidad: 5' (1 casilla), Vl 40'
CA: 20 (+4 tamaño, +6 Des), toque 20, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +12/–
Ataque: enjambre (3d6 más veneno)
Ataque completo: enjambre (3d6 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/0'
Ataques especiales: distracción, habitar, veneno
Cualidades especiales: inmune al daño por armas, mente colectiva, rasgos de plaga, reducción del daño 10/mágica, resistencia al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +10, Ref +14, Vol +7
Características: Fue 1, Des 22, Con 14, Int 6, Sab 13, Car 9
Habilidades: Avistar + 10, Esconderse +19, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (veneno), Voluntad de hierro
Entorno: la eternidad desolada de Gehenna
Organización: solitaria, espanto (2-4 plagas) o terror (5-8 plagas)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: ninguno
Ajuste de nivel: —

Un zumbido furioso llena el aire alrededor de una nube de miles de insectos rojos como rubíes que vuela velozmente.

Las avispas infernales son unos insectos mágicos, crueles y de un carácter repugnante de os planos infernales. Una única avispa infernal tiene la apariencia de una avispa normal del tamaño del pulgar, excepto que su caparazón es de un negro brillante con franjas rojo rubí, y sus ojos compuestos de un verde iridiscente. En forma de plaga, las avispas infernales crean una inteligencia de mente colectiva con una astucia y ansia de sangre infernal.

Combate

Como cualquier plaga, una de avispas infernales busca rodear y atacar a cualquier presa viva que encuentre. Su ataque de enjambre inflige 3d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe la plaga a final de su movimiento. Pero además la plaga puede hacerse cargo de los cuerpos

de sus víctimas e infestar tanto a las vivas como a las muertas, utilizándolas como horribles marionetas vivientes (o muertas vivientes) para llevar a cabo actos de iniquidad que una plaga de insectos jamás podría intentar.

Los ataques de enjambre de una plaga de avispas infernales se consideran como un arma de alineamiento maligno y un arma mágica para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empiece su turno con una plaga de avispas infernales en su casilla deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habitar (Ex): una plaga de avispas infernales puede entrar en el cuerpo de una criatura muerta o indefensa reptando a través de su boca y demás orificios corporales. Habitar requiere 1 minuto; la víctima debe ser de tamaño Pequeño, Mediano o Grande, aunque 4 plagas juntas pueden habitar una criatura Enorme. La plaga puede abandonar el cuerpo habitado en cualquier momento, aunque hacerlo requiere 1 asalto completo. Cualquier ataque contra el huésped inflige también la mitad del daño a la plaga de avispas infernales, aunque las inmunidades y resistencias de la plaga pueden negar parte o todo de ese daño.

Si una plaga de avispas infernales habita un cadáver, puede restablecer el movimiento de la criatura y controlarlo, transformándolo en efecto en un zombi del tamaño apropiado mientras la plaga permanezca en su interior. Si una plaga de avispas infernales habita un cuerpo vivo, puede neutralizar el efecto de su propio veneno y controlar los movimientos y actos de la víctima como si estuviera utilizando sobre ella *dominar monstruo*. Las avispas infernales consumen rápidamente a una víctima viva, infligiendo al cuerpo huésped 2d4 puntos de daño de Constitución por hora que lo habiten. Un cuerpo reducido a Constitución 0 estará muerto.

Una criatura habitada por avispas infernales es relativamente fácil de descubrir, debido a que se puede notar la forma de los insectos que reptan bajo su piel. La plaga es lo bastante inteligente como para intentar esconder debajo de ropajes amplios o una gran capa su presencia para evitar ser detectada. Puede intentar una prueba de Disfrazarse para esconder el hecho de que habite a un huésped, con una penalización de –4 si en ese momento está habitando un cuerpo Pequeño.

Un conjuro de *quitar enfermedad* o *sanar* lanzado sobre una víctima habitada obligará a la plaga de avispas infernales a abandonar su huésped.

Mente colectiva (Ex): cualquier plaga de avispas infernales que tenga al menos 1 punto de golpe por DG (o 12 puntos de golpe para una plaga estándar de avispas infernales) forma una mente colectiva, lo que le proporciona una puntuación de Inteligencia de 6. Cuando una plaga de avispas infernales cae por debajo de ese umbral, se convierte en descerebrada.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 18, daño inicial y secundario 1d6 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

PLAGA DE CIEMPIÉS

Sabandija Diminuta (plaga)
Dados de golpe: 9d8-9 (31 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 20' (4 casillas), trepar Tr 20'
CA: 18 (+4 tamaño, +4 Des), toque 18, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +6/–
Ataque: enjambre (2d6 más veneno)
Ataque completo: enjambre (2d6 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/0'
Ataques especiales: distracción, veneno
Cualidades especiales: inmune al daño por armas, rasgos de plaga, rasgos de sabandija, sentido de la vibración 30', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 1, Des 19, Con 8, Int -, Sab 10, Car 2
Habilidades: Avistar +4, Trepar +12
Dotes: Sutileza con las armas[A]
Entorno: subterráneo
Organización: solitaria, maraña (2-4 plagas) o colonia (7-12 plagas)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno
Ajuste de nivel: —

Una masa brillante que no deja de retorcerse de insectos de un azul negruzco, avanza como un ejército venenoso.

Una plaga de ciempiés es una masa reptante de ciempiés voraces que puede trepar por encima de los obstáculos para alcanzar a su presa.

Combate

Una plaga de ciempiés intenta rodear y atacar a cualquier presa viva a la que encuentre. Su ataque de enjambre inflige 2d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe la plaga a final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empiece su turno con una plaga en su casilla deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 13, daño inicial y secundario 1d3 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una plaga de ciempiés posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Esconderse y un bonificador de +8 a las pruebas de Trepar. Utiliza su modificador de Destreza en vez del de Fuerza para tales pruebas y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurada o amenazada.

PLAGA DE LANGOSTAS

Sabandija Diminuta (Plaga)(plaga)
Dados de golpe: 6d8-6 (21 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 30' (mala)
CA: 18 (+4 tamaño, +4 Des), toque 18, desprevenida 14
Ataque base/Presa: +4/–
Ataque: enjambre (2d6)
Ataque completo: enjambre (2d6)
Espacio/Alcance: 10'/0'
Ataques especiales: distracción
Cualidades especiales: inmune al daño por armas, rasgos de plaga, rasgos de sabandija, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 1, Des 19, Con 8, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4
Dotes: —
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitaria, nube (2-7 plagas) o azote (11-20 plagas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno
Ajuste de nivel: —

Una nube chasqueante que se arremolina de insectos voraces parecidos a los saltamontes aletea rápidamente más y más cerca, llenando el aire con un zumbido de tono agudo.

Una plaga de langostas es una nube de miles de sabandijas aladas que devoran todo material orgánico que encuentran en su camino.

Combate

Una plaga de langostas intenta rodear y atacar a cualquier presa viva a la que encuentre. Su ataque de enjambre inflige 2d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe la plaga a final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empiece su turno con una plaga en su casilla deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 13, daño inicial y secundario 1d3 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una plaga de langostas posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

PLAGA DE MURCIÉLAGOS

Animal Diminuto (plaga)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 5' (1 casilla), Vl 40' (buena)
CA: 16 (+4 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +2/–
Ataque: enjambre (1d6)
Ataque completo: enjambre (1d6)
Espacio/Alcance: 10'/0'
Ataques especiales: distracción, herir
Cualidades especiales: mitad de daño de armas cortantes y perforantes, rasgos de plaga, sentido ciego 20', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +11
Dotes: Alerta, Reflejos rápidos
Entorno: desiertos templados
Organización: solitaria, escuadrilla (2-4 plagas) o colonia (11-20 plagas)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno
Ajuste de nivel: —

Una masa runruneante de sombras rápidas y voladoras pasa velozmente en un barrido que se amás ccerca. Cientos de chillidos agudos llenan el aire.

Una plaga de murciélagos es una masa de pequeños y feroces murciélagos carnívoros sedientos de la sangre de cualquier criatura lo bastante desafortunada como para cruzarse en su camino.

Esta plaga es nocturna y nunca se la puede encontrar en la superficie a plena luz del día.

Combate

Una plaga de murciélagos intenta rodear y atacar a cualquier presa de sangre caliente a la que encuentre. Su ataque de enjambre inflige 1d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe la plaga a final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empiece su turno con una plaga en su casilla deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 11) o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Herir (Ex): cualquier criatura viva dañada por una plaga de murciélagos continúa sangrando, perdiendo 1 punto de golpe por asalto después de eso. Ser alcanzado por varias ataques no provoca una pérdida acumulativa de sangre. El desangramiento puede ser detenido por una prueba de Sanar (CD 10) o la aplicación de cualquier conjuro de *curar* o cualquier otra curación mágica.

Sentido ciego (Ex): una plaga de murciélagos percibe y localiza criaturas a 20'. Los oponentes todavía pueden tener ocultación total contra la plaga de murciélagos, pero su ataque de enjambre ignora la ocultación.

Habilidades: una plaga de murciélagos recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si se le niega el sentido ciego.

PLAGA DE RATAS

Animal Menudo (plaga)
Dados de golpe: 4d8 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 15' (3 casillas), trepar Tr 15'
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/Presa: +3/–
Ataque: enjambre (1d6 más enfermedad)
Ataque completo: enjambre (1d6 más enfermedad)
Espacio/Alcance: 10'/0'
Ataques especiales: distracción, enfermedad
Cualidades especiales: mitad de daño de armas cortantes y perforantes, olfato, rasgos de plaga, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 2, Car 2
Habilidades: Avistar +7, Equilibrio +10, Esconderse +14, Escuchar +6, Nadar +10, Trepar +10
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas
Entorno: cualquiera
Organización: solitaria, manada (2-4 plagas) o infestación (7-12 plagas)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno
Ajuste de nivel: —

Una horda chillona que no para de retorcerse de ratas feroces emerge acercándose, los dientes brillando en sus bocas babeantes.

Una plaga de ratas es una masa de ratas hambrientas y pululantes, portadoras de enfermedades. Una plaga está compuesta de seres individuales muy parecidos a la rata que te describimos en la página 280, pero en tales grandes cantidades, las ratas pueden ser cazadoras implacables capaces de matar a un humano con cientos de mordiscos.

Una plaga de ratas puede ser encontrada algunas veces en las alcantarillas y cimientos de las ciudades humanas.

Combate

Una plaga de ratas intenta rodear y atacar a cualquier presa de sangre caliente a la que encuentre. Su ataque de enjambre inflige 1d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe la plaga a final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empiece su turno con una plaga en su casilla deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre: ataque de enjambre, salvación Fortaleza (CD 12), periodo de incubación 1d3 días; daño: 1d3 Destreza y 1d3 Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: una plaga de ratas posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Esconderse y un bonificador de +8 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Trepar y siempre puede elegir 10 en las de Trepar, incluso si está apresurada o amenazada.

Utiliza su modificador de Destreza en vez del de Fuerza para las pruebas de Nadar y Trepar.

Una plaga de ratas posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

PLANODEUDO

"Planodeudo" es una palabra general para describir a aquellos cuya estirpe se remonta a un ajeno, normalmente un infernal o celestial.

Los efectos de tener como antepasado a una criatura sobrenatural duran muchas generaciones. Aunque no han sido alterados de forma tan dramática como un semicelestial o un semiinfernal, los planodeudos siguen conservando algunas cualidades especiales.

Las dos variedades de planodeudos que te describimos aquí son las más comunes. Los aasimar son humanos que tienen algún rastro de sangre celestial corriendo por sus venas, y los tiflín cuentan con algún infernal en su árbol genealógico.

No existe ningún aasimar ni tiflin "típico". Carecen de sociedades o culturas propias, mezclándose en su lugar con otras ya existentes. Muchos de ellos poseen clases de personaje.

AASIMAR

Aasimar, combatiente de 1.er nivel
Ajeno Mediano (nativo)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 20' en cota de escamas (4 casillas); velocidad base 30'
CA: 16 (+4 cota de escamas, +2 escudo pesado), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +1/+2
Ataque: espada larga +2 /c (1d8+1/19-20) o ballesta ligera +1 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo: espada larga +2 /c (1d8+1/19-20) o ballesta ligera +1 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: *luz del día*
Cualidades especiales: resistencia al ácido 5, a la electricidad 5 y al frío 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol +0
Características: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 10
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +1, Montar +1, Saber (religión) +1, Sanar +1
Dotes: Iniciativa mejorada
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o equipo (3-4)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: cualquiera bueno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Este ser tiene la apariencia de un humano bien parecido, con rasgos serenos y tranquilos, y un brillo interior que resplandece en su rostro.

Los aasimar, que han sido bendecidos con un toque sagrado, por regla general suelen ser altos, bien parecidos y agradables. Algunos poseen rasgos físicos menores que sugieren su herencia, como cabello plateado, ojos dorados o una mirada antinaturalmente intensa.

La mayoría de ellos son decididamente de alineamiento bueno. Luchan contra las causas malignas e intentan influir en los demás para que hagan lo correcto. De vez en cuando, asumen el papel crítico y vengativo de sus antepasados celestiales, pero esto sucede en muy pocas ocasiones. Rara vez se les encuentra desempeñando posiciones de liderazgo, y con frecuencia acostumbran a vivir en soledad debido a su absoluta dedicación a la causa del bien. Otros son menos fanáticos y encajan a la perfección en la sociedad humana normal.

Combate

A los aasimar suelen gustarles los enfrentamientos justos y directos. Sin embargo, cuando se trate de un enemigo particularmente maligno, combatirán con total convicción y hasta la muerte.

Luz del día (St): una vez al día los aasimar pueden utilizar *luz del día*, como el conjuro lanzado por un lanzador de conjuros de 1.er nivel o de sus mismos niveles de clase, lo que sea mayor.

Habilidades: los aasimar poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

El combatiente aasimar que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Los aasimar como personajes

Los personajes aasimar poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Sabiduría, +2 Carisma.
— Tamaño Mediano
— La velocidad táctica terrestre de un aasimar es de 30'.
— Visión en la oscuridad hasta 60'.
— Habilidades raciales: los aasimar poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.
— Dotes raciales: un aasimar obtiene dotes de acuerdo con sus niveles de clase.
— Ataques especiales (ver más arriba): *luz del día*.
— Cualidades especiales (ver más arriba): resistencia al ácido 5, a la electricidad 5 y al frío 5.
— Idiomas automáticos: común, celestial. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, enano, gnomo, mediano, silvano.
— Clase predilecta: paladín.
— Ajuste de nivel: +1.

TIFLIN

Tiflin, combatiente de 1.er nivel
Ajeno Mediano (nativo)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 Des, +3 armadura de cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +1/+2
Ataque: estoque +3 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo: estoque +3 c/c (1d6+1/18-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: *oscuridad*
Cualidades especiales: resistencia a la electricidad 5, al frío 5, y al fuego 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +1, Vol +1
Características: Fue 13, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6
Habilidades: Engañar +4, Esconderse +5, Juegos de manos +1, Moverse sigilosamente +1
Dotes: Soltura con un arma (estoque)
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o banda (3-4)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: cualquiera maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1



Aasimar

Tiflin

Planodeudos

Este ser tiene la apariencia de un humano, pero hay algo inquietante en su comportamiento y un brillo perverso en sus ojos. Unos pequeños cuernos brotan de su frente.

La mayoría de las veces, los retorcidos, taimados y poco fiables tiflin siguen sus tendencias hereditarias y atienden a su llamada. Unos cuantos desafían su naturaleza, pero aún deben enfrentarse a las creencias populares (en caso de ser pública su condición) o la sensación de "maldad" ultraterrena que parece seguirlos allá donde van.

Dejando a un lado este comportamiento, que muchos encuentran incómodo, muchos tiflin no se diferencian de los humanos. Otros tienen pequeños cuernos, dientes puntiagudos, ojos rojos, un tufo de azufre a su alrededor o incluso pezuñas en lugar de pies. No existen dos tiflin iguales.

Los tiflin intentan pasar desapercibidos en la mayoría de sociedades humanas, trabajando como ladrones, asesinos o espías. De vez en cuando alcanzan una posición de poder, pero no tardan en convertirse en parias al ser revelada su naturaleza.

Combate

Los tiflin son sigilosos, sutiles y maquinadores en general. Prefieren atacar tendiendo emboscadas y evitan un combate igualado siempre que pueden.

Oscuridad (St): los tiflin pueden utilizar *oscuridad* una vez al día, como el conjuro lanzado por un lanzador de conjuros de 1.er nivel o sus mismos niveles de clase, lo que sea mayor.

Habilidades: los tiflin poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Engañar y Esconderse.

El combatiente tiflin que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Los tiflin como personajes

Los personajes tiflin poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, +2 Inteligencia, -2 Carisma.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un tiflin es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Habilidades raciales: los tiflin poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Engañar y Esconderse.

— Dotes raciales: un tiflin obtiene dotes de acuerdo con sus niveles de clase.

— Ataques especiales (ver más arriba): *oscuridad*.

— Cualidades especiales (ver más arriba): resistencia a la electricidad 5, al frío 5, y al fuego 5.

— Idiomas automáticos: común, infernal. Idiomas adicionales: élfico, enano, gnomo, mediano, orco, trasgo.

— Clase predilecta: pícaro.

— Ajuste de nivel: +1.

Pseudodragón



PSEUDODRAGÓN

Dragón Menudo
Dados de golpe: 2d12+2 (15 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 15' (3 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 18 (+2 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 14, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +2/-8
Ataque: aguijón +4 c/c (1d3-2 más veneno)
Ataque completo: aguijón +4 c/c (1d3-2 más veneno) y mordisco –1 c/c (1)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: veneno
Cualidades especiales: inmunidad a *dormir* y parálisis, RC 19, sentido ciego hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +4
Características: Fue 6, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10
Habilidades: Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Buscar +6, Diplomacia +2, Esconderse +20*, Escuchar +7, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros)
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o nidada (3-5)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 3-4 (Menudo)
Ajuste de nivel: +3

Esta criatura parece un dragón rojo en miniatura, ligeramente más pequeño que un gato doméstico. Su color es marrón rojizo en lugar de rojo intenso. Tienen finas escamas, y cuernos y dientes puntiagudos. Su cola, que es dos veces más que su cuerpo, termina en un aguijón y es muy flexible.

El pseudodragón es el miembro más menudo y travieso de la familia de los dragones.

Tiene un cuerpo de cerca de 1' de largo, con una cola que mide 2', y pesa aproximadamente 7 lb.

Esta criatura puede comunicarse telepáticamente y vocalizar sonidos animales, como un ronroneo áspero (placer), un siseo (sorpresa desagradable), un gorjeo (deseo) o un gruñido (cólera).

COMBATE

El pseudodragón puede propinar un mordisco peligroso, pero su mejor arma es el aguijón de su cola.

Sentido ciego (Ex): un pseudodragón percibe y localiza criaturas hasta 60' por medios no visuales, principalmente mediante el oído y el olfato, pero también notando las vibraciones u otras pistas del entorno. Los oponentes que el pseudodragón no pueda ver todavía pueden tener ocultación total contra él.

Telepatía (Sb): los pseudodragones puede comunicarse telepáticamente con las criaturas que hablen común o silvano, siempre que se encuentren a 60' o menos.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 14); daño inicial dormir durante 1 minuto; daño secundario dormir durante 1d3 días. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +2.

Habilidades: el pseudodragón tiene una aptitud, parecida a la del camaleón, que le concede un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse. En bosques o zonas cubiertas de maleza densa, este bonificador aumenta hasta +8.

COMPAÑEROS PSEUDODRAGONES

En muy raras ocasiones, se puede encontrar al pseudodragón en compañía de humanoides. Acecha a un candidato en silencio durante días, leyendo sus pensamientos y juzgando sus acciones. Si lo considera prometedor, se presenta como un compañero potencial y observa la reacción del otro. Si el candidato parece complacido y promete cuidarlo bien, el pseudodragón aceptará. Si no es así, se irá volando.

La personalidad del pseudodragón se ha comparado con la de un gato. A veces, parecerá arrogante, exigente y nada amable, pero estará dispuesto a servir, siempre que lo alimenten y cuiden bien, y reciba muchas atenciones. Su compañero debe mimarlo y hacerlo sentir lo más importante de su vida. Si el pseudodragón es maltratado o insultado, se marchará o, lo que es peor, gastará bromas pesadas cuando menos se espere. A estas criaturas les desagrada la crueldad, y no servirán a amos desalmados.

Un huevo de pseudodragón puede alcanzar un precio de hasta 10.000 po, y una cría puede llegar a las 20.000 po. Viven de 10 a 15 años, y, al igual que los dragones, se sienten atraídos por los objetos brillantes y relucientes.

QUIMERA

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 9d10+27 (76 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 50' (mala)
CA: 19 (–1 tamaño, +1 Des, +9 natural), toque 10, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +9/+17
Ataque: mordisco +12 c/c (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +12 c/c (2d6+4) y mordisco +12 c/c (1d8+4) y cornada +12 c/c (1d8+4) y 2 garras +10 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +6
Características: Fue 19, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 13, Car 10
Habilidades: Avistar +9, Esconderse +1*, Escuchar +9
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Flotar, Voluntad de hierro
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, manada sedentaria (3-5) o escuadrilla (6-13)
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 10-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Esta criatura tiene los cuartos traseros de una gran cabra y los delanteros de un gran león. Posee alas de dragón y tiene las cabezas de una cabra con cuernos, un león sin melena y un dragón feroz.



Quimera

La quimera es un grotesco depredador de tres cabezas que caza tanto en el suelo como en el aire. Puede derrotar incluso al oponente más duro con un ataque frenético de garras y colmillos.

Esta criatura mide unos 5' de alto hasta la cruz, casi 10' de largo y pesa 4.000 lb. aproximadamente. La cabeza de dragón de una quimera puede ser azul, blanca, negra, roja o verde.

Las quimeras pueden hablar dracónico, pero rara vez lo hacen, salvo cuando quieren dar coba a otras criaturas más poderosas.

COMBATE

La quimera, un enemigo mortal, prefiere sorprender a su presa. A menudo, se abalanza desde el cielo o se mantiene oculta hasta que carga. La cabeza de dragón puede vomitar exhalar su arma de aliento en vez de morder. Varias de estas criaturas atacarán en grupo.

Arma de aliento (Sb): el arma de aliento de una quimera depende del color de su cabeza de dragón, como reflejamos en la tabla que incluimos a continuación.

Sin que importe el tipo, una quimera puede utilizar su arma de aliento 1 vez cada 1d4 asaltos, inflige 3d8 puntos de daño (del tipo que sea) y permite una salvación de Reflejos (CD 17) para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Para determinar al azar el color de la cabeza y el arma de aliento de una quimera, tira 1d10 y consulta la tabla siguiente.

1d10	Color de la cabeza	Arma de aliento
1-2	Azul	Línea de relámpago de 40'
3-4	Blanca	Cono de frío de 20'
5-6	Negra	Línea de ácido de 40'
7-8	Roja	Cono de fuego de 20'
9-10	Verde	Cono de gas de 20'

Habilidades: las tres cabezas de la quimera le proporcionan un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

*En zonas de monte bajo o maleza, una quimera obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse.

Carga transportable: para una quimera, la carga ligera llega hasta las 348 lb.; la mediana va de 349 a 699 lb.; y la pesada, de 700 a 1.050 lb.

RAKSHASA

Ajeno Mediano (nativo)
Dados de golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 21 (+2 Des, +9 natural), toque 12, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +7/+8
Ataque: garra +8 c/c (1d4+1)
Ataque completo: 2 garras +8 c/c (1d4+1) y mordisco +3 (1d6)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: detectar pensamientos, conjuros
Cualidades especiales: cambiar forma, reducción del daño 15/buena y perforante, RC 27, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +6
Características: Fue 12, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 17
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Concentración +13, Diplomacia +7, Disfrazarse +17 (+19 a actuar)*, Engañar +17*, Escuchar +13, Interpretar (oratoria) +12, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +13
Dotes: Alerta, Conjurar en combate, Esquiva
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario
Valor de desafío: 9
Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +7

Ilustración de C. Critchlow

Este ser tiene la apariencia de un tigre humanoide vestido con ropajes costosos. Su cuerpo parece en su mayor parte humano excepto por su lujuriante piel y cabeza de tigre.

Hay quienes dicen que los rakshasa son la personificación del mal, pues pocos seres son más malévolos que ellos.

Un vistazo más de cerca revela que las manos de estas criaturas están vueltas del revés: tienen la palma donde se encontraría el dorso de la mano de un hombre y viceversa. Aunque esto no priva a la criatura de destreza manual, resulta inquietante para aquellos que no están familiarizados con ella.

Un rakshasa tiene aproximadamente la misma altura y el mismo peso que un humano.

Los rakshasa hablan común, infernal e infracomún.

COMBATE

En combate cerrado, que el rakshasa suele desdeñar, por considerarlo innoble, la criatura emplea sus afiladas garras y su poderoso mordisco. Siempre que es posible, utiliza sus otras aptitudes para que tales encuentros sean innecesarios.

Cambiar forma (Sb): un rakshasa puede asumir cualquier forma humanoide o regresar a la su propia forma, como una acción estándar. En forma humanoide, el rakshasa pierde sus ataques de garras y mordisco, aunque en cambio a menudo se equipa con armas y armadura. La criatura puede permanecer en una forma hasta que escoge asumir una nueva. Un cambio de forma no puede ser disipado, pero el rakshasa recuperará su forma natural cuando muera. Un conjuro de *visión verdadera* revelará su forma natural.

Conjuros: un rakshasa puede lanzar conjuros como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos habituales (6, 7, 7, 5; CD de la salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, resistencia, toque de fatiga*; 1.º: *armadura de mago, escudo, hechizar persona, imagen silenciosa, proyectil mágico*; 2.º: *flecha ácida de Melf, invisibilidad, resistencia de oso*; 3.º: *acelerar, sugestión*.

Detectar pensamientos (Sb): un rakshasa puede detectar continuamente los pensamientos, igual que con el conjuro lanzado por un lanzador de 18.º nivel (salvación de Voluntad CD 15 niega). Puede suprimir o reanudar esta aptitud como acción gratuita. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: un rakshasa posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Disfrazarse y Engañar.

*Cuando utiliza su aptitud para cambiar de forma, consigue un bonificador de circunstancia de +10 (adicional) a las pruebas de Disfrazarse. Si está leyendo la mente de un enemigo, el bonificador de circunstancia para las pruebas de Disfrazarse y Engañar aumenta otro +4.

LOS RAKSHASA COMO PERSONAJES

Los personajes rakshasasrakshasa poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Fuerza, +4 Destreza, +6 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, +6 Carisma.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un rakshasa es de 40'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un rakshasa comienza con 7 niveles de ajeno, lo que le proporciona 7d8 DG, un ataque base de +7, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +5, Ref +5, y Vol +5.

— Habilidades raciales: los niveles de ajeno de un rakshasa le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 10 × (8 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Averiguar intenciones, Avistar, Disfrazarse, Engañar, Escuchar, Interpretar y Moverse sigilosamente. Un rakshasa posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Disfrazarse y Engañar y puede obtener bonificadores adicionales utilizando cambiar forma (+10 a las pruebas de Disfrazarse) y detectar pensamientos (+4 a las pruebas de Disfrazarse y Engañar).

— Dotes raciales: los niveles de ajeno de un rakshasa le proporcionan 3 dotes.

— Bonificador de armadura natural de +9.

— Armas naturales: mordisco (1d6) y 2 garras (1d4).



Rakshasa

— Detectar pensamientos (Sb): la CD de la salvación es de 13 + modificador de Carisma del personaje.

— Conjuros: un rakshasa lanza conjuros como un hechicero de 7.º nivel. Si el personaje adquiere niveles adicionales de hechicero, esos niveles se apilan a la aptitud base de lanzar conjuros del rakshasa para conjuros conocidos, conjuros por día, y demás efectos que dependan del nivel de lanzador. Por ejemplo, un rakshasa 2.º nivel de hechicero tendría los mismos conjuros conocidos, conjuros por día y nivel de lanzador que cualquier otro hechicero de 9.º nivel. De igual modo un personaje rakshasa utiliza la suma de sus niveles raciales de lanzador de conjuros y sus niveles de clase para determinar las aptitudes de su familiar.

— Cualidades especiales (ver más arriba): cambiar forma, reducción del daño 15/buena y perforante, resistencia a conjuros igual a 27 + niveles de clase.

— Idiomas automáticos: común, infernal. Idiomas adicionales: infracomún, silvano.

— Clase predilecta: hechicero.

— Ajuste de nivel: +7.

RASTO

Ajeno Mediano (extraplanario, fuego)
Dados de golpe: 4d8+7 (25 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 5' (1 casilla), Vl 60' (buena)
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 14



Rasto

tiene una cantidad variable de entre 10 y 15 garras, aunque solamente puede utilizar cuatro a la vez.

Un rasto tiene un cuerpo de casi el tamaño de un perro grande, con una cabeza casi tan grande como su cuerpo, y pesa aproximadamente 200 lb.

COMBATE

Los rastos atacan con una astucia temible y brutal. Las criaturas paralizan a tantos enemigos como pueden y, a continuación, atacan a los que aún se mueven. El rasto puede arañar o morder, pero no puede hacer ambas cosas en el mismo asalto.

Absorción de sangre (Ex): el rasto consume la sangre del oponente agarrado, infligiéndole un daño de 1 punto de Constitución por asalto que lo mantenga inmovilizado.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el rasto debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Mirada paralizante (Sb): parálisis durante 1d6 asaltos, 30', salvación de Fortaleza (CD 13) niega. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Vuelo (Sb): un rasto puede cesar o reanudar su vuelo como acción gratuita. Cualquier rasto que pierda esta aptitud caerá y sólo podrá realizar acciones parciales (ya sea una acción de ataque o de movimiento) cada asalto.

Ataque base/Presa: +4/+6
Ataque: garra +6 c/c (1d4+2) o mordisco +6 c/c (1d8+3)
Ataque completo: 4 garras +6 c/c (1d4+2) o mordisco +6 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, absorción de sangre, mirada paralizante
Cualidades especiales: inmunidad al fuego, visión en la oscuridad hasta 60', vuelo, vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 14, Des 12, Con 13, Int 3, Sab 13, Car 12
Habilidades: Avistar +8, Esconderse +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +8
Dotes: Dureza, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-6)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 5-6 DG (Mediano); 7-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura vil debe tener al menos una docena de garras largas y delgadas que cuelgan de su cuerpo bulboso y flotante. Su cabeza redonda es casi toda boca, y ésta es, a su vez, casi toda dientes.

Los rastos infestan bolsas aisladas de planos lejanos, sobre todo en el plano Elemental del fuego. Estas criaturas insaciables, flotantes sacos carnosos de dientes y garras, comen casi continuamente.

En el fondo, el rasto es una criatura hecha de ceniza y ascuas, pero disfruta de la sangre con un ansia que avergonzaría a la mayoría de bestias normales. Un rasto



Rávido

RÁVIDO

Ajeno Mediano (extraplanario)
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 20' (4 casillas), volar 60'Vl 60' (perfecta)
CA: 25 (+15 natural), toque 10, desprevenido 25
Ataque base/Presa: +3/+4
Ataque: coletazo +4 c/c (1d6+1 más energía positiva) o toque de cola +4 toque c/c (energía positiva)
Ataque completo: coletazo +4 c/c (1d6+1 más energía positiva) y garra +2 c/c (1d4 más energía positiva); o toque de cola +4 toque c/c (energía positiva) y toque de garra +2 toque c/c (energía positiva)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: animar objetos, azote de energía positiva
Cualidades especiales: inmunidad al fuego, visión en la oscuridad hasta 60', vuelo
Salvaciones: Fort +4, Ref +3, Vol +4
Características: Fue 13, Des 10, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 14
Habilidades: Avistar +7, Escapismo +6, Esconderse +6, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +6, Supervivencia +7, Uso de cuerdas +0 (+2 con ataduras)
Dotes: Ataque múltiple, Iniciativa mejorada
Entorno: plano de Energía positiva
Organización: solitario (1 más 1 objeto animado, como mínimo)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4 DG (Mediano); 5-9 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura posee un largo cuerpo serpentiforme que se arrastra, flotando sin esfuerzo por el aire, y una única garra que sobresale de su parte superior, cerca de la cabeza.

Los rávidos son criaturas del plano de Energía positiva. Estas extrañas entidades infunden energía a las criaturas con su toque y animan los objetos sin vida que los rodean.

Los rávidos que se dirigen al plano Material deambulan sin rumbo fijo, seguidos por los objetos a los que han dado vida.

Un rávido mide unos 7' de largo y pesa aproximadamente 75 lb.

COMBATE

Esta criatura solamente lucha en defensa propia. Aunque no es muy poderosa, siempre está acompañada, como mínimo, por un objeto animado que la defienda.

Azote de energía positiva (Sb): el rávido puede efectuar un ataque de toque o golpear con un ataque de garra o coletazo para infundir energía positiva a un objetivo. Esta energía produce un hormigueo desagradable a las criaturas vivas e inflige 2d10 puntos de daño a los enemigos muertos vivientes (incluso a los incorporales).

Animar objetos (Sb): una vez por asalto, un objeto al azar en un radio de 20' pies del rávido se anima, igual que con el conjuro *animar los objetos* lanzado por un lanzador de 20.º nivel. Estos objetos defenderán lo mejor que puedan a la criatura, pero el rávido no es tan inteligente como para darles órdenes concretas.

Volar (Sb): un rávido puede cesar o reanudar su vuelo como acción gratuita. Cualquier rávido que pierda esta aptitud caerá y sólo podrá realizar acciones parciales (ya sea una acción de ataque o de movimiento) cada asalto.

Dotes: un rávido posee la dote de Ataque múltiple incluso aunque no cumpla el prerrequisito de tres armas naturales.

REMORHAZ

Bestia mágica Enorme
Dados de golpe: 7D10+35 (73 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 20'
CA: 20 (-2 tamaño, +1 Des, +11 natural), toque 9, desprevenida 19
Ataque base/Presa: +7/+23
Ataque: mordisco +13 c/c (2d8+12)
Ataque completo: mordisco +13 c/c (2d8+12)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir
Cualidades especiales: calor, sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +10, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 5, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +8, Escuchar +8
Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor
Entorno: desiertos fríos
Organización: solitaria
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 8-10 DG (Enorme); 11-21 DG (Gargantuesca)
Ajuste de nivel: —

La bestia tiene la apariencia de un enorme gusano con docenas de patas insectoides, ojos facetados y una boca ancha, repleta de dientes irregulares. La parte posterior de la cabeza se eriza con un par de aletas similares a alas.

La remorhaz es un monstruo ártico, un agresivo depredador que excava a través del hielo y la tierra.

Aunque estas criaturas se alimentan de gigantes de la escarcha, además de osos polares, alces y venados, hay veces en que éstos las doman o persuaden para que protejan sus guaridas.

Una remorhaz es de color azul blancuzco, pero late con un brillo rojizo por el calor que su cuerpo produce. La criatura mide un poco menos de 20' de largo, con un ancho de cuerpo de unos 5', y pesa aproximadamente 10.000 lb.

La remorhaz no puede hablar.

COMBATE

La remorhaz se esconde bajo la nieve y el hielo hasta que escucha movimiento sobre ella, momento en que ataca desde abajo, sorprendiendo a su presa.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la remorhaz debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante la remorhaz conseguirá inmovilizar a su oponente con la boca y podrá intentar engullir a su oponente en el asalto siguiente.

Calor (Ex): una remorhaz enfurecida genera un calor tan intenso que todo lo que toque su cuerpo sufrirá 8d6 puntos de daño por fuego. Las criaturas que golpeen a una remorhaz con armas naturales o ataques sin arma sufrirán este daño, pero las criaturas que la golpeen con armas cuerpo a cuerpo no sufrirán ese daño de calor. Esto suele bastar para derretir o quemar las armas: , cualquier arma que golpee a una remorhaz tiene derecho a una salvación de Fortaleza (CD 18) para evitar ser destruida. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Engullir (Ex): la remorhaz puede intentar engullir a un oponente, al que tenga agarrado en su boca al comienzo de su turno, con una prueba con éxito de Presa. Una vez esté en el interior del monstruo, el oponente sufrirá 2d8+12 puntos de daño contundente y 8d6 puntos de daño por fuego cada asalto, infligidos por el estómago de la remorhaz. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 25 puntos de daño al estómago de la remorhaz (CA 15). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

En el estómago de una remorhaz pueden llegar a caber 2 oponentes Grandes, 4 Medianos, 8 Pequeños, 32 Menudos, 128 Diminutos o 512 Minúsculos o más pequeños.

Habilidades: la remorhaz posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escuchar.



Remorhaz



ROC

Animal Gargantuesco
Dados de golpe: 18d8+126 (207 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 80' (regular)
CA: 17 (–4 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 8, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +13/+37
Ataque: garra +21 c/c (2d6+12)
Ataque completo: 2 garras +21 c/c (2d6+12) y mordisco +19 c/c (2d8+6)
Espacio/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +18, Ref +13, Vol +9
Características: Fue 34, Des 15, Con 24, Int 2, Sab 13, Car 11
Habilidades: Avistar +14, Esconderse -3, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Viraje brusco, Voluntad de hierro
Entorno: montañas cálidas
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 19-32 DG (Gargantuesca); 33-54 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura es un pájaro enorme, fácilmente del tamaño de un edificio.



Roc

Demasiado grande para considerarlo real, el roc es una enorme ave de presa, que habita en regiones montañosas cálidas y es conocida por llevarse animales grandes: ganado, caballos e incluso elefantes.

El plumaje del roc puede ser tanto marrón oscuro como dorado desde la cabeza a la cola. En casos muy raros, se han visto rocs rojos, negros o blancos, considerados a menudo malos presagios. Estas enormes criaturas miden 30' de largo desde el pico a las plumas de la cola, con una envergadura de alas de 80'. Un roc pesa aproximadamente 8.000 lb.

Estas criaturas construyen sus grandes nidos con árboles, ramas, leña y cosas así. Prefieren habitar en lo alto de las montañas, lejos de otros rocs, para evitar que el suministro de comida se agote; los rocs cazan dentro de un radio de, aproximadamente, diez 10 millas en torno a sus nidos.

COMBATE

El roc ataca desde el aire, abalanzándose hacia tierra para coger a su presa entre sus poderosas garras y llevársela consigo para comer él o alimentar sus crías. Un roc solitario que esté cazando normalmente atacará a toda criatura Mediana o mayor que parezca comestible. Una pareja de rocs atacará unida, luchando a muerte para defender sus nidos o sus crías.

Habilidades: un roc posee un bonif. racial de +4 a las pruebas de Avistar.

SABUESO YEZ

Ajeno Mediano (Extraplanario, Maligno)
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 70' (buena)
CA: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +3/+6
Ataque: mordisco +6 c/c (1d8+4)
Ataque completo: mordisco +6 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: derribar, ladrido
Cualidades especiales: olfato, reducción del daño 10/plateada, visión en la oscuridad hasta 60', vuelo
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10
Habilidades: Avistar +11, Buscar +7, Escuchar +11, Supervivencia +11 (+13 a seguir rastros)*
Dotes: Iniciativa mejorada, Rastrear
Entorno: los yermos grises del Hades
Organización: solitario, pareja o jauría (6-11)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +3 (allegado)

Esta criatura tiene la apariencia de algo similar a un galgo demasiado grande, con un pelaje de color negro mate. Sus ojos brillan con un tono rojo cereza.



Sabueso yez

Ilustración de Sabueso yez de S. Wood

Estos temibles sabuesos voladores planean a baja altura por la campiña cuando es de noche, en busca de posibles presas.

Un sabueso yez mide 5' de estatura hasta la cruz y pesa unas 400 lb. Los sabuesos yez no pueden hablar, pero entienden el infernal.

COMBATE

Los sabuesos yez cazan de noche. Temen al sol y jamás salen de día, ni siquiera cuando la vida les va en ello.

Las armas naturales de un sabueso yez, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento maligno para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Derribar (Ex): cuando un sabueso yez acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +3 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Ladrido (Sb): cuando el sabueso yez aúlla o ladra, todas las criaturas (excepto los ajenos malignos) situadas en una expansión de 300' deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 11) o huirán despavoridas durante 2d4 asaltos. Esto es un efecto de miedo, sónico y enajenador. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, toda criatura afectada quedará inmunizada al ladrido de ese mismo sabueso durante 24 horas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Volar (Sb): un sabueso yez puede cesar o reanudar su vuelo como acción gratuita.

Habilidades: *un sabueso yez recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrea por medio del olfato.

SAGA

Saga cetrina

Las sagas son criaturas horribles cuyo amor por la maldad sólo es igualado por su fealdad.

Aunque, a menudo, estas criaturas conspiran e intrigan por el poder o algún fin malévolo, también parecen hacer el mal "porque sí". Pueden utilizar su magia oscura y su conocimiento de la crueldad para servir a un ser maligno más poderoso, pero pocas veces le son fieles; p. Pueden volverse contra su amo si ven una oportunidad para aumentar su propio poder.

Aunque cada saga es única en apariencia y manías, tienen muchas cosas en común. Todas adoptan la forma de brujas cuyas formas achaparradas contradicen su fiero poder y su velocidad. A pesar de sus rostros surcados de arrugas y llenos de crueldad, sus ojos brillan con maldad y astucia. Sus largas uñas tienen la fuerza del acero y están tan afiladas como cuchillas.

Las sagas hablan gigante y común.

COMBATE

Las sagas son tremendamente fuertes. Poseen una resistencia natural a los conjuros y pueden lanzar su propia magia. A menudo, se reúnen para formar tríadas. Estos grupos, que suelen estar compuestos por una saga de cada tipo, pueden emplear poderes superiores a los de cada miembro por separado.

ANNIS

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 7d8+14 (45 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 20 (–1 tamaño, +1 Des, +10 natural), toque 10, desprevenida 19
Ataque base/Presa: +7/+18
Ataque: garra +13 c/c (1d6+7)
Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d6+7) y mordisco +8 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, desgarramiento 1d6+7, rasgadura 2d6+10
Cualidades especiales: reducción del daño 2/contundente, RC 19, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +6
Características: Fue 25, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 13, Car 10
Habilidades: Avistar +10, Diplomacia +2, Disfrazarse +0 (+2 a actuar), Engañar +8, Esconderse +5, Escuchar +10, Intimidar +2
Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Lucha a ciegas
Entorno: marjales fríos
Organización: solitaria o tríada (3 sagas de cualquier clase más 1-8 ogros y 1-4 gigantes malignos)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene el aspecto de una mujer anciana humana, pero imposiblemente alta. Tiene la piel de un color azul oscuro y el cabello negro y sucio.

Puede que la temida annis sea la más horrible de las sagas. Comúnmente, esta saga utiliza su aptitud de *disfrazarse* para adoptar la forma de un humano excepcionalmente alto, un gigante bien parecido o un ogro.

Una annis mide unos 8' de altura y pesa aproximadamente 325 lb.

Combate

Aunque es físicamente poderosa, a esta saga no le gustan los asaltos simples, sino que intenta dividir y confundir a sus enemigos antes del combate. Le encanta hacerse pasar por noble o plebeyo para infundir a sus víctimas una falsa seguridad antes de atacar.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la annis debe alcanzar con su ataque de garra a una criatura Grande o inferior. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *disfrazarse* y *nube brumosa*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 8.º nivel.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +13 c/c, daño 1d6+7. Una annis puede atacar a un oponente apresado con ambas garras sin penalizadores.

Rasgadura (Ex): cuando la annis acierta con sus dos ataques de garra, se pega al cuerpo del oponente y le rasga la carne. Este ataque inflige, automáticamente, 2d6+10 puntos de daño adicionales.

SAGA CETRINA

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 9d8+9 (49 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 30'
CA: 22 (+1 Des, +11 natural), toque 11, desprevenida 21
Ataque base/Presa: +9/+13

Ataque: garra +13 c/c (1d4+4)
Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d4+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, debilidad, imitación
Cualidades especiales: RC 18, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +7
Características: Fue 19, Des 12, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 14
Habilidades: Artesanía u Oficio (uno cualquiera) +7, Avistar +11, Concentración +7, Esconderse +9, Escuchar +11; Nadar +12
Dotes: Alerta, Conjurar en combate, Gran fortaleza, Lucha a ciegas
Entorno: marjales templados
Organización: solitaria o tríada (3 sagas de cualquier clase más 1-8 ogros y 1-4 gigantes malignos)
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene el aspecto de una mujer humana muy vieja. Tiene la tez verde pálida, con un cabello oscuro y enredado, que parece casi una parra retorcida.

La saga cetrina se encuentra en pantanos desolados y bosques oscuros.

Una saga cetrina mide y pesa aproximadamente lo mismo que una mujer humana.

Combate

La saga cetrina prefiere atacar desde un lugar oculto, normalmente después de distraer a sus enemigos. Utiliza a menudo su visión en la oscuridad, que le proporciona ventaja cuando ataca durante las noches sin luna.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *disfrazarse, don de lenguas, invisibilidad, luces danzantes, pasar sin dejar rastro, respiración acuática* y *sonido fantasma* (CD 12). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Debilidad (Sb): una saga cetrina puede debilitar a un enemigo realizando un ataque de toque especial. El oponente afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 16) o sufrirá un daño de 2d4 puntos de Fuerza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Imitación (Ex): una saga cetrina puede imitar los sonidos de casi cualquier animal presente en las proximidades de su guarida.

Habilidades: una saga cetrina posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

SAGA MARINA

Humanoide monstruoso Mediano (Acuático)
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 40'
CA: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenida 13
Ataque base/Presa: +3/+7
Ataque: garra +7 c/c (1d4+4)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d4+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: apariencia horrenda, mal de ojo
Cualidades especiales: anfibio, RC 14
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +4
Características: Fue 19, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 14
Habilidades: Artesanía u Oficio (uno cualquiera) +3, Avistar +6, Esconderse +4, Escuchar +6, Nadar +12
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: acuático templado
Organización: solitaria o tríada (3 sagas de cualquier clase más 1-8 ogros y 1-4 gigantes malignos)
Valor de desafío: 4
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: —

Esta criatura parece una mujer humana vieja. Su carne es pálida y amarilla, y está cubierta de verrugas y llagas supurantes. Su pelo, largo y sucio, se parece a las algas podridas.

La saga marina, posiblemente la más espantosa de todas, se encuentra en el agua de los mares o en lagos cubiertos de maleza.

Una saga marina mide y pesa aproximadamente lo mismo que una mujer humana.

Combate

La saga marina no es discreta, y prefiere lanzarse directamente al combate. Suele permanecer escondida hasta que pueda afectar con su apariencia horrenda a tantos enemigos como sea posible.

Anfibio (Ex): aunque las sagas marinas son acuáticas, pueden sobrevivir de forma indefinida en tierra.

Apariencia horrenda (Sb): el aspecto de la saga marina es tan repugnante, que todo el que fije su atención en ella (excepto otra saga) debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedará debilitado al instante, sufriendo un daño de 2d6 puntos de Fuerza. Esto no puede reducir la Fuerza a un valor negativo, pero todo el que vea su puntuación reducida a 0 se encontrará indefenso. Las criaturas que tengan éxito en la salvación no volverán a ser afectadas durante 24 horas por la apariencia horrenda de esa misma saga. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Mal de ojo (Sb): tres veces al día, una saga marina puede lanzar su horrible mirada sobre una única criatura que se encuentre a 30' o menos. La víctima deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedará atontada durante tres días, aunque un conjuro de *quitar maldición* o *disipar el mal* puede restablecer la cordura en menos tiempo. Adicionalmente, una criatura afectada deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o morirá del susto. Las criaturas inmunes a los efectos de miedo no se ven afectadas por la aptitud de mal de ojo de una saga marina. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: una saga marina posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

TRÍADA DE SAGAS

De vez en cuando, tres sagas se reúnen en una tríada. Normalmente, este grupo horrible incluye a una saga de cada tipo, aunque no siempre es así.

Combate

Las sagas que forman una tríada confían en el engaño y en sus aptitudes mágicas potenciadas durante el combate.

Existe un 80% de probabilidades de que una tríada de sagas esté guardada por 1d8 ogros y 1d4 gigantes malignos que cumplan sus órdenes. A menudo, estos esbirros están disfrazados con un conjuro de *velo* para hacerlos parecer menos hostiles y son enviados por delante como espías. Muchas veces (el 60%), tales esbirros portan unas piedras mágicas conocidas como *ojos de saga* (consulta más adelante).

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *controlar el clima, espejismo arcano, jaula de fuerza, lanzar maldición* (CD 17), *mensaje onírico, mente en blanco, polimorfar, reanimar a los muertos, velo* (CD 19) y *visión*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. Para

utilizar una de estas aptitudes (cuyo uso se considera acción de asalto completo) las tres sagas de la tríada no pueden distar más de 10' unas de otras y todas deben participar.

Una vez al mes, toda tríada que no tenga un *ojo de saga* puede crear uno a partir de una gema valorada, como mínimo, en 20 po (consulta a continuación).

Ojo de saga

Un *ojo de saga* es una gema mágica creada por una tríada de sagas. No parece ser más que una piedra semipreciosa, pero una *gema de visión* o un efecto parecido revelarán que se trata de un ojo que debería estar en un cuerpo. A menudo, el *ojo de saga* se utiliza como un anillo, broche u otro adorno. Cualquiera de las tres sagas que lo crearon podrá ver a través de él cuando lo desee, siempre que criatura y objeto se encuentren en el mismo plano. Destruir un *ojo de saga* infligirá 1d10 puntos de daño a cada miembro de la tríada y cegará durante 24 horas a la que sufra mayor daño.

SAGA NOCTURNA

Ajeno Mediano (extraplanario, maligno)
Dados de golpe: 8d8+32 (68 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 22 (+1 Des, +11 natural), toque 11, desprevenida 21
Ataque base/Presa: +8/+12
Ataque: mordisco +12 c/c (2d6+6 más enfermedad)
Ataque completo: mordisco +12 c/c (2d6+6 más enfermedad)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: acoso onírico, aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: inmunidad a *dormir*, frío, fuego, hechizo y miedo, reducción del daño 10/hierro frío y mágica, RC 25
Salvaciones: Fort +12*, Ref +9*, Vol +10*
Características: Fue 19, Des 12, Con 18, Int 11, Sab 15, Car 12
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +15, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +5, Disfrazarse +1 (+3 a actuar), Engañar +12, Escuchar +15, Intimidar +14, Montar +12
Dotes: Alerta, Combatir desde una montura, Conjurar en combate
Entorno: los yermos grises del Hades
Organización: solitaria, montada (1, en pesadilla) o tríada (3, en pesadillas)
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 9-16 DG (Mediana)
Ajuste de nivel: —

Este ser tiene la apariencia de una mujer humana repulsivamente fea. Su carne tiene el color violeta azulado de una contusión y está cubierta de verrugas, ampollas y llagas abiertas. Tiene un pelo negro desgreñado y unos dientes, irregulares y amarillentos. Sus ojos arden como carbones encendidos, despidiendo un denso resplandor rojo.



Saga nocturna

Despiadada y completamente maligna, la saga nocturna es una criatura del plano del Hades que ansía constantemente la carne y las almas de personas inocentes.

Una saga nocturna mide y pesa aproximadamente lo mismo que una mujer humana.

Las sagas nocturnas hablan común, infernal, abisal y celestial.

COMBATE

La saga nocturna ataca a las criaturas buenas nada más verlas, siempre que las probabilidades de éxito le sean favorables.

Estas criaturas desgarran la armadura y la carne con sus mortíferos dientes. Les encanta utilizar *dormir* y, a continuación, estrangular a los afectados por el conjuro.

Las armas naturales de una saga nocturna, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento maligno para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño. Sus armas naturales se consideran como armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, detectar magia, dormir* (CD 12), *polimorfar* (solamente a sí misma), *proyectil mágico* y *rayo de debilitamiento* (CD 12). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 8.º nivel. La saga nocturna puede utilizar *etereidad* a voluntad como si fuera un lanzador de 16.º nivel, siempre y cuando posea su *piedra corazón* (consulta más adelante al respecto).

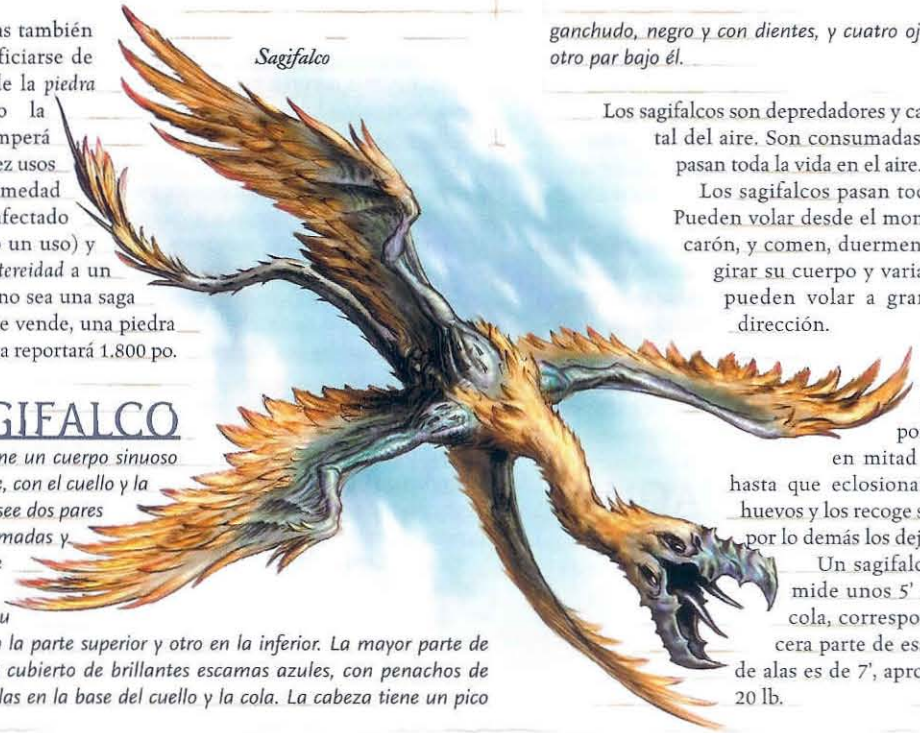
Enfermedad (Ex): fiebre demoníaca: mordisco, salvación Fortaleza (CD 18), periodo de incubación 1 día; daño: 1d6 Constitución. Cada día a partir del día en que falle la salvación, la víctima deberá superar otra salvación de Fortaleza (CD 18) o sufrirá la pérdida de 1 punto de Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Acoso onírico (Sb): la saga nocturna puede visitar los sueños de individuos caóticos o malignos, por medio de una presea especial conocida como *piedra corazón* que la vuelve etérea, luego haciendo que se quede flotando sobre la criatura. Una vez ha invadido los sueños de alguien, se queda junto a su víctima atormentándolo hasta el amanecer. El durmiente padece sueños que le atormentan y, al despertar, sufre la pérdida de 1 punto de Constitución. El durmiente morirá cuando su puntuación de Constitución se vea reducida a 0. Solamente otro ser etéreo podrá detener a esta intrusa, haciendo frente y derrotando a la saga nocturna.

PIEDRA CORAZÓN

Toda saga nocturna lleva su presea, conocida como *piedra corazón*, que cura instantáneamente cualquier enfermedad contraída por su portadora. Además, la piedra corazón otorga un bonificador de resistencia +2 a todos los TS (este bonificador ya está incluido en el bloque de estadísticas). Ninguna saga nocturna que pierda su amuleto podrá utilizar *etereidad* hasta lograr fabricar otra, lo que le llevará un mes.

Otras criaturas también pueden beneficiarse de los poderes de la *piedra corazón*, pero la presea se romperá después de diez usos (cada enfermedad curada o TS afectado contará como un uso) y no confiere *etereidad* a un portador que no sea una saga nocturna. Si se vende, una piedra corazón intacta reportará 1.800 po.



Sagifalco

SAGIFALCO

La criatura tiene un cuerpo sinuoso y serpentiforme, con el cuello y la cola largos. Posee dos pares de alas emplumadas y amarillas que se extienden desde su cuerpo, uno en la parte superior y otro en la inferior. La mayor parte de su cuerpo está cubierto de brillantes escamas azules, con penachos de plumas amarillas en la base del cuello y la cola. La cabeza tiene un pico ganchudo, negro y con dientes, y cuatro ojos, un par encima del pico y otro par bajo él.

Los sagifalcos son depredadores y carroñeros del plano Elemental del aire. Son consumadas criaturas voladoras que se pasan toda la vida en el aire.

Los sagifalcos pasan toda su vida en movimiento. Pueden volar desde el momento en que salen del cascarón, y comen, duermen y se aparean en el aire. Al girar su cuerpo y variar la cadencia de su aleteo, pueden volar a gran velocidad en cualquier dirección.

Los huevos de sagifalco tienen una aptitud de levitación innata. Las hembras ponen nidadas de 2d4 huevos en mitad del aire y los dejan flotar hasta que eclosionan. La hembra protege los huevos y los recoge si el viento los dispersa pero, por lo demás los deja solos.

Un sagifalco juvenil (de 1 a 10 años) mide unos 5' de largo desde el pico a la cola, correspondiente el cuerpo a la tercera parte de esa longitud. Su envergadura de alas es de 7', aproximadamente, y pesa unas 20 lb.

	Sagifalco juvenil Ajeno Pequeño (aire, extraplanario)	Sagifalco adulto Ajeno Mediano (aire, extraplanario)	Sagifalco anciano Ajeno Grande (aire, extraplanario)
Dados de golpe:	3d8+3 (16 pg)	7d8+7 (38 pg)	15d8+45 (112 pg)
Iniciativa:	+5	+5	+5
Velocidad:	Vl 60' (12 casillas) (perfecta)	Vl 60' (12 casillas) (perfecta)	Vl 60' (12 casillas) (perfecta)
CA:	20 (+1 tamaño, +5 Des, +4 natural), toque 16, desprevenido 15	21 (+5 Des, +6 natural), toque 15, desprevenido 16	22 (–1 tamaño, +5 Des, +8 natural), toque 14, desprevenido 17
Ataque base/Presa:	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Ataque:	rayo de electricidad +9 toque a distancia (2d6) o mordisco +9 c/c (1d6+1)	rayo de electricidad +12 toque a distancia (2d8) o mordisco +12 c/c (1d8+3)	rayo de electricidad +19 toque a distancia (2d8) o mordisco + c/c (2d6+9)
Ataque completo:	rayo de electricidad +9 toque a distancia (2d6) o mordisco +9 c/c (1d6+1)	rayo de electricidad +12 toque a distancia (2d8) o mordisco +12 c/c (1d8+3)	rayo de electricidad +19 toque a distancia (2d8) o mordisco + c/c (2d6+9)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	rayo de electricidad	rayo de electricidad	rayo de electricidad
Cualidades especiales:	inmunidad al ácido, electricidad y veneno, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60'	inmunidad al ácido, electricidad y veneno, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60'	inmunidad al ácido, electricidad y veneno, resistencia al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref +8, Vol +4	Fort +6, Ref +10, Vol +6	Fort +12, Ref +14, Vol +10
Características:	Fue 12, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	Fue 14, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	Fue 22, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13
Habilidades:	Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Buscar +6, Diplomacia +3, Escapismo +11, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +11, Saber (los Planos) +6, Supervivencia +7 (+9 a seguir rastros, +9 en plano del Aire), Uso de cuerdas +5 (+7 con ataduras)	Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Buscar +10, Diplomacia +3, Escapismo +15, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +15, Saber (los Planos) +10, Supervivencia +11 (+13 a seguir rastros, +13 en plano del Aire), Uso de cuerdas +5 (+7 con ataduras)	Averiguar intenciones +19, Avistar +21, Buscar +18, Diplomacia +3, Escapismo +23, Escuchar +21 Moverse sigilosamente +23, Saber (los Planos) +18, Supervivencia +19 (+21 a seguir rastros, +21 en plano del Aire), Uso de cuerdas +5 (+7 con ataduras)
Dotes:	Esquiva, Sutileza con las armas	Ataque en vuelo, Esquiva, Sutileza con las armas	Alerta, Ataque en vuelo, Esquiva, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Soltura con un arma[A], Sutileza con las armas
Entorno:	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire
Organización:	solitario o nidada (2-4)	solitario o nidada (2-4)	solitario o nidada (2-4)
Valor de desafío:	3	5	8
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	4-6 DG (Pequeño)	8-14 DG (Mediano)	16-24 DG (Grande); 25-32 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Ilustración de T. Lockwood

Un adulto (de 11 a 40 años) mide unos 10' de longitud desde el pico a la cola, con una envergadura de alas de 15' y un peso más o menos de 100 lb. Un anciano (de 41 a 75 años) mide unos 20', tiene una envergadura de alas de 30' y pesa unas 800 lb.

Los sagifalcos hablan aurano, pero no son criaturas muy comunicativas.

COMBATE

Los sagifalcos tienen un gran sentido de la territorialidad y siempre están hambrientos. Atacan prácticamente a todas las criaturas con que se encuentran, ya sea buscando comida o intentando ahuyentar a un rival. Su forma principal de ataque es un rayo de electricidad, disparado desde la cola. La criatura también muerde, pero prefiere quedarse fuera de alcance.

Rayo de electricidad (Sb): un sagifalco puede disparar este rayo una vez por asalto, con un alcance de 50'.

SAJUAGUÍN

Humanoide monstruoso Mediano (acuático)
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 60'
CA: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: garra +4 c/c (1d4+2) o tridente +4 c/c (1d8+3) o ballesta pesada +3 c/c (1d10/19-20)
Ataque completo: tridente +4 c/c (1d8+3) y mordisco +2 c/c (1d4+1) o 2 garras +4 c/c (1d4+2) y mordisco +2 c/c (1d4+1) o ballesta pesada +3 c/c (1d10/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: desgarramiento 1d4+1, frenesí de sangre
Cualidades especiales: ceguera ante la luz, dependencia del agua, hablar con los tiburones, sensibilidad al agua dulce, sentido ciego hasta a 30', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +4
Características: Fue 14, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 13, Car 9
Habilidades: Avistar +6*, Esconderse +6*, Escuchar +6*, Montar +3, Oficio (cazador) +1*, Supervivencia +1*, Trato con animales +4*
Dotes: Ataque múltiple[A], Gran fortaleza
Entorno: acuático cálido
Organización: solitario, pareja, equipo (5-8), patrulla (11-20 más 1 lugarteniente de 3.er nivel y 1-2 tiburones), partida (20-80 más 100% de no combatientes, más 1 lugarteniente de 3.er nivel y un cacique de 4.º nivel por cada 20 adultos más 1-2 tiburones) o tribu (70-160 más 100% no combatientes, más 1 lugarteniente de 3.er nivel por cada 20 adultos, 1 cacique de 4.º nivel por cada 40 adultos, 9 guardias, 1-4 sacerdotisas asistentes de 3.er - 6.º nivel, 1 sacerdotisa de 7.º nivel y 1 barón de 6.º: 8.º nivel más 5-8 tiburones)
Valor de desafío: 2
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2 (+3 si tiene cuatro brazos)

Este humanoide tiene la piel escamosa con manos y pies palmeados, y su boca esta cuajada de colmillos afilados. Posee una larga cola que termina en una aleta curvada, y tiene también aletas en sus brazos, espalda y cabeza. Sus ojos, grandes y de mirada fija, son de color negro intenso.

Los sajuaguines son depredadores marinos que se han adaptado estupendamente a la caza submarina. Estos seres, también conocidos como los diablos del mar, habitan en aguas costeras, formando grupos organizados que realizan incursiones en las comunidades de la orilla.

La mayoría de estas criaturas son de color verde, más oscuro en la espalda y más claro en el estómago. Muchos tienen rayas, bandas o manchas más oscuras, pero tienden a decolorarse con la edad. Un varón sajuaguín adulto mide aproximadamente 6' de alto y pesa unas 200 lb.

Los sajuaguines son enemigos naturales de los elfos acuáticos, siendo ambos incapaces de convivir pacíficamente. Las guerras entre ellos son largas y sangrientas y, a veces, suponen un problema para el comercio y el transporte marítimos. Los sajuaguines sienten un odio sólo ligeramente menos intenso hacia los tritones.

Los sajuaguines hablan su propio idioma, el sajuaguín. Gracias a sus altas puntuaciones de Inteligencia, la mayoría de estas criaturas también pueden hablar dos idiomas adicionales, habitualmente el común y el acuano.

COMBATE

Los sajuaguines son guerreros salvajes que no piden ni dan cuartel. Cuando nadan, estas criaturas desgarran con sus pies mientras golpean con sus garras o con un arma. En todo grupo, aproximadamente la mitad también van armados con redes.

Cuando llevan a cabo incursiones en las comunidades de la superficie, se aventuran a ir a tierra en las oscuras noches sin luna para masacrar a los habitantes y al ganado, y utilizarlos como comida. Atacan a los barcos acosándolos por los cuatro costados, aunque dejan una parte de sus fuerzas en el agua como refuerzos o para que se ocupen de los oponentes que se lancen al mar.

Ceguera ante la luz (Ex): la exposición repentina a la luz brillante (como la del sol o un conjuro de *luz del día*) ciega a la criatura durante 1 asalto. En los asaltos siguientes permanecerá deslumbrado mientras continúe afectado por la luz brillante.

Dependencia del agua (Ex): los sajuaguines pueden sobrevivir fuera del agua durante 1 hora por cada 2 puntos de Constitución que posean (transcurrido ese tiempo, consulta al respecto las reglas de ahogarse en la *Guía del Dungeon Master*).



Sajuaguín

Ilustración de P. Jaquays

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +2 c/c, daño 1d4+1. Un sajuaguín también obtiene dos ataques de desgarramiento cuando ataca mientras nada.

Frenesí de sangre: una vez al día, todo sajuaguín que sufra daño en combate puede pasar a un estado de frenesí en el asalto siguiente, arañando y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente estén muertos. El sajuaguín obtiene un +2 a Constitución y +2 a Fuerza, sufre un penalizador –2 a la CA y no puede salir voluntariamente de ese estado.

Hablar con los tiburones (Ex): un sajuaguín puede comunicarse telepáticamente con los tiburones que se encuentren hasta 150' de distancia. La comunicación está limitada a conceptos bastante simples, como "comida", "peligro" y "enemigo". Estas criaturas pueden utilizar su habilidad de Trato con animales para ofrecer su amistad a los tiburones y domarlos.

Sensibilidad al agua dulce (Ex): un sajuaguín totalmente sumergido en agua dulce debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedará fatigado. Incluso con un éxito, debe repetir el intento de salvación cada 10 minutos que permanezca sumergido en agua dulce.

Sentido ciego (Ex): un sajuaguín puede localizar a criaturas bajo el agua en un radio de 30'. Esta aptitud solamente funciona cuando la criatura esté bajo el agua.

Habilidades: un sajuaguín posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

*Los sajuaguines poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar cuando están bajo el agua.

*Un sajuaguín posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Oficio (cazador) y Supervivencia cuando se encuentre a 50 millas o menos de su hogar, y un bonificador racial de +4 a las pruebas de Trato con animales cuando trabaje con tiburones.

SAJUAGUINES MUTANTES

Aproximadamente 1 de cada 200 sajuaguines nace con cuatro brazos. Tales criaturas pueden realizar un total de cuatro ataques de garra o utilizar un arma adicional, además de los ataques de garra y mordisco normales.

Cuando a 100 millas o menos de la comunidad sajuaguín hay otra de elfos acuáticos, aproximadamente 1 de cada 100 sajuaguines parecen elfos acuáticos. Estas criaturas, llamadas malenti, alcanzan una velocidad natatoria de 40', pueden permanecer fuera del agua durante 1 hora por punto de Constitución que posean, tienen sensibilidad al agua dulce y a la luz (deslumbrados ante la luz brillante) y carecen de ataques naturales. Por lo demás, son iguales a los sajuaguines.

LA SOCIEDAD DE LOS SAJUAGUINES

Los diablos del mar viven según un código de conducta ritualizado, que se ha ido desarrollando con el transcurso de los milenios. Cada miembro de la comunidad conoce bien su lugar, y permanece en él. Se enorgullecen de su autosuficiencia y la estricta adherencia a su código social. Por desgracia para otros, una de las creencias de este código es que la supervivencia de los sajuaguines depende de erradicar sin piedad todo aquello que no sea sajuaguín.

Estas criaturas habitan en comunidades de varios tamaños, desde pueblos a ciudades, construidas de piedra y otros materiales naturales localizados a gran profundidad bajo las olas. Para proteger sus comunidades, estas criaturas emplean una gran variedad de defensas, tanto pasivas (como el camuflaje a base de algas) como activas (como trampas y tiburones domesticados). Cada comunidad está gobernada por élites de varones maduros (especialmente, de cuatro brazos): un barón es el que gobierna un pueblo, mientras que un príncipe gobierna aproximadamente 20 pueblos. Los reyes gobiernan territorios más grandes y viven en ciudades de hasta 6.000 habitantes. Generalmente, un reino sajuaguín cubre todo un litoral, con pueblos y villas separadas al menos 100 millas unas de otras. Los miembros del clero hacen las veces de profesores y guardianes del saber, controlando la vida religiosa de sus comunidades. A pesar de la presencia de sacerdotisas en su sociedad, los supersticiosos diablos del mar sienten gran desconfianza y temor hacia la magia.

La deidad de los sajuaguines es Sekolah, un gran tiburón diabólico.



Salamandra

PERSONAJES SAJUAGUINES

La clase predilecta del sajuaguín varón es la de explorador, y la mayoría de sus líderes pertenecen a ella. La mayoría de exploradores de esta raza escogen a los humanoides (elfos) como su enemigo predilecto. Las hembras prefieren la clase de clérigo. Adoran a Sekolah (arma predilecta: tridente) y pueden escoger dos de entre los siguientes dominios: Fuerza, Guerra, Ley y Mal.

SALAMANDRA

Este ser tiene, de cintura para arriba, el cuerpo de un humanoide musculoso con rostro duro y severo. De cintura para abajo su cuerpo es serpentiforme, y está cubierto de escamas negras y rojas. Púas con forma de llamas brotan de la columna vertebral, los brazos y la cabeza de la criatura.

El plano Elemental del fuego es el hogar de muchas criaturas extrañas, entre ellas las temibles legiones de salamandras. Estos seres serpentiformes habitan en ciudades de metal que brillan con un calor sobrenatural.

Son egoístas y crueles, y disfrutan atormentando a los demás. Rara vez se encuentran sin sus lanzas de metal caliente, aunque a veces portan otras armas.

Cuando son convocadas al plano Material, a menudo ayudan a trabajadores de las forjas y a los herreros. Su habilidad para trabajar el metal mientras todavía se encuentra en el fuego permite que algunas de ellas estén entre los mejores herreros conocidos.

	Flámico, salamandra Ajeno Pequeño (extraplanario, fuego)	Salamandra media Ajeno Mediano (extraplanario, fuego)	Salamandra noble Ajeno Grande (extraplanario, fuego)
Dados de golpe:	4d8+3 (26 pg)	9d8+18 (58 pg)	15d8+45 (112 pg)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Velocidad:	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)
CA:	19 (+1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 12, desprevenido 18	18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 17	18 (–1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 17
Ataque base/Presa:	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Ataque:	lanza +6 c/c (1d6+1/×3 más 1d6 fuego)	lanza +11 c/c (1d8+3/×3 más 1d6 fuego)	*lanza larga* +3 +23 c/c (1d8+9/×3 más 1d8 fuego)
Ataque completo:	lanza +6 c/c (1d6+1/×3 más 1d6 fuego) y coletazo +4 c/c (1d4 más 1d6 fuego)	lanza +11/+6 c/c (1d8+3/×3 más 1d6 fuego) y coletazo +9 c/c (2d6+1 más 1d6 fuego)	lanza larga +3 +23/+18/+13 c/c (1d8+9/×3 más 1d8 fuego) y coletazo +18 c/c (2d8+3 más 1d8 fuego)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5' (10' con cola)	10'/10' (20' con cola o lanza larga)
Ataques especiales:	agarrón mejorado, calor, constreñir 1d4 y 1d6 fuego	agarrón mejorado, calor, constreñir 1d4 y 1d6 fuego	agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, calor, constreñir 1d4 y 1d6 fuego
Cualidades especiales:	inmunidad al fuego, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	inmunidad al fuego, reducción del daño 10/mágica, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío	inmunidad al fuego, reducción del daño 15/mágica, visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones:	Fort +6, Ref +5, Vol +6	Fort +8, Ref +7, Vol +8	Fort +12, Ref +10, Vol +11
Características:	Fue 12, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 13	Fue 14, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 13	Fue 22, Des 13, Con 16, Int 16, Sab 15, Car 15
Habilidades:	Artesanía (herrería) +8, Avistar +11, Esconderse +12, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +6	Artesanía (herrería) +19, Avistar +8, Buscar +12, Diplomacia +3, Disfrazarse +1 (+3 a actuar), Engañar +11, Esconderse +11, Escuchar +8, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +11	Artesanía (herrería) +25, Avistar +13, Diplomacia +4, Esconderse +15, Escuchar +13, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +17
Dotes:	Alerta, Ataque múltiple	Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso	Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con una habilidad (Artesanía [herrería])
Entorno:	plano Elemental del fuego	plano Elemental del fuego	plano Elemental del fuego
Organización:	solitario, pareja o agrupamiento (3-5)	solitario, pareja o agrupamiento (3-5)	solitario, pareja o grupo de nobles (9-14)
Valor de desafío:	3	6	9
Tesoro:	estándar (sólo incombustibles)	estándar (sólo incombustibles)	doble estándar (sólo incombustibles) y *lanza larga* +3
Alineamiento:	cualquiera maligno (normalmente)	cualquiera maligno (normalmente)	cualquiera maligno (normalmente)
Avance:	4-6 DG (Pequeño)	8-14 DG (Mediana)	16-21 DG (Grande); 22-45 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+4	+5	—

La reproducción de las salamandras es asexual, produciendo una única larva cada una cada diez años, e incubándola en pozos de fuego hasta que alcanza la madurez. Los flámicos son, en realidad, especies diferentes de las salamandras medias, mientras que las salamandras nobles salen de entre estas últimas mediante promoción social.

Estas criaturas hablan ígnaro. Algunas salamandras medias y todas las nobles también hablan común.

COMBATE

Las salamandras utilizan lanzas de metal calentadas al rojo vivo por sus propios cuerpos, cuya temperatura es similar a la de un horno. Sedientas de sangre y sádicas, están más que dispuestas para el ataque. Prefieren encargarse en primer lugar de los que parecen más fuertes, reservando a los enemigos más débiles para un tratamiento más lento y agonizante.

Si una salamandra posee reducción del daño, sus armas naturales se consideran como armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la salamandra debe acertar con su ataque de coletazo a una criatura que sea, como máximo, una categoría de tamaño mayor que ella. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Aptitudes sortílegas: (solamente salamandras nobles) 3 al día: *bola de fuego* (CD 15), *esfera flamígera* (CD 14), *manos ardientes* (CD 13) y *muro de fuego*; 1 al día: *convocar monstruo VII* (elemental de fuego Enorme) y *disipar magia*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 15.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Calor (Ex): una salamandra genera tanto calor que su mero toque inflige daño adicional por fuego. Sus armas metálicas también son conductoras del calor.

Constreñir (Ex): esta criatura inflige daño automático por coletazo (incluyendo daño por fuego) con una prueba con éxito de presa. Una salamandra noble puede constreñir a varias criaturas a la vez, siempre que todas sean, al menos, dos tamaños menores que ella.

Habilidades: las salamandras poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Artesanía (herrería).

Dotes: las salamandras tienen la dote de Ataque múltiple aunque no cumplan con el prerrequisito de tener tres armas naturales.

LA SOCIEDAD DE LAS SALAMANDRAS

Los flámicos, las salamandras más pequeñas, son bárbaros y tribales. A menudo, las salamandras más sofisticadas impulsan su civilización a costa de sus familiares más pequeños. El propósito de la nobleza es viajar a través de los planos y aprender secretos para llevar más lejos su poder. Con el tiempo, estas experimentadas criaturas vuelven para dominar a su propia clase y levantar grandiosos reinos.

En una sociedad mixta, la situación es determinada por el tamaño y el poder: los flámicos son la clase más baja y las filas de vanguardia de los ejércitos de salamandras. Las salamandras medias son la clase

intermedia y la fuerza principal de combate, mientras que las nobles son las que están al mando.

Las naciones de salamandras hacen lo que pueden para resistirse a los grandes señores elementales de su plano, y desdeñan a los azer, ifrit y demás habitantes de éste. Sin embargo, fracasan a menudo y son esclavizados por otros señores ardientes o reclutados para los ejércitos de elementales.

PERSONAJES SALAMANDRA

Los flámicos no tienen clase predilecta. A veces, se hacen adeptos o combatientes. Las salamandras medias o nobles son mayoritariamente clérigos, hechiceros o guerreros (su clase predilecta).

SÁTIRO

Fata Mediana
Dados de golpe: 5d6+5 (22 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +2/+2
Ataque: testuz +2 c/c (1d6) o arco corto +3 a distancia (1d6/×3)
Ataque completo: testuz +2 c/c (1d6) y daga -3 c/c (1d4/19-20) o arco corto +3 a distancia (1d6/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: flauta
Cualidades especiales: reducción del daño 5/hierro frío, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +5
Características: Fue 10, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 13
Habilidades: Avistar +15, Diplomacia +3, Disfrazarse +1 (+3 a actuar), Engañar +9, Esconderse +13, Escuchar +15, Interpretar (instrumentos de viento) +9, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +13, Saber (naturaleza) +9, Supervivencia +1 (+3 a campo abierto)
Dotes: Alerta[A], Esquiva, Movilidad
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja, partida (2-5) o tropel (6-11)
Valor de desafío: 2 (sin flauta) o 4 (con flauta)
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 6-10 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +2



Sátiro

De la mejor forma como se podría describir a este ser es como un hombre con cuernos y patas de carnero.

Los sátiros, también conocidos como faunos, son criaturas hedonistas que retozan en los lugares salvajes del mundo.

Les encantan la buena comida, la bebida fuerte y los romances apasionados.

Su pelo es rojo o castaño, mientras que sus pezuñas y cuernos son completamente negros.

Es más probable encontrar a un sátiro llevando en sus manos instrumentos musicales o botellas de vino que armas. Por lo general, dejan en paz a los viajeros. Sin embargo, son bastante revoltosos, y a menudo se divierten a expensas de quienes se acercan demasiado a sus hogares en los bosques.

Un sátiro mide y pesa aproximadamente lo que un semielfo.

Los sátiros hablan silvano, y la mayoría también habla común.

COMBATE

Los agudos sentidos de un sátiro hacen que resulte casi imposible sorprenderlo en la naturaleza. A la inversa, con su gracia y agilidad naturales, los sátiros pueden hurtar furtivamente a los viajeros que no están atentos a lo que les rodea.

Una vez enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, un sátiro desarmado ataca con un poderoso topetazo de su testuz. Cuando espera problemas, lo más probable es que se arme con un arco y una daga, y lo típico es que dispare las flechas desde su escondite, debilitando a su enemigo antes de acercarse.

Flauta (Sb): los sátiros pueden tocar una gran variedad de melodías con sus flautas de Pan, aunque lo normal es que en cada grupo haya un único sátiro con flauta. Cuando toca, todas las criaturas en una expansión de 60' (excepto los sátiros) deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) o sufrirán un efecto de *dormir*, *hechizar persona* o *miedo* (el sátiro escoge la melodía y sus efectos) igual al correspondiente conjuro lanzado por un lanzador de 10.º nivel. En manos de otros seres, estas flautas no tienen poderes especiales. Toda criatura que tenga éxito en una salvación contra cualquiera de los efectos de la flauta no podrá ser afectada de nuevo durante 24 horas por esa misma flauta.

A menudo, el sátiro utiliza su flauta para encantar y seducir a mujeres especialmente hermosas o dormir a un grupo de aventureros y robarles sus bienes.

Habilidades: los sátiros poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar, Interpretar y Moverse sigilosamente.

LOS SÁTIROS COMO PERSONAJES

Los personajes sátiros poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, +2 Carisma.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un sátiro es de 40'.

— Visión en la penumbra.

— Dados de golpe raciales: un sátiro comienza con 5 niveles de fata, lo que le proporciona 5d8 DG, un ataque base de +2, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +1, Ref +4, y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de fata de un sátiro le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 8 × (6 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Engañar, Esconderse, Escuchar, Interpretar, Moverse sigilosamente, y Saber

(naturaleza). Los sátiros poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar, Interpretar y Moverse sigilosamente.

— Dotes raciales: los niveles de fata de un sátiro le proporcionan 2 dotes. Un sátiro obtiene Alerta como dote adicional.

— Bonificador de armadura natural de +4.

— Armas naturales: testuz (1d6).

— Ataques especiales (ver más arriba): flauta.

— Cualidades especiales (ver más arriba): reducción del daño 5/hierro frío.

— Idiomas automáticos: silvano. Idiomas adicionales: común élfico, gnomo.

— Clase predilecta: bardo.

— Ajuste de nivel: +2.

SAURIÓN

Humanoide Mediano (reptiliano)
Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (–1 Des, +6 natural), toque 9, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +1 /+1
Ataque: clava +1 c/c (1d6) o garra +1 c/c (1d4) o jabalina +1 a distancia (1d6)
Ataque completo: clava +1 c/c (1d6) o garra +1 c/c (1d4) o jabalina +1 a distancia (1d6)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: hedor
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 90'
Salvaciones: Fort +5, Ref -1, Vol +0
Características: Fue 10, Des 9, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 10
Habilidades: Esconderse +5*, Escuchar +3
Dotes: Ataque múltiple[A], Soltura con un arma (jabalina)
Entorno: subterráneo
Organización: nidada (2-5), escuadra (6-11 más 1-2 lagartos gigantes) o partida (20-80 más 20% de no combatientes, más 3-13 lagartos gigantes)
Valor de desafío: 1
Tesoro: monedas 50%; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase del personaje
Ajuste de nivel: +2

Esta criatura reptiliana tiene una apariencia algo humanoide. Es un poco más baja que un humano, tiene brazos delgados, aunque musculosos, y camina erguida sobre sus patas acuclilladas, arrastrando una cola larga y delgada. Su cabeza es parecida a la de un lagarto, coronada por una cresta que se extiende desde la frente hasta la base del cuello, y sus ojos son cuentas negras, pequeñas y brillantes.



Saurión

Los sauriones son repugnantes criaturas lagarto, tan malignas como el más inmundo de los demonios. Les encanta la guerra y les gusta el sabor de sus enemigos, sobre todo de los humanoides.

Los sauriones, también llamados paleosaurios o troglodítas, no son especialmente inteligentes, pero su ferocidad y astucia naturales compensan con creces esta deficiencia. A menudo, llevan a cabo sangrientas incursiones contra poblaciones humanoides o, en climas cálidos, tienden emboscadas a las caravanas. Protegen sus guaridas con agresividad, arremetiendo contra todo el que se acerca demasiado.

Un saurión mide cerca de 5' de altura y pesa 150 lb. aproximadamente.

Los sauriones hablan dracónico.

COMBATE

La mitad de un grupo de sauriones va armado sólo con garras y dientes, y el resto porta una o dos jabalinas y clavas. Normalmente se ocultan, lanzan una descarga de jabalinas y, a continuación, se acercan para atacar. Si la batalla va en su contra, se retiran e intentan esconderse.

Hedor (Ex): cuando el saurión está enfadado o asustado, segrega una sustancia química, aceitosa y parecida al almizcle, que resulta repugnante para casi toda forma de vida animal. Todas las criaturas (excepto los sauriones) que se encuentren a 30' o menos de un saurión deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedarán indispuestos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. Las criaturas que tengan éxito en su salvación no podrán ser afectadas otra vez por el hedor del mismo saurión durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* elimina el efecto de una criatura indispuesta. Las criaturas con inmunidad al veneno no se ven afectadas y aquellas que sean resistentes recibirán sus bonificadores normales a sus TS.

Habilidades: la piel del saurión cambia ligeramente de color, permitiéndole mezclarse con el entorno igual que un camaleón y confiriéndole un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse. *En entornos rocosos o subterráneos, este bonificador aumenta a +8.

LA SOCIEDAD DE LOS SAURIONES

Las tribus de sauriones están dirigidas por el más grande y feroz de todos ellos, ayudado por subjefes que hayan destacado en la batalla.

A los sauriones les gusta establecer su guarida cerca de poblaciones humanoides para aprovecharse de sus habitantes y su ganado. Realizan incursiones en las noches sin luna, cuando su visión en la oscuridad y su camuflaje son más eficaces.

Estas criaturas aprecian el acero por encima de todo lo demás. Aunque los individuos no suelen poseer riquezas, una guarida puede contener objetos valiosos desechados de forma casual, arrinconados o mezclados con basura. La guarida suele ser una gran caverna con cuevas más pequeñas para las crías y los huevos. Toda guarida tiene una cantidad de crías igual a 1/5 parte el número de adultos, y 1/10 parte de huevos.

Los sauriones adoran a Laogzed, una despreciable deidad que parece un cruce entre un sapo y un lagarto.

LOS SAURIONES COMO PERSONAJES

Los personajes sauriones poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, +4 Constitución, –2 Inteligencia.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un saurión es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta a 90'.

— Dados de golpe raciales: un saurión comienza con 2 niveles de humanoide, lo que le proporciona 2d8 DG, un ataque base de +1, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +3, Ref +0, y Vol +0.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide de un saurión le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 5 × (2 +

modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Esconderse y Escuchar. Los sauriones poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse (+8 en entornos rocosos).

— Dotes raciales: los niveles de humanoide de un saurión le proporcionan 1 dote. Los sauriones obtienen Ataque múltiple como dote adicional.

— Bonificador de armadura natural de +6.

— Armas naturales: 2 garras (1d4) y mordisco (1d4).

— Ataques especiales (ver más arriba): hedor.

— Idiomas automáticos: dracónico. Idiomas adicionales: común, gigante, orco, trasgo.

— Clase predilecta: clérigo.

— Ajuste de nivel: +2.

SEMICELESTIAL

La naturaleza mágica de los celestiales les permite cruzarse prácticamente con cualquier criatura. Los descendientes de tales uniones, a los que se conoce como semicelestiales, son criaturas gloriosas y extraordinarias.

A veces, los celestiales pasan mucho tiempo en los reinos mortales para cumplir con sus responsabilidades. Al ser leales y amables, de vez en cuando se enamoran de seres mortales: humanos, elfos, unicornios y otras criaturas parecidas. El objeto del afecto de un celestial nunca es maligno, y siempre posee inteligencia. Estas criaturas siempre corresponden a su amante inmortal y conciben voluntariamente a sus descendientes, cuidando de ellos mientras el celestial cumple con sus otros deberes.

Sin importar su forma, los semicelestiales son siempre gentiles y todo un placer para los sentidos, pues poseen pieles doradas, ojos brillantes, alas angelicales u otros signos de su naturaleza elevada.

Aunque nobles y compasivas, estas criaturas suelen sentirse consternadas ante la maldad de sus semejantes, su punto de vista es severo, y a veces intransigente, frente a instintos perversos o actos malintencionados. Los semicelestiales, que nunca llegan a encajar del todo en las sociedades mortales, suelen ser seres individualistas y errantes tratando de deshacer entuertos allá donde les resulta posible.

EJEMPLO DE SEMICELESTIAL

Este noble caballero parece humano, pero tiene ojos dorados, y un par de grandes alas de plumas blancas que se despliegan desde sus hombros.

En este ejemplo, la criatura base utilizada es un paladín humano de 9.º nivel.

Semicelestial, paladín humano de 9.º nivel
Ajeno Mediano (humanoide agrandado, nativo)
Dados de golpe: 9d10+36 (90 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 24 (+1 Des, +2 natural, +11 *coraza +2 de mithril* y *escudo pesado de acero* +2), toque 11, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +9/+14
Ataque: *espada bastarda* +2 +17 c/c (1d10+7/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad (bonificador +4 a Fue) +11 a distancia (1d8+4/×3)
Ataque completo: *espada bastarda* +2 +17/+12 c/c (1d10+7/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad (bonificador +4 a Fue) +11/+6 a distancia (1d8+4/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, castigar al mal, conjuros, expulsar muertos vivientes 7 al día, luz del día
Cualidades especiales: aura de bien, aura de valor, *detectar el mal*, expulsar muertos vivientes 7 al día, gracia divina, imposición de manos, inmunidad a enfermedades, *quitar enfermedad* 2/semana, reducción del daño 5/mágica, RC 19, resistencia al ácido 10, a la electricidad 10 y al frío 10, salud divina, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +14 (+18 contra veneno), Ref +8, Vol +10
Características: Fue 20, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 16, Car 18
Habilidades: Avistar +7, Concentración +13, Diplomacia +13, Montar +11
Dotes: Armadura natural mejorada, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Soltura con un arma (espada bastarda)
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario
Valor de desafío: 11
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal bueno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

El paladín semicelestial es un campeón del bien, un caballero andante cuyo valor frente al peligro es legendario.

Combate

El paladín semicelestial se esfuerza por enfrentarse a sus enemigos en combate espada contra espada, recurriendo a los ataques en vuelo solamente cuando se enfrenta a varios enemigos peligrosos. Contra una criatura maligna poderosa, el paladín semicelestial se preparará para el combate cuerpo a cuerpo con sus conjuros y aptitudes sortílegas, y luego hará buen uso de su aptitud de castigar al mal.

Aptitudes sortílegas (semicelestial): 3 al día: *protección contra el mal*; 1 al día: *auxilio divino, bendecir, castigo divino* (CD 18),*curar heridas graves* (CD 17), *disipar el mal* (CD 19), *neutralizar veneno, quitar enfermedad*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aura de bien (Ex): este paladín semicelestial irradia una fuerte aura de bien (consulta el conjuro *detectar el bien*) como un clérigo de 9.º nivel de una deidad buena.

Aura de valor (Sb): este paladín es inmune al miedo (mágico o de cualquier otra manera). Todo aliado que se encuentre hasta a 10' de él obtiene un bonificador de moral +4 a los TS contra efectos de miedo.

Castigar al mal (Sb): 2 veces al día, este paladín semicelestial puede intentar castigar al mal con un ataque normal cuerpo a cuerpo. Añade su bonificador de Carisma +4 a su tirada de ataque e inflige 9 puntos de daño adicionales (1 por nivel de paladín) si acierta con el ataque. Si castiga de forma accidental a una criatura que no es maligna, el castigo no tiene efecto pero se considerará utilizado para ese día.

También, 1 vez al día este paladín semicelestial puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo sin bonificador adicional que inflige 9 puntos de daño adicionales a un oponente maligno (éste es un beneficio de la plantilla de semicelestial).

***Detectar el mal* (St):** a voluntad, este paladín puede utilizar *detectar el mal*, como el conjuro.

Expulsar muertos vivientes (Sb): este paladín puede expulsar muertos vivientes como un clérigo de 6.º nivel.

Gracias divina (Sb): este paladín aplica su modificador de Carisma como bonificador a todos sus TS.

Imposición de manos (Sb): este paladín puede curar hasta 36 puntos de daño por día.

Luz del día (Sb): los semicelestiales pueden utilizar *luz del día* (como el conjuro) como una acción estándar.

Quitar enfermedad (St): este paladín semicelestial puede utilizar *quitar enfermedad* 2 veces por semana como aptitud sortílega (éste es un rasgo de clase de paladín). También un semicelestial tiene la aptitud de utilizar *quitar enfermedad* como aptitud sortílega (ver más arriba).

Salud divina (Ex): este paladín es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las sobrenaturales y las mágicas (tales como la putridez de momia y la licantropía).

Conjuros de paladín preparados habituales (2, 1; la CD de la salvación es 13 + nivel de conjuro): 1.º: *bendecir arma, favor divino*; 2.º: *fuerza de toro*.

Posesiones: coraza +2 de mithril, escudo pesado de acero +2, espada bastarda +2, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador +4 a Fue), 10

flechas plateadas, 10 flechas de hierro frío (diferentes paladines semicelestiales pueden tener posesiones distintas).

CÓMO CREAR UN SEMICELESTIAL

"Semicelestial" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura corporal viva con una puntuación mínima de 4 en Inteligencia y alineamiento no maligno a la que llamaremos a partir de ahora "criatura base". Ésta utilizará todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, con las siguientes excepciones.

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a 'ajeno'. No debes volver a calcular los DG, el ataque base, las salvaciones, o los puntos de golpe de la criatura. El tamaño no cambia. Los semicelestiales son normalmente ajenos nativos.

Velocidad: un semicelestial posee alas emplumadas y podrá volar al doble de la velocidad normal de la criatura base (maniobrabilidad buena). Si la criatura posee una velocidad voladora, utiliza ésa en su lugar.

CA: la armadura natural mejora en +1. Esto se apila con cualquier bonificador a la armadura natural que tenga la criatura base.

Ataques especiales: los semicelestiales conservan todos los ataques especiales de la criatura base y, además, obtienen las aptitudes especiales siguientes:

Castigar al mal (Sb): 1 vez al día, los semicelestiales pueden efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo que inflige tantos puntos de daño adicionales como sus DG (para un máximo de 20) a un oponente maligno.

Luz del día (Sb): los semicelestiales pueden utilizar *luz del día* (como el conjuro) como una acción estándar.

Aptitudes sortílegas: los semicelestiales con una puntuación de 8 o más en Inteligencia o Sabiduría poseerán dos o más aptitudes sortílegas dependiendo de sus DG, de la siguiente tabla. Las aptitudes son acumulativas; un dragón de bronce cría semicelestial (4 DG) puede utilizar *protección contra el mal* y *bendecir* así como también *auxilio divino* y *detectar el mal*. Si no se indica lo contrario, cada aptitud podrá ser utilizada una vez al día. El nivel de lanzador es igual a los DG de la criatura y la CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Nivel	Aptitudes
1-2	*Protección contra el mal* 3 al día, *bendecir*
3-4	*Auxilio divino, detectar el mal*
5-6	*Curar heridas graves, neutralizar veneno*
7-8	*Castigo divino, quitar enfermedad*
9-10	*Disipar el mal*
11-12	*Palabra sagrada*
13-14	*Aura sagrada* 3 al día, *sacralizar*
15-16	*Hechizar monstruo en grupo*
17-18	*Convocar monstruo IX* (sólo celestiales)
19-20	*Resurrección*

Cualidades especiales: un semicelestial posee las mismas cualidades especiales que la criatura base, además de las cualidades especiales siguientes:

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Inmunidad a las enfermedades.

— Resistencia al ácido 10, a la electricidad 10 y al frío 10.

— Reducción del daño 5/mágica (si tiene 11 DG o menos) o 10/mágica (si tienen 12 DG o más).

— Las armas naturales de un semicelestial se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la reducción del daño.

— Resistencia a conjuros igual a los DG de la criatura + 10 (máximo 35).

— Bonificador racial de +4 a las salvaciones de Fortaleza contra veneno.

Características: incrementa de este modo las poseídas por la criatura base: Fue +4, Des +2, Con +4, Int +2, Sab +4, Car +4.

Habilidades: los semicelestiales obtienen puntos de habilidad como ajenos y tiene unos puntos de habilidad igual a (8 + modificador de Inteligencia) x (DG + 3). No incluyas los DG por niveles de clase en este cálculo, el semicelestial solamente obtiene puntos de habilidad de ajeno por sus DG raciales, y obtiene la cantidad normal por sus niveles de clase. Trata como habilidades de clase o cláseas las habilidades de la lista de la criatura base y como transcláseas las demás.

Valor de desafío: 5 DG o menos, igual que la criatura base +1; de 6 DG a 10 DG, igual que la criatura base +2; 11 DG o más, igual que la criatura base +3.

Alineamiento: cualquiera bueno (siempre)

Avance: igual que la criatura base +4.

PERSONAJES SEMICELESTIALES

Los semicelestiales humanoides suelen poseer una clase de personaje, prefiriendo las de bardo, clérigo, guerrero o paladín. A veces, los no humanoides son también clérigos o paladines. Los clérigos semicelestiales sirven a deidades buenas, como Ehlonna, Heironeous, Kord o Pelor.

SEMIDRAGÓN

La naturaleza mágica de los dragones les permite cruzarse prácticamente con cualquier criatura. Por regla general, la concepción tiene lugar mientras el dragón ha cambiado su forma, abandonando a continuación al joven híbrido.

Los semidragones siempre son más formidables que sus semejantes y su aspecto suele traicionar su naturaleza: escamas, rasgos alargados, ojos reptilianos y garras y dientes exagerados. A veces, incluso poseen alas.

EJEMPLO DE SEMIDRAGÓN

Este poderoso humanoide tiene la piel negra, cubierta de escamas, garras afiladas y colmillos, y un par de cuernos que se curvan hacia delante por encima de sus ojos.

Aquí está un ejemplo de semidragón utilizando a un guerrero humano de 4.º nivel como criatura base y a un dragón negro como parte no humana de la pareja procreadora.

Semidragón (negro), guerrero humano de 4.º nivel
Dragón Mediano (humanoide agrandado)
Dados de golpe: 4d10+16 (43 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' con armadura completa (4 casillas); velocidad base 30'
CA: 24 (+1 Des, +4 natural, +9 *armadura completa* +1), toque 11, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +4/+10
Ataque: espada de dos hojas de gran calidad +12 c/c (1d8+11/19-20) o jabalina +5 a distancia (1d6+6)
Ataque completo: espada de dos hojas de gran calidad +10 c/c/+10 c/c (1d8+8/19-20, 1d8+5/19-20) y mordisco +5 c/c (1d6+3); o 2 garras +10 c/c (1d4+6) y mordisco +5 c/c (1d6+3); o jabalina +5 a distancia (1d6+6)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: arma de aliento
Cualidades especiales: inmunidad al ácido, *dormir* y parálisis, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +2, Vol +4
Características: Fue 22, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 12
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +3, Intimidar +4, Saltar –1, Trepar +5
Dotes: Ataque poderoso, Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (espada con dos hojas), Especialización con un arma (espada de dos hojas), Soltura con un arma (espada de dos hojas), Voluntad de hierro
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario
Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (a menudo)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +3

Este semidragón está basado en un guerrero humano de 4.º nivel con las puntuaciones de característica siguientes: Fue 14, Des 13, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 10.

Combate

Los guerreros semidragones utilizan armas a dos manos (a menudo exóticas). Son agresivos y temperamentales, y se mueren de ganas por entrar en combate. Muchas veces lideran a otros guerreros malignos, aunque siguen combatiendo de forma individual.

Arma de aliento (Sb): línea de 30', 1 vez por día, daño 6d8 por ácido, reflejos CD 14 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Posesiones: armadura completa +1, espada de dos hojas de gran calidad, jabalinas.

CÓMO CREAR UN SEMIDRAGÓN

"Semidragón" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura corporal viva a la que llamaremos a partir de ahora "criatura base". Ésta utilizará todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, con las siguientes excepciones.

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a 'dragón'. No debes volver a calcular el ataque base, o las salvaciones. El tamaño no cambia.

Dados de golpe: el tipo de DG se incrementa en 1 tamaño de dado, hasta un máximo de d12. No incrementes los DG de clase.

Velocidad: los semidragones de tamaño Grande o superior poseerán alas y podrán volar al doble de su velocidad táctica terrestre (máximo 120') con maniobrabilidad regular. Un semidragón de tamaño Mediano o menor no tiene alas.

CA: la armadura natural mejora en +4.

Ataque: un semidragón posee 2 ataques de garra y uno de mordisco, y las garras son su arma de ataque principal. Si la criatura base puede utilizar armas manufacturadas, el semidragón conservará esa aptitud. Un semidragón que combata sin armas utilizará una garra cuando haga una acción de ataque. Cuando tenga un arma manufacturada, utilizará la garra como un ataque natural secundario adicional.

Ataque completo: un semidragón que combata sin armas utilizará ambas garras y su mordisco para efectuar un ataque completo. Si tiene un arma manufacturada, la utilizará como ataque principal y usará su mordisco como ataque natural secundario. Si tiene una mano libre, utilizará una garra como un ataque natural secundario adicional.

Daño: los semidragones poseen ataques de mordisco y garra. Si la criatura base carece de tales formas de ataque, utiliza los valores de daño de la siguiente tabla. De lo contrario, utiliza los que sean mayores entre los de la criatura base o los indicados a continuación.

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

Ataques especiales: los semidragones conservan todos los ataques especiales de la criatura base y, además, adquieren un arma de aliento (basada en la variedad de dragón) que pueden utilizar 1 vez al día. Un arma de aliento de un semidragón inflige 6d8 puntos de daño. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + 1/2 DG raciales del semidragón + modificador de Con del semidragón) reducirá el daño a la mitad.

Variedad de dragón	Arma de aliento
Azul	Línea de relámpago de 60'
Blanco	Cono de frío de 30'
Negro	Línea de ácido de 60'
Rojo	Cono de fuego de 30'
Verde	Cono de gas corrosivo (ácido) de 30'
Bronce	Línea de relámpago de 60'
Cobre	Línea de ácido de 60'
Oro	Cono de fuego de 30'
Oropel	Línea de fuego de 60'
Plata	Cono de frío de 30'

Cualidades especiales: los semidragones poseen todas las cualidades especiales de la criatura base, además de visión en la penumbra y visión en la oscuridad hasta una distancia de 60'. Son inmunes a los efectos de *dormir* y parálisis, y poseen inmunidades adicionales en base a la variedad de dragón.

Variedad de dragón	Inmunidad	Variedad de dragón	Inmunidad
Azul	Electricidad	Bronce	Electricidad
Blanco	Frío	Cobre	Ácido
Negro	Ácido	Oro	Fuego
Rojo	Fuego	Oropel	Fuego
Verde	Ácido	Plata	Frío

Características: incrementa de este modo las poseídas por la criatura base: Fue +8, Con +2, Int +2, Car +2.

Habilidades: los semidragones obtienen puntos de habilidad como dragones y tiene unos puntos de habilidad igual a (6 + modificador de Inteligencia) × (DG + 3). No incluyas los DG por niveles de clase en este cálculo, el semidragón solamente obtiene puntos de habilidad de ajeno por sus DG raciales, y obtiene la cantidad normal por sus niveles de clase. Trata como habilidades de clase o cláseas las habilidades de la lista de la criatura base y como transcláseas las demás.

Entorno: igual que la criatura base o la variedad de dragón.
Valor de desafío: igual que la criatura base +2 (mínimo 3).
Alineamiento: igual que la variedad de dragón.
Avance: igual que la criatura base +3.

SEMIINFERNAL

La naturaleza mágica de los infernales les permite cruzarse casi con cualquier criatura. Esta descendencia infernal, que se cría en las profundidades de los oscuros planos inferiores, son abominaciones que acosan a criaturas mortales.

Los demonios y diablos llevan a su progenie hasta el plano Material, dejándola suelta por el mundo. Sin embargo, hay veces en que los infernales fuerzan a criaturas mortales con intención de crear híbridos malignos; las criaturas más depravadas incluso están dispuestas a participar voluntariamente en tales actos. Los descendientes semiinfernales suelen ser destruidos tras el parto, pero algunos sobreviven para convertirse en grotescas parodias de sus progenitores mortales. En muy raras ocasiones, estas criaturas aprenden de su progenitor no infernal, adoptan sus peculiaridades y se apartan de su herencia maligna.

Sin importar su forma, los semiinfernales siempre resultan atroces a la vista, pues poseen escamas oscuras, cuernos, brillantes ojos rojos, alas de murciélago, un olor fétido o algún otro signo que demuestre su maligna corrupción.

Los semiinfernales, que nunca llegan a encajar en ninguna sociedad mortal, suelen ser solitarios. En los planos inferiores son maltratados y ridiculizados por su naturaleza impura. Entre los no infernales, son auténticos parias; odiadas corrupciones del orden natural. A veces, los semiinfernales humanoides reciben el nombre de "cambión". A

menudo sirven a infernales más poderosos o lideran a criaturas malignas del plano Material.

EJEMPLO DE SEMIINFERNAL

Este humanoide alado tiene garras, colmillos y unos pequeños cuernos. Sus ojos tienen un brillo rojizo y apesta a azufre.

Este ejemplo utiliza un clérigo humano de Erythnul de 7.º nivel como criatura base.

Semiinfernal, clérigo humano de 7.º nivel
Ajeno Mediano (humanoide agrandado, nativo)
Dados de golpe: 7d8+14 (49 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 20' con coraza (4 casillas), Vl 20' con coraza (regular); velocidad base 30', Vl 30' (regular)
CA: 24 (+3 Des, +1 natural, +10 *coraza +2* y *escudo pesado +1*), toque 13, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +5/+9
Ataque: *maza de armas +1* +11 c/c (1d8+5) o garra +9 c/c (1d4+4) o ballesta ligera de gran calidad +9 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo: *maza de armas +1* +11 c/c (1d8+5) y mordisco +4 c/c (1d6+2); o 2 garras +9 c/c (1d4+4) y mordisco +4 c/c (1d6+2); o ballesta ligera de gran calidad +9 a distancia (1d8/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, castigar al bien, conjuros, reprender muertos vivientes 8 al día
Cualidades especiales: inmunidad al veneno, reducción del daño 5/mágica, RC 17, resistencia al ácido 10, a la electricidad 10, al frío 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +5, Vol +9
Características: Fue 18, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 18, Car 12
Habilidades: Avistar +9, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +3, Diplomacia +6, Saber (arcano) +6, Saber (religión) +6, Sanar +9
Dotes: Ataque en vuelo, Conjurar en combate, Expulsión incrementada, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (maza de armas)[A]
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario
Valor de desafío: 9
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: cualquiera maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +4

Por regla general, a los lanzadores de conjuros semiinfernales como el que te describimos aquí se les encuentra como líderes de cultos oscuros o templos malignos.

Combate

Estas criaturas atacan con gran agresividad y sed de batalla, utilizando su aptitud para volar para adquirir mayor ventaja lanzando conjuros desde el aire. Disfrutan torturando a cualquier enemigo lo bastante desafortunado como para caer en sus manos.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *oscuridad, veneno* (CD 15); 1/día: *azote sacrílego* (CD 15) y *profanar*. Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 7.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Castigar al bien (Sb): 1 vez al día este semiinfernal puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo sin que inflige 7 puntos de daño adicionales a un oponente bueno.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 6, 5, 4, 3; CD de la salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luz, orientación divina, resistencia;* 1.º: *curar heridas leves, escudo de la fe, favor divino, orden imperiosa, perdición, protección contra el bien**; 2.º: *arma espiritual**, *explosión de sonido, fuerza de toro, inmovilizar persona, resistencia de oso;* 3.º: *curar heridas graves, disipar magia, lanzar maldición, vestidura mágica**; 4.º: *azote sacrílego**, *convocar monstruo IV, curar heridas críticas.*

* Conjuro de dominio. Deidad: Erythnul. Dominios: Guerra (dote adicional Soltura con un arma) y Mal (lanza conjuros malignos como nivel de lanzador +1).

Posesiones: coraza +2, escudo pesado +2, maza de armas +1, presea de Sabiduría +2, poción de acelerar (diferentes semiinfernales pueden tener posesiones distintas).

CÓMO CREAR UN SEMIINFERNAL

"Semiinfernal" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura corporal viva con una puntuación mínima de 4 en Inteligencia y alineamiento no bueno a la que llamaremos a partir de ahora "criatura base". Ésta utilizará todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, con las siguientes excepciones.

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a 'ajeno'. No debes volver a calcular los DG, el ataque base, o las salvaciones de la criatura. El tamaño no cambia. Los semiinfernales son normalmente ajenos nativos.

Velocidad: un semiinfernal posee alas de murciélago. Salvo que la criatura base tenga una velocidad voladora mejor, la criatura podrá volar a la velocidad táctica terrestre de la criatura base (maniobrabilidad regular).



Semidragón

Semiinfernal

CA: la armadura natural mejora en +1. Esto se apila con cualquier bonificador a la armadura natural que tenga la criatura base.

Ataque: un semiinfernal posee 2 ataques de garra y uno de mordisco, y las garras son su arma de ataque principal. Si la criatura base puede utilizar armas manufacturadas, el semiinfernal conservará esa aptitud. Un semiinfernal que combata sin armas utilizará una garra cuando haga una acción de ataque. Cuando tenga un arma manufacturada, utilizará la garra como un ataque natural secundario adicional.

Ataque completo: un semiinfernal que combata sin armas utilizará ambas garras y su mordisco para efectuar un ataque completo. Si tiene un arma manufacturada, la utilizará como ataque principal y usará su mordisco como ataque natural secundario. Si tiene una mano libre, utilizará una garra como un ataque natural secundario adicional.

Daño: los semiinfernales poseen ataques de mordisco y garra. Si la criatura base carece de tales formas de ataque, utiliza los valores de daño de la siguiente tabla. De lo contrario, utiliza los que sean mayores entre los de la criatura base o los indicados a continuación.

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

Ataques especiales: los semiinfernales conservan todos los ataques especiales de la criatura base y obtienen el ataque especial siguiente:

Castigar al bien (*Sb*): 1 vez al día, los semiinfernales pueden efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo que inflige tantos puntos de daño adicionales como sus DG (para un máximo de 20) a un oponente bueno.

Aptitudes sortílegas: los semiinfernales con una puntuación de 8 o más en Inteligencia o Sabiduría poseerán dos o más aptitudes sortílegas dependiendo de sus DG, de la siguiente tabla. Las aptitudes son acumulativas; un semiinfernal de 4 DG puede utilizar *oscuridad* del mismo modo que *profanar*. Si no se indica lo contrario, cada aptitud podrá ser utilizada una vez al día. El nivel de lanzador es igual a los DG de la criatura y la CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Nivel	Aptitudes
1-2	*Oscuridad* 3 al día
3-4	*Profanar*
5-6	*Azote sacrílego*
7-8	*Veneno* 3 al día
9-10	*Contagio*
11-12	*Blasfemia*
13-14	*Aura sacrílega* 3 al día, *desacralizar*
15-16	*Horrible marchitamiento*
17-18	*Convocar monstruo* IX (sólo infernales)
19-20	*Destrucción*

Cualidades especiales: los semiinfernales poseen las mismas cualidades especiales que la criatura base, además de las cualidades especiales siguientes:

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Inmunidad al veneno.

— Resistencia al ácido 10, a la electricidad 10, al frío 10 y al fuego 10.

— Reducción del daño 5/mágica (si tiene 11 DG o menos) o 10/mágica (si tienen 12 DG o más).

— Las armas naturales de un semiinfernal se consideran como armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la reducción del daño.

— Resistencia a conjuros igual a los DG de la criatura + 10 (máximo 35).

Características: incrementa de este modo las poseídas por la criatura base: Fue +4, Des +4, Con +2, Int +4, Car +2.

Habilidades: los semiinfernales obtienen puntos de habilidad como ajenos y tiene unos puntos de habilidad igual a (8 + modificador de Inteligencia) × (DG + 3). No incluyas los DG por niveles de clase en este cálculo, el semiinfernal solamente obtiene puntos de habilidad de ajeno por sus DG raciales, y obtiene la cantidad normal por sus niveles de clase. Trata como habilidades de clase o cláseas las habilidades de la lista de la criatura base y como transcláseas las demás.

Valor de desafío: 4 DG o menos, igual que la criatura base +1; de 5 DG a 10 DG, igual que la criatura base +2; 11 DG o más, igual que la criatura base +3.

Alineamiento: cualquiera maligno (siempre)

Ajuste de nivel: +4.

PERSONAJES SEMIINFERNALES

Los semiinfernales humanoides suelen poseer una clase de personaje, prefiriendo las de clérigo, guerrero, hechicero y pícaro. Con frecuencia, los pícaros y guerreros adquieren, respectivamente, las clases de prestigio de asesino y guardia negro. A veces, los no humanoides son también clérigos o hechiceros. Los clérigos semiinfernales sirven a deidades malignas, como Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull o Vecna.

SIRÉNIDO

Sirénido, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Mediano (acuático)
Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 5' (1 casilla), Nd 50'
CA: 13 (+1 Des, +2 cuero), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +1/+2
Ataque: tridente +2 c/c (1d8+1) o ballesta pesada +2 a distancia (1d10/19-20)
Ataque completo: tridente +2 c/c (1d8+1) o ballesta pesada +2 a distancia (1d10/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: anfibio, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +1, Vol +1
Características: Fue 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 10
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Nadar +9
Dotes: Alerta
Entorno: acuático templado
Organización: compañía (2-4), patrulla (11-20 más 2 tenientes de 3.er nivel y 1 líder de 3.er - 6.º nivel) o partida (30-60 más 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel, 3 capitanes de 7.º nivel y 10 marsopas)
Valor de desafío: 1/2
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Este ser tiene la parte superior del cuerpo, brazos y cabeza de un humano de rasgos hermosos. Sin embargo, en vez de piernas, tiene la cola cubierta de escamas de un gran pez.

Los sirénidos son gente juguetona que vive bajo el mar. Aunque desconfían de los habitantes de la superficie, no suelen mostrarse hostiles: prefieren tomar el sol en las rocas antes que combatir.

Tanto las hembras como los varones se engalanan con conchas, corales y otros adornos del fondo marino.

A menudo, los aventureros que se encuentran con sirénidos acaban

siendo víctimas de bromas y travesuras. La diversión de estas gentes puede resultar cruel, aunque no suelen ser malvados. No obstante, si los habitantes de la superficie les hicieran daño, estas criaturas podrían ser enemigos formidables.

Un sirénido mide cerca de 8' de largo desde la parte superior de su cabeza a la punta de su cola, y pesa aproximadamente 400 lb.

Los sirénidos hablan común y acuano.

La mayoría de sirénidos que se encuentran lejos de su hogar son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.er nivel.

Sirénida



COMBATE

Los sirénidos prefieren su ballesta pesada, de concha y coral, que dispara virotes hechos a partir de las espinas del pez globo, con un incremento de distancia de 30' bajo el agua. A menudo, disparan varias descargas contra sus enemigos antes de acercarse, momento en que recurren a los tridentes.

Anfibio (Ex): los sirénidos pueden respirar tanto aire como agua, aunque raras veces viajan más allá de algunos pies fuera de la orilla del mar.

Habilidades: un sirénido posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

El combatiente sirénido que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LA SOCIEDAD DE LOS SIRÉNIDOS

Estas criaturas viven en comunidades semipermanentes situadas cerca de las zonas de pesca y caza elegidas. A menudo se les encuentra en compañía de marsopas. Los habitantes de la superficie que se topan cara a cara con gente de esta raza suelen encontrarse con expediciones de caza o de rastreo.

Los sirénidos adoran a la deidad Eadro, que los creó tanto a ellos como a los locathah.

PERSONAJES SIRÉNIDOS

La clase predilecta de los sirénidos es la de bardo, y la mayoría de sus líderes siguen ese camino. Los lanzadores de conjuros que no son bardos suelen ser adeptos.

Los clérigos adoran a Eadro y pueden elegir dos de entre los siguientes dominios: Agua, Animal y Protección.

SLAAD

En los planos caóticos hierven la energía aleatoria y los fragmentos de materia, y los slaad se abren paso entre la cacofonía de luz y color.

Los slaad son criaturas del caos a las que se ha comparado con sapos humanoides, pero tal descripción se olvida de su agilidad y terrible maestría en combate.

Los slaad hablan su propio idioma. Los slaad verdes y grises también hablan común, y los de la muerte no sólo eso, sino que también se comunican telepáticamente.

COMBATE

Generalmente, los slaad atacan con su mordisco y sus garras. Disfrutan del combate cuerpo a cuerpo, pero son lo bastante sensatos como para sacar provecho a su aptitud de convocación y demás aptitudes sortílegas. Las armas naturales de un slaad, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento caótico para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Todos los slaad poseen resistencia al ácido 5, a la electricidad 5, al frío 5 y al fuego 5 y son inmunes al daño sónico.

Convocar slaad (*St*): los slaad pueden convocar a otros slaad de forma parecida a la del conjuro *convocar monstruo*, pero sus posibilidades de éxito están limitadas. Lanza un d%: con un fallo, ningún slaad responderá a la convocación. Al cabo de 1 hora, las criaturas convocadas regresarán automáticamente al lugar del que hayan venido. Un slaad que acabe de ser convocado no pueden emplear su propia aptitud de convocación hasta haber transcurrido 1 hora.

La mayoría de los slaad no emplean a la ligera su aptitud de convocación, pues temen a sus semejantes y desconfían de ellos. Por lo general, sólo la emplean cuando necesitan salvar la vida.

PERSONAJES SLAAD

Los slaad rara vez se concentran lo suficiente como para seguir una clase de personaje. A veces, los grises se convierten en hechiceros, y los slaad de la muerte más poderosos se comportan y entrenan como pícaros para poder acceder a la clase de asesino.

SLAAD ROJO

Ajeno Grande (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 19 (–1 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +7/+16
Ataque: mordisco +11 c/c (2d8+5)
Ataque completo: mordisco +11 c/c (2d8+5) y 2 garras +9 c/c (1d4+2 más implantación)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: abalanzarse, *convocar slaad*, croar aturdidor, implantación
Cualidades especiales: curación rápida 5, inmunidad a los ataques sónicos, resistencia al ácido 5, a la electricidad 5, al frío 5 y al fuego 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 21, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 6, Car 8

Habilidades: Avistar +8, Esconderse +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +12, Saltar +15, Trepar +15
Dotes: Ataque múltiple, Esquiva, Movilidad
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: solitario, pareja, banda (3-5) o manada (6-10)
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 8-10 DG (Grande); 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +6

Esta criatura tiene la apariencia de un sapo de piel rojiza apenas humanoide, sin apenas cuello y con una cabeza enorme y aplanada. Es bípedo, con manos y pies terminados en garras, y sus manos y dedos son especialmente largos. Un humano apenas llegaría a los hombros de la criatura.

Los slaad rojos, que son los más débiles de todos, vagabundean en solitario, instalando a menudo guaridas secretas en otros planos. La mayoría tratan de escapar de los otros slaad, más poderosos y, a veces, también más crueles.

Un slaad rojo mide cerca de 8' de altura y pesa aproximadamente 650 lb. Como su nombre indica, un slaad rojo es prácticamente de ese color, más oscuro en la espalda y más claro en su vientre.

A estas criaturas se las puede encontrar en grupos cuando trabajan para algún poder superior que haya logrado dominarlas, pero ni siquiera entonces coordinan sus acciones demasiado bien.

Slaad azul



Slaad de la muerte

Combate

Por regla general, los slaad rojos solamente atacan cuando están hambrientos o nerviosos. Sin embargo, una vez se excitan, combaten hasta la muerte.

Abalanzarse (Ex): si un slaad rojo carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo en el mismo asalto.

Convocar slaad **(St):** 1 vez al día, un slaad rojo puede intentar convocar a otro slaad rojo con un 40% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 3.er nivel.

Croar aturdidor (Sb): 1 vez al día, un slaad rojo puede emitir un fuerte croar. Toda criatura (excepto los slaad) en un radio de 20' debe tener éxito en una prueba de Fortaleza (CD 16) o quedará aturdida durante 1d3 asaltos. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Implantación (Ex): cuando un slaad rojo alcanza con sus garras al enemigo, puede inyectarle un huevecillo en el cuerpo. La criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 16) para evitar la implantación. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

A menudo, estas criaturas implantan los huevos en criaturas inconscientes o indefensas por alguna otra razón, por lo que no tienen derecho a TS alguno. El huevo se gesta durante una semana antes de eclosionar, dejando libre a un slaad azul que se abre paso desde el interior devorando y matando a la víctima. Ésta caerá gravemente enferma (-10 a todas las puntuaciones de característica, con un mínimo de 1) 24 horas antes de que el huevo madure por completo. Un conjuro de *quitar enfermedad* librará a la víctima del huevecillo, igual que hará una prueba con éxito de Sanar (CD 25) realizada por alguien que posea la habilidad. Si falla en la prueba, el sanador podrá repetir la tirada, pero cada nuevo intento (tenga éxito o no) infligirá 1d4 puntos de daño al paciente.

Si el anfitrión es un lanzador de conjuros arcanos, el huevecillo eclosionará dejando paso a un slaad verde.

SLAAD AZUL

Ajeno Grande (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 8d8+32 (68 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 20 (–1 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +8/+18
Ataque: garra +13 c/c (2d6+6)
Ataque completo: 4 garras +13 c/c (2d6+6) y mordisco +11 c/c (2d8+3 más enfermedad)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *convocar slaad*, fiebre slaad
Cualidades especiales: curación rápida 5, inmunidad a los ataques sónicos, resistencia al ácido 5, a la electricidad 5, al frío 5 y al fuego 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +10, Ref +8, Vol +4
Características: Fue 23, Des 15, Con 19, Int 6, Sab 6, Car 10
Habilidades: Avistar +9, Esconderse +9, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +13, Saltar +17, Trepar +17
Dotes: Ataque múltiple, Esquiva, Movilidad
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: solitario, pareja, banda (3-5) o manada (6-10)
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +6

Esta criatura gigantesca tiene la apariencia de un sapo humanoide de piel azulada, robusto y grande como un ogro, sin apenas cuello y con una cabeza enorme y aplanada. Es bípedo, con manos y pies terminados en garras, y en el dorso de sus manos posee unos garfios óseos de aspecto perverso.

Los slaad azules se reúnen para luchar en batallas horribles contra otras sociedades y contra la suya propia. Son matones que sólo valoran la fuerza y el poder.

Un slaad azul mide unos 10' de altura y es muy ancho de cuerpo, llegando a pesar alrededor de las 1.000 lb. Como su nombre indica, un slaad azul es prácticamente de ese color, más oscuro en la espalda y más claro en su vientre.

Estos slaad se encuentran con más frecuencia en grupo y colaboran mejor que otros; al menos, mejor que los slaad rojos.

Combate

Un slaad azul se enfurece rápidamente y ataca a la mayoría de criaturas que se cruzan en su camino nada más verlas por el mero hecho de probar su fuerza. Además de sus garras normales, el slaad azul posee garfios óseos en el dorso de cada mano, lo que le permite efectuar cuatro ataques de garra por asalto.

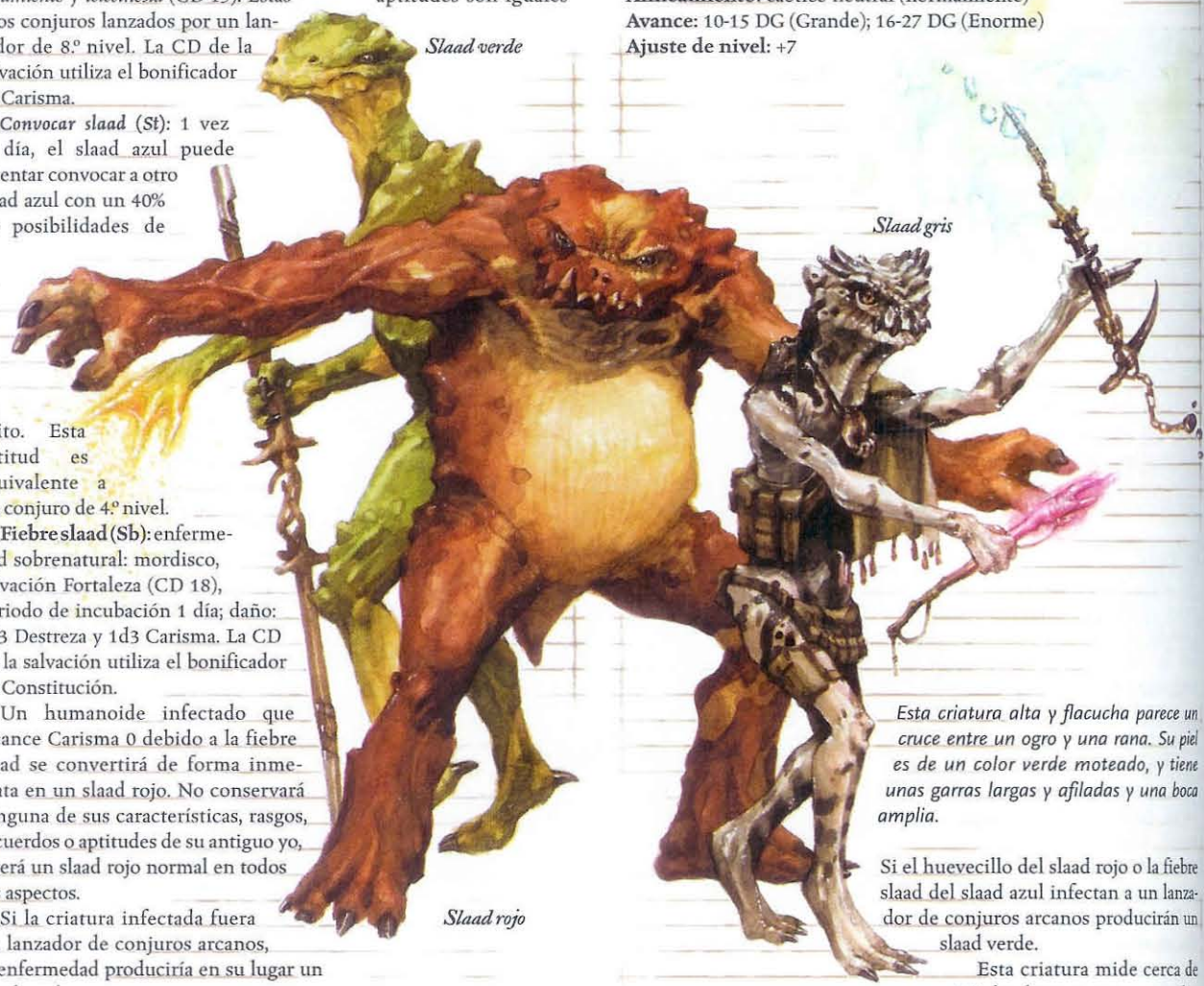
Aptitudes sortílegas: a voluntad: *inmovilizar persona* (CD 13), *pasamiento* y *telecinesia* (CD 15). Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un lanzador de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

***Convocar slaad* (*Sl*):** 1 vez al día, el slaad azul puede intentar convocar a otro slaad azul con un 40% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Fiebre slaad (Sb): enfermedad sobrenatural: mordisco, salvación Fortaleza (CD 18), periodo de incubación 1 día; daño: 1d3 Destreza y 1d3 Carisma. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Un humanoide infectado que alcance Carisma 0 debido a la fiebre slaad se convertirá de forma inmediata en un slaad rojo. No conservará ninguna de sus características, rasgos, recuerdos o aptitudes de su antiguo yo, y será un slaad rojo normal en todos los aspectos.

Si la criatura infectada fuera un lanzador de conjuros arcanos, la enfermedad produciría en su lugar un slaad verde.



Slaad verde

Slaad gris

Slaad rojo

Ilustración de T. Jarvis

SLAAD VERDE

Ajeno Grande (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 9d8+36 (76 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 23 (–1 tamaño, +1 Des, +13 natural), toque 10, desprevenido 22
Ataque base/Presa: +9/+19
Ataque: garra +14 c/c (1d6+6)
Ataque completo: 2 garras +14 c/c (1d6+6) y mordisco +12 c/c (2d8+3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *convocar slaad*
Cualidades especiales: cambiar forma, curación rápida 5, inmunidad a los ataques sónicos, resistencia al ácido 5, a la electricidad 5, al frío 5 y al fuego 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +10, Ref +7, Vol +6
Características: Fue 23, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 10, Car 12
Habilidades: Avistar +12, Buscar +12, Concentración +10, Esconderse +9, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +13, Saltar +18, Trepar +18
Dotes: Ataque poderoso, Ataque múltiple, Hendedura, Iniciativa mejorada
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: solitario o banda (2-5)
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 10-15 DG (Grande); 16-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +7

Esta criatura alta y flacucha parece un cruce entre un ogro y una rana. Su piel es de un color verde moteado, y tiene unas garras largas y afiladas y una boca amplia.

Si el huevecillo del slaad rojo o la fiebre slaad del slaad azul infectan a un lanzador de conjuros arcanos producirán un slaad verde.

Esta criatura mide cerca de 10' de altura y es muy ancha, pesando aproximadamente 1.000 lb. Como su nombre indica, un slaad verde es prácticamente de ese color, más oscuro en la espalda y más claro en su vientre.

Los slaad verdes son patanes, arrogantes y egocéntricos, y solamente piensan en sí mismos. Ansían conseguir poder mágico y, en caso de encontrarlo, terminan convirtiéndose en slaad grises (consulta más adelante al respecto).

Los slaad verdes forman grupos si ello se ajusta a sus necesidades.

Combate

Los slaad verdes prefieren utilizar sus aptitudes sortílegas antes que combatir físicamente, pero no temen atacar con garras y dientes

cuando resulta necesario. Sin embargo, jamás combaten hasta la muerte, si pueden evitarlo.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar magia, detectar pensamientos* (CD 13), *estallar* (CD 13), *martillo del caos* (CD 15), *miedo* (CD 15), *protección contra la ley* y *ver lo invisible*. 3 al día: *bola de fuego* (CD 14), *disipar la ley* (CD 16) y *oscuridad profunda*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 9.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Cambiar forma (Sb): un slaad verde puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o Grande como acción estándar. En forma humanoide, el slaad verde pierde sus ataques de garras y mordisco, aunque en cambio puede equiparse con armas y armadura de acuerdo a su apariencia. La criatura puede permanecer en una forma hasta que escoge asumir una nueva. Un cambio de forma no puede ser disipado, pero el slaad verde recuperará su forma natural cuando muera. Un conjuro de *visión verdadera* revelará su forma natural.

Convocar slaad (St): una vez al día, un slaad verde puede intentar convocar a otro slaad verde con un 40% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 5.º nivel.

SLAAD GRIS

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 10d8+50 (95 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 24 (+3 Des, +11 natural), toque 13, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +10/+14
Ataque: garra +15 c/c (2d4+4)
Ataque completo: 2 garras +15 c/c (2d4+4) y mordisco +12 c/c (2d8+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *convocar slaad*
Cualidades especiales: cambiar forma, curación rápida 5, inmunidad a los ataques sónicos, reducción del daño 10/legal, resistencia al ácido 5, a la electricidad 5, al frío 5 y al fuego 5, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +12, Ref +10, Vol +9
Características: Fue 19, Des 17, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 14
Habilidades: Avistar +15, Buscar +15, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +17, Esconderse +16, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +16, Saber (arcano) +15, Saltar +17, Supervivencia +5 (+7 a seguir rastros), Trepar +17
Dotes: Ataque múltiple, Dote de creación de objetos (una cualquiera), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 10
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 11-15 DG (Mediano); 16-30 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +6

Enjuto y de mirada rápida, este humanoide se parece a una rana bípeda. Su piel es de un color gris moteado, y sus dedos son largos y terminados en garras. Es tan alto como un humano.

Todo slaad verde que logre sobrevivir durante más de un siglo se marchará para permanecer en soledad al menos un año. Transcurrido ese tiempo, regresará convertido en un slaad gris más pequeño y encorvado y dedicará la mayor parte de su tiempo y atención al estudio de la magia. A los slaad grises les gusta crear objetos mágicos con los que incrementar su poder personal.

Combate

Los slaad grises prefieren combatir a distancia utilizando sus aptitudes sortílegas, aunque tampoco le tienen miedo al cuerpo a cuerpo.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *círculo mágico contra la ley, detectar magia, estallar, identificar, invisibilidad, martillo del caos* (CD 16), *oscuridad profunda, rayo relampagueante* (CD 15) y *ver lo invisible*; 3 al día: *animar los objetos, disipar la ley* (CD 17) y *volar*; 1 al día: *palabra de poder aturdidor*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 10.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Cambiar forma (Sb): un slaad gris puede asumir cualquier forma humanoide como acción estándar. En forma humanoide, el slaad gris pierde sus ataques de garras y mordisco, aunque en cambio puede equiparse con armas y armadura de acuerdo a su apariencia. La criatura puede permanecer en una forma hasta que escoge asumir una nueva. Un cambio de forma no puede ser disipado, pero el slaad gris recuperará su forma natural cuando muera. Un conjuro de *visión verdadera* revelará su forma natural.

Convocar slaad (St): 2 veces al día, un slaad gris puede intentar convocar a 1-2 slaad rojos o 1 slaad azul, con un 40% de posibilidades de éxito, o bien a 1 slaad verde con un 20% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 5.º nivel.

SLAAD DE LA MUERTE

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 15d8+75 (142 pg)
Iniciativa: +10
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 28 (+6 Des, +12 natural), toque 16, desprevenido 22
Ataque base/Presa: +15/+20
Ataque: garra +20 c/c (3d6+5 más aturdimiento)
Ataque completo: 2 garras +20 c/c (3d6+5 más aturdimiento) y mordisco +18 c/c (2d10+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, aturdimiento, *convocar slaad*
Cualidades especiales: cambiar forma, curación rápida 5, inmunidad a los ataques sónicos, reducción del daño 10/legal, resistencia al ácido 5, a la electricidad 5, al frío 5 y al fuego 5, telepatía hasta a 100', visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +14, Ref +15, Vol +13
Características: Fue 21, Des 23, Con 21, Int 18, Sab 18, Car 18
Habilidades: Avistar +22, Buscar +22, Concentración +15, Escapismo +24, Esconderse +24, Escuchar +22, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +24, Saber (dos cualesquiera) +22, Saltar +23, Supervivencia +12 (+14 a seguir rastros), Trepar +23, Uso de cuerdas +6 (+8 con ataduras)
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado
Entorno: el caos cambiante del Limbo
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 13
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 16-22 DG (Mediano); 23-45 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Enjuto y de mirada rápida, este humanoide se parece a una rana bípeda. Su piel es de un color gris moteado, y sus dedos son largos y terminados en garras. Es tan alto como un humano.

Los slaad de la muerte son slaad grises sometidos a un misterioso ritual que los transforma en auténticas máquinas de matar. Aunque poseen aptitudes sortílegas como los slaad grises, los slaad de la muerte se concentran más en el asesinato que en el poder mágico. Su aspecto es idéntico al de los slaad grises.

Todos los slaad obedecen las órdenes de los slaad de la muerte, más por miedo que por otra cosa. Los slaad de la muerte representan la corrupción del caos puro por parte del mal, en lugar de representar auténticamente a esa primera fuerza.

Combate

Aunque la maestría que demuestra el slaad de la muerte con sus armas naturales es terrible, esta criatura disfruta esgrimiendo las armas mágicas que tenga a su disposición.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *animar los objetos, bola de fuego* (CD 17), *círculo mágico contra la ley, dedo de la muerte* (CD 21), *detectar magia, disipar la ley* (CD 19), *estallar* (CD 16), *identificar, invisibilidad, martillo del caos* (CD 18), *miedo* (CD 18), *oscuridad profunda, ver lo invisible y volar*; 3 al día: *capa del caos* (CD 22), *círculo de muerte* (CD 20), *palabra del caos* (CD21); 1 al día: *implosión* (CD 23), *palabra de poder cegador*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de 15.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aturdimiento (Ex): 3 veces al día, un slaad de la muerte puede intentar aturdir a su oponente al atacarle con una de sus armas naturales. Si el oponente falla en una salvación de Fortaleza (CD 21), quedará aturdido durante 1 asalto además de sufrir el daño normal del ataque. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Sabiduría.

Cambiar forma (Sb): un slaad de la muerte puede asumir cualquier forma humanoide como acción estándar. En forma humanoide, el slaad de la muerte pierde sus ataques de garras y mordisco, aunque en cambio puede equiparse con armas y armadura de acuerdo a su apariencia. La criatura puede permanecer en una forma hasta que escoge asumir una nueva. Un cambio de forma no puede ser disipado, pero el slaad de la muerte recuperará su forma natural cuando muera. Un conjuro de *visión verdadera* revelará su forma natural.

Sombra

***Convocar slaad* (*St*):** 2 veces al día, un slaad de la muerte puede intentar convocar a 1-2 slaad rojos o azules, con un 40% de posibilidades de éxito, o bien a 1-2 slaad verdes con un 20% de posibilidades. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 6.º nivel.

SOMBRA

Esta criatura no parece ser otra cosa que un jirón de tinieblas móvil, de forma más o menos humanoide.

Las sombras son criaturas de oscuridad viva, que odian la vida y la luz con igual intensidad. El toque de esta criatura otorga el doloroso frío de la no-existencia, rasgo que la convierte en un oponente muy peligroso.

Una sombra puede resultar muy difícil de ver en la oscuridad o en zonas tenebrosas, pero destaca marcadamente en lugares muy iluminados.

Enemiga natural de todo lo que vive, la sombra es agresiva y depredadora. Golpea rápidamente y despacha enseguida a los que no están preparados para enfrentarse a ella.

COMBATE

Las sombras acechan en lugares oscuros, esperando a que pase su presa.

Daño a Fuerza (Sb): el toque de una sombra inflige un daño de 1d6 puntos Fuerza a todo enemigo vivo. Cualquier criatura cuya Fuerza se vea reducida a 0 por culpa de una sombra, morirá. Éste es un efecto de energía negativa.

Crear engendro (Sb): todo humanoide cuya Fuerza se vea reducida a 0 por culpa de la sombra se convertirá asimismo en otra sombra, bajo el control de su asesina, al cabo de1d4 asaltos.

Habilidades: las sombras poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar y un bonificador racial de +4 a las de Buscar.

*Una sombra obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse en áreas de iluminación sombría. En áreas claramente iluminadas, recibe un penalizador –4 a las pruebas de Esconderse.

SOMBRA MAYOR

Aunque no es más inteligente que una sombra normal, una sombra mayor es más temible debido a su daño incrementado y sus tácticas de acoso y guerrilla.

Combate

Una sombra mayor utiliza el sigilo y la astucia en combate. Una táctica favorita es quedarse esperando, casi completamente oculta por las paredes o el suelo, entonces abatirse sobre el enemigo, efectuar un ataque de toque incorporal, y retirarse de nuevo al interior de un objeto sólido sin permitir que le devuelvan el ataque.

Daño a Fuerza (Sb): el toque de una sombra mayor inflige un daño de 1d8 puntos Fuerza a todo enemigo vivo.

	Sombra Muerto viviente Mediano (incorporal)	Sombra mayor Muerto viviente Mediano (incorporal)
Dados de golpe:	3d12 (19 pg)	9d12 (58 pg)
Iniciativa:	+2	+2
Velocidad:	Vl 40' (8 casillas) (buena)	Vl 40' (8 casillas) (buena)
CA:	13 (+2 Des, +1 desvío), toque 13, desprevenida 11	14 (+2 Des, +2 desvío), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/Presa:	+1/—	+4/—
Ataque:	toque incorporal +3 c/c (1d6 Fue)	toque incorporal +6 c/c (1d8 Fue)
Ataque completo:	toque incorporal +3 c/c (1d6 Fue)	toque incorporal +6 c/c (1d8 Fue)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	crear engendro, daño a Fuerza	crear engendro, daño a Fuerza
Cualidades especiales:	rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +1, Ref +3, Vol +4	Fort +3, Ref +5, Vol +7
Características:	Fue –, Des 14, Con –, Int 6, Sab 12, Car 13	Fue -, Des 15, Con –, Int 6, Sab 12, Car 14
Habilidades:	Avistar +7, Buscar +4, Esconderse +8*, Escuchar +7	Avistar +9, Buscar +6, Esconderse +14*, Escuchar +9
Dotes:	Alerta, Esquiva	Alerta, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitaria, banda (2-5) o plaga (6-11)	solitaria
Valor de desafío:	3	8
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	4-9 DG (Mediana)	—
Ajuste de nivel:	—	—

Ilustración de C. Critchlow

TARASCA

Bestia mágica Colosal
Dados de golpe: 48d10+594 (858 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 35 (-8 tamaño, +3 Des, +30 natural), toque 5, desprevenido 32
Ataque base/Presa: +48/+81
Ataque: mordisco +57 c/c (4d8+17/18-20/×3)
Ataque completo: mordisco +57 c/c (4d8+17/18-20/×3) y 2 cuernos +52 c/c (1d10+8) y 2 garras +52 c/c (1d12+8) y coletazo +52 c/c (3d8+8)
Espacio/Alcance: 30'/20'
Ataques especiales: agarrón mejorado, avance impetuoso, crítico aumentado, engullir, presencia pavorosa
Cualidades especiales: carapacho, inmunidad a consunción de energía, daño a característica, enfermedades, fuego y veneno, olfato, reducción del daño 15/épico, regeneración 40, RC 32
Salvaciones: Fort +38, Ref +29, Vol +20
Características: Fue 45, Des 16, Con 35, Int 3, Sab 14, Car 14
Habilidades: Avistar +17, Buscar +9, Escuchar +17, Supervivencia +14 (+16 a seguir rastros)
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Dureza (6), Embestida mejorada, Esquiva, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Voluntad de hierro
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 20
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 49+ DG (Colosal)
Ajuste de nivel: -

Este bípedo escamoso parece ser tan alto como un edificio de cinco plantas. Se comporta como un ave de presa, lanzándose hacia delante y utilizando su poderosa cola fustigadora para mantener el equilibrio. Tiene dos cuernos en su cabeza y un grueso caparazón con gran capacidad de desvío sobre su espalda.

Posiblemente, la legendaria tarasca (por suerte, solamente existe una) sea el monstruo más aterrador de todos, exceptuando a los dragones más grandes. Nadie puede predecir dónde y cuándo golpeará la próxima vez.

La ubicación de la madriguera de la tarasca es un misterio, y la bestia permanece aletargada la mayor parte del tiempo. Su sueño aletargado suele durar 6d4 meses antes de que abandone su guarida para llevar a cabo una breve incursión de caza que durará 1d3 días. Una vez cada década o periodo similar, el monstruo se muestra especialmente activo, quedándose despierto durante 1d2 semanas. Después, duerme durante 4d6 años, como mínimo, siempre que no la molesten.

Cuando está activa, la tarasca es una máquina perfecta de destrucción. Va por ahí comportándose violentamente, zampándose todo lo que se cruza en su camino, incluyendo plantas, animales, humanoides e incluso pueblos y villas. Nada está a salvo, y comunidades enteras prefieren huir de la voraz tarasca a enfrentarse a su poder.

Muchas leyendas rodean los orígenes e intenciones de la tarasca. Algunas consideran que es una abominación liberada por antiguos dioses olvidados para castigar a toda la naturaleza, mientras que otros hablan de una conspiración entre magos malignos o despiadados poderes elementales. Sin embargo, estas historias son meras especulaciones, y la verdadera naturaleza de la criatura probablemente continuará siendo un misterio. La bestia no tiene costumbre de explicarse, y rara vez deja algún testigo tras de sí.

La tarasca mide 70' de largo y 50' de alto y pesa unas 130 toneladas.

La tarasca no puede hablar.

COMBATE

La tarasca ataca con sus garras, dientes, cuernos y cola.

Las armas naturales de una tarasca se consideran como arma épicas para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la tarasca debe acertar con su ataque de mordisco a un oponente de tamaño Enorme o inferior. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante la tarasca conseguirá inmovilizar a su oponente con la boca y podrá intentar engullir a su oponente en el asalto siguiente.

Avance impetuoso (Ex): 1 vez por minuto, la (normalmente) lenta tarasca puede moverse a una velocidad de 150'.

Carapacho (Ex): el carapacho o caparazón de la tarasca, similar a una armadura, es excepcionalmente duro y posee gran capacidad de desvío, desviando todos los rayos, líneas, conos e incluso conjuros de *proyectil mágico*. Existe un 30% de posibilidades de que cualquiera de estos efectos sea desviado hacia su lanzador; por lo demás, serán negados sin más. Realiza la prueba de desvío antes de tirar para vencer la resistencia a conjuros de la criatura.

Crítico aumentado (Ex): el mordisco de la tarasca provoca amenaza de crítico con un resultado natural de 18-20 en su tirada de ataque, infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Engullir (Ex): la tarasca puede intentar engullir a un oponente, de tamaño Enorme o menor, al que haya agarrado con una prueba con éxito de Presa. Una vez esté en el interior del monstruo, el oponente sufrirá 2d8+8 puntos de daño por aplastamiento y 2d8+6 puntos de daño por ácido cada asalto, infligidos por los jugos gástricos de la tarasca. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante para infligir 50 puntos de daño al tracto digestivo de la tarasca (CA 25). Una



Tarasca

vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cierra el agujero; por lo tanto, cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

En el estómago de la tarasca pueden llegar a caber 2 oponentes Enormes, 8 Grandes, 32 Medianos, 128 Pequeños o 512 Menudos o más pequeños.

Presencia pavorosa (Sb): la tarasca puede inspirar terror al cargar o atacar. Las criaturas afectadas deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 36) o quedarán estremecidas, permaneciendo en ese estado permanezcan a 60' o menos de la tarasca. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Regeneración (Ex): ninguna forma de ataque inflige daño normal a la tarasca. La criatura regenera incluso si falla un TS contra un conjuro de *desintegrar* o un efecto de muerte mágica. Si la tarasca falla su TS contra un conjuro o efecto que la mataría de forma instantánea (tales como los mencionados anteriormente) en su lugar inflige daño no letal a la criatura igual al total normal de puntos de golpe de la criatura +10 (o 868 pg). La tarasca es inmune a los efectos que producen las heridas incurables o sangrantes, como una espada hiriente, la putridez de momia o la aptitud de herida maldita del gólem de arcilla. La tarasca solamente puede morir infligiéndole un daño no letal igual al total normal de puntos de golpe de la criatura +10 (o 868 pg) y empleando un conjuro de *deseo* o *milagro* para mantenerla muerta.

Si la tarasca pierde un miembro o parte del cuerpo, la parte perdida vuelve a crecer al cabo de 1d6 minutos (la parte separada muere y se pudre de manera normal). La criatura puede volver a reengancharse el miembro separado instantáneamente con sólo unirlo al muñón.

Habilidades: la tarasca obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar.



Terrarón

Ilustración de T. Lockwood

TERRARÓN

Bestia mágica Enorme
Dados de golpe: 9d10+45 (94 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas), Ec 10'
CA: 22 (–2 tamaño, +2 Des, +12 natural), toque 10, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +9/+25
Ataque: mordisco +16 c/c (2d8+8)
Ataque completo: mordisco +16 c/c (2d8+8) y 2 garras +10 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: salto
Cualidades especiales: olfato, sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +6
Características: Fue 27, Des 15, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +9, Saltar +18
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 10-16 DG (Enorme); 17-27 (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

El suelo tiembla y se ondula, y luego se abre con un estallido para poner al descubierto a una criatura terrible, con forma de bala y cubierta con placas acorazadas, con unas enormes fauces que chascan y patas cortas y poderosas.

El terrarón, llamado con acierto "tiburón terrestre", en un temible depredador que vive sólo para comer y es evitado por todos, incluso por otros monstruos. Afortunadamente para el resto del mundo, es un animal solitario, aunque las parejas que se aparean (rara vez) podrían compartir el mismo territorio. Debido a su voraz apetito, cada uno de estos tiburones terrestres dispone de un vasto territorio de unas 30 millas cuadradas. Los demás depredadores rara vez comparten territorio con él por miedo a ser devorados. El terrarón no tiene madriguera, prefiriendo desplazarse por encima y debajo de la superficie y enterrándose bajo tierra para descansar.

Los terrarones consumen completamente a sus víctimas: ropa, armas y todo lo demás. Sus poderosos ácidos estomacales destruyen con rapidez la ropa, las armas e incluso los objetos mágicos. Ni siquiera se fijan en si se comen un cofre o una bolsa de monedas, pues su lema es "Come primero y piensa después". Cuando un terrarón se ha comido todo lo que hubiera en un territorio, se desplaza a otro. El único criterio para que un territorio sea apropiado es la disponibilidad de comida, por lo que, a veces, se trasladan cerca de poblaciones humanas o medianas y aterrorizan a los habitantes.

COMBATE

El terrarón ataca a todo lo que considere comestible, decidiéndose primero por la presa más fácil o más cercana. Las únicas criaturas que se niega a comer son los elfos, y tampoco le gusta el sabor de los enanos. Cuando excava bajo el suelo, el tiburón terrestre confía en su sentido de la vibración para detectar a sus presas. Cuando nota algo comestible (es decir, siente movimiento) se abre paso hasta la superficie, apareciendo la cresta primero, y comienza su ataque.

Esta criatura tiene un temperamento horrible: estúpido, malhumorado e intrépido. El tamaño, fuerza y número de sus oponentes no significan nada para un terrarón.

Salto (Ex): el terrarón puede saltar al aire durante el combate, lo que le permite realizar cuatro ataques de garra en lugar de dos (cada uno con un bonificador de ataque de +15) pero entonces no puede morder.

THOQQUA

Elemental Mediano (extraplanario, fuego, tierra)
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 20'
CA: 18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +2/+4
Ataque: golpetazo +4 c/c (1d6+3 más 2d6 fuego)



Thoqqua

Ataque completo: golpetazo +4 c/c (1d6+3 más 2d6 fuego)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: calor, quemadura
Cualidades especiales: inmunidad al fuego, rasgos de elemental, sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', vulnerabilidad al frío
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 15, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 12, Car 10
Habilidades: Escuchar +6, Moverse sigilosamente +3, Supervivencia +3
Dotes: Alerta, Rastrear
Entorno: plano Elemental del fuego
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 4-9 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura posee un cuerpo sinuoso que está segmentado como el de una lombriz de tierra. Todo su cuerpo brilla con un calor blanco anaranjado.

El thoqqua es un monstruo parecido a un gusano con un cuerpo lo bastante caliente como para derretir la roca sólida. Tiene un humor colérico y un temperamento desagradable. Aunque procede del plano Elemental del fuego, se sabe que también habita en el plano Elemental de la tierra.

La criatura pasa la mayor parte del tiempo excavando a través de la roca en busca de minerales que comer. Su excavación deja detrás de él un túnel utilizable, aunque uno bastante pequeño con paredes abrasadoras por el calor.

Esta criatura mide aproximadamente 1' de diámetro y entre 4' y 5' de largo, y pesa aproximadamente 200 lb.

COMBATE

Cuando es molestado, la primera reacción del thoqqua es atacar. Su táctica favorita es dirigirse directamente hacia el enemigo, ya sea reventando la roca o enrollando su cuerpo y lanzándose como un muelle. Trata esta maniobra como si fuera una carga, incluso aunque el thoqqua no tenga que moverse 10' antes de atacar.

Calor (Ex): el mero hecho de tocar a un thoqqua (o ser tocado por él) inflige automáticamente 2d6 puntos de daño por fuego.

Quemadura (Ex): cuando el thoqqua acierta con su ataque de golpetazo, el oponente debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 12) o se prenderá fuego. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. El fuego arderá durante 1d4 asaltos. La criatura que esté ardiendo puede usar una acción de asalto completo para apagarse las llamas (para más información consulta 'Prender fuego', en la *Guía del Dungeon Master*).

TITÁN

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario)
Dados de golpe: 20d8+280 (370 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' con armadura de placas y mallas (8 casillas); velocidad base 60'
CA: 38 (–2 tamaño, +19 natural, +11 *armadura de placas y mallas +4*), toque 8, desprevenido 38
Ataque base/Presa: +20/+44
Ataque: *martillo de guerra* Gargantuesco +3 *de adamantita* +37 c/c (4d6+27/×3) o *jabalina* +3 +22 a distancia (2d6+19) o golpetazo +34 (1d8+16)
Ataque completo: *martillo de guerra* Gargantuesco +3 *de adamantita* +37/+32/+27/+22 c/c (4d6+27/×3) o *jabalina* +3 +22 a distancia (2d6+19) o 2 golpetazos +34 (1d8+16)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma descomunal
Cualidades especiales: reducción del daño 15/legal, RC 32, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +26, Ref +13, Vol +21
Características: Fue 43, Des 12, Con 39, Int 21, Sab 28, Car 24
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +28, Averiguar intenciones +32, Avistar +32, Buscar +28, Concentración +37, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +11, Disfrazarse +7 (+9 a actuar), Equilibrio +7, Engañar +19, Escuchar +32, Interpretar (oratoria) +30, Intimidar +32, Nadar +16, Saber (uno cualquiera) +28, Sanar +20, Supervivencia +9 (+11 a seguir rastros), Trepar +22
Dotes: Apresurar aptitud sortílega (*relámpago zigzagueante*), Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Lucha a ciegas, Romper arma mejorado
Entorno: los claros boscosos de Arbórea
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 21
Tesoro: doble estándar más *armadura de placas y mallas +4, martillo de guerra* Gargantuesco *+3 de adamantita* y *jabalina +3*.
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 21-30 DG (Enorme); 31-60 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Este ser tiene la apariencia de un humano de tamaño gigante de gran fuerza física y belleza. Lleva un martillo de guerra gigantesco y parece lleno de vida y seguro de sí mismo.

Los titanes son seres esculturales de proporciones heroicas, mente ágil y cuerpo poderoso. Muchos provienen del plano de Arbórea.

Los titanes prefieren las armaduras pesadas grabadas con diseños antiguos. Llevan extrañas y valiosas joyas que, generalmente, les hacen parecer hermosos y muy fuertes.

Titán

Ilustración de Titán de J. Jarvis

Son salvajes y caóticos, dueños de sus propios destinos. Están más cerca de la fuente de la vida que los simples mortales y, por tanto, disfrutan de su existencia. Son propensos a emociones mas pronunciadas que los humanos, y pueden experimentar arrebatos de furia de dimensiones divinas. Muchos titanes son poderosos servidores del bien, pero en eras pasadas la raza de los titanes se rebeló contra los mismos dioses, y un grupo de titanes se volvió maligno. Un titán maligno es un tirano indomable que a menudo domina reinos enteros de los mortales.

Un titán mide unos 25' de altura y pesa aproximadamente 14.000 lb.

Los titanes hablan común, abisal, celestial, dracónico y gigante.

COMBATE

Los titanes pueden causar estragos con sus enormes martillos de guerra, llamados a veces "mazos de los titanes". Además de su considerable destreza en la batalla, los titanes cuentan con una gran rapidez y un poder mágico importante.

Las armas naturales de un titán, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como armas de alineamiento caótico para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *curar heridas críticas* (CD 21), *disipar magia mayor, hechizar monstruo* (CD 21), *imagen persistente* (CD 22), *inmovilizar monstruo* (CD 22), *invisibilidad, levitar, polimorfar* (solamente formas humanoides, duración 1 hora), *purgar invisibilidad, relámpago zigzagueante* (CD 23) y *tormenta de fuego* (CD 24); 3 al día: *convocar aliado natural IX, etereidad* y palabra del caos (CD 22); 1 al día: *laberinto, tromba de meteoritos* (CD 26) y *umbral*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 20.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Además, los titanes de alineamiento bueno o neutral pueden utilizar las aptitudes sortílegas adicionales siguientes: a voluntad: *castigo divino* (CD 21), *luz del día* y *quitar maldición* (CD 21); 1 al día: *restablecimiento mayor*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 20.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Arma descomunal (Ex): un titán puede blandir un gran martillo de guerra a dos manos (lo suficientemente grande como para criaturas Gargantuescas) sin penalización.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Los titanes disfrutan combatiendo y por regla general van al cuerpo a cuerpo contra sus enemigos. Si eso demuestra no ser eficaz, retroceden rápidamente y bombardean al enemigo con aptitudes sortílegas y efectos mágicos. Debido a la dote de Apresurar aptitud sortílega, pueden utilizar *relámpago zigzagueante* como acción gratuita y con frecuencia atacan cuerpo a cuerpo mientras desencadenan esa aptitud al mismo tiempo.

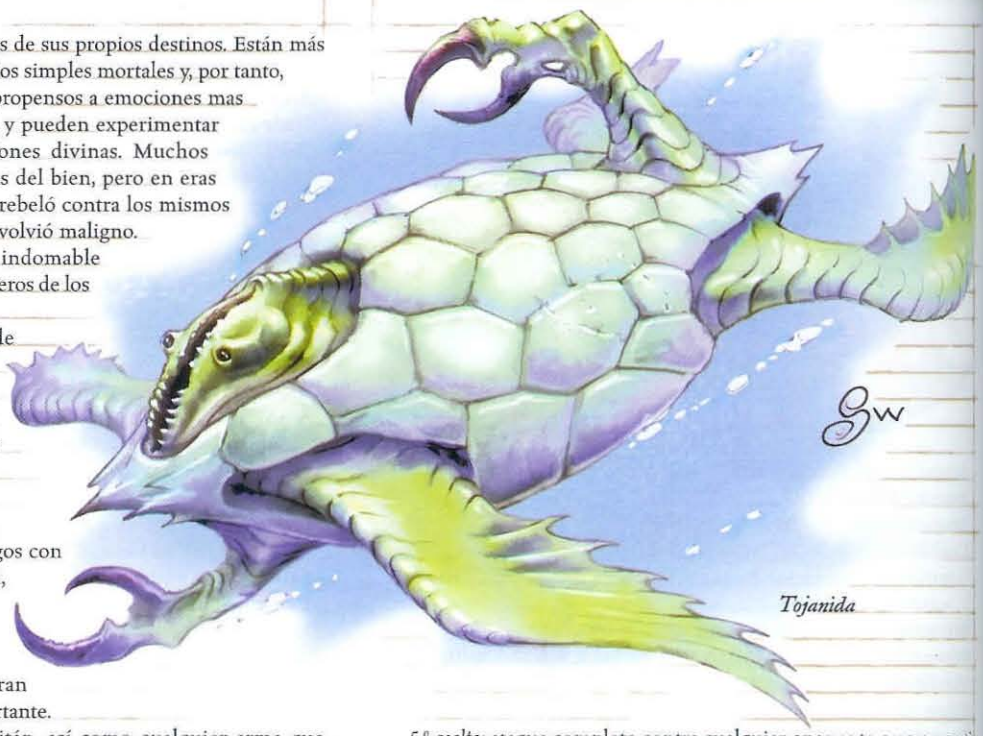
Antes del combate: purgar invisibilidad o *invisibilidad*.

1.er *asalto:* carga e intento de Romper arma del enemigo más peligroso. Lanzar *relámpago zigzagueante* a los enemigos que se mantengan apartados del combate.

2.º *asalto:* ataque completo contra el oponente desarmado, y lanzar *relámpago zigzagueante* a otros oponentes.

3.er *asalto:* apartarse del primer oponente y lanzar *laberinto* o *tromba de meteoritos* contra cualquier lanzador de conjuros que esté causando problemas.

4.º *asalto:* Romper arma del siguiente combatiente más eficaz, o utilizar *disipar magia mayor* sobre todos los oponentes cercanos.



Tojanida

5.º *asalto:* ataque completo contra cualquier oponente cercano o utilizar *tormenta de fuego*. Utilizar otro *relámpago zigzagueante* apresurado si los enemigos parecen verdaderamente peligrosos.

Por regla general, un titán se guarda sus aptitudes de *umbral* y *etereidad* como reserva para escapar de una lucha que no esté yendo bien.

TOJANIDA

Esta criatura se parece a una tortuga mordedora. Tiene un caparazón en forma de huso, compuesto por placas hexagonales y una cabeza estrecha con fauces que se abren de manera horizontal en vez de vertical. Una disposición aparentemente al azar de pinzas como las de los cangrejos y palas brota de aberturas a ambos lados del caparazón de la criatura.

Las tojanidas son unos omnívoros del plano Elemental del agua. Aunque parezcan torpes e inofensivas a primera vista, son ágiles nadadoras y luchadoras capaces.

El caparazón de la tojanida es de color verde azulado. Dentro del caparazón, hay un cuerpo carnoso con siete miembros. Cuatro de estos miembros tienen palas para moverse, dos están provistos de garras, como las pinzas de un cangrejo, y de uno sale la cabeza de la criatura. Todos estos miembros son escamosos y verdes, como los de una tortuga. Los ocho orificios de su caparazón, situados cuatro en cada extremo, le permiten sacar sus miembros en cualquier disposición que considere conveniente.

Una tojanida juvenil tiene unos 25 años de edad y su caparazón mide unos 3' y pesa unas 60 lb. Una adulta tienen entre 26 y 80 años, con un caparazón que mide unos 6' y pesa unas 220 lb. Una anciana puede alcanzar los 150 años de edad. Su caparazón mide unos 9' y pesa unas 500 lb.

Las tojanidas hablan acuano y pueden ser locuaces pero, en general, su único tema de conversación es la comida.

COMBATE

La tojanida es bastante tranquila, pero puede ser feroz si se la molesta. Protege celosamente su reserva de comida y se vuelve irritable si sospecha que un recién llegado está intentando quitarle algún bocado.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, la tojanida debe

	Tojanida juvenil Ajeno Pequeño (agua, extraplanario)	Tojanida adulta Ajeno Mediano (agua, extraplanario)	Tojanida anciana Ajeno Grande (agua, extraplanario)
Dados de golpe:	3d8+6 (19 pg)	7d8+14 (45 pg)	15d8+60 (127 pg)
Iniciativa:	+1 +1	+1	
Velocidad:	10' (2 casillas), Nd 90'	10' (2 casillas), Nd 90'	10' (2 casillas), Nd 90'
CA:	22 (+1 tamaño, +1 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 21	23 (+1 Des, +12 natural), toque 11, desprevenido 22	24 (–1 tamaño, +1 Des, +14 natural), toque 10, desprevenido 23
Ataque base/Presa:	+3/+1	+7/+10	+15/+25
Ataque:	mordisco +6 c/c (2d6+2)	mordisco +10 c/c (2d8+3)	mordisco +20 c/c (4d6+6)
Ataque completo:	mordisco +6 c/c (2d6+2) y 2 garras +1 c/c (1d4+1)	mordisco +10 c/c (2d8+3) y 2 garras +5 c/c (1d6+1)	mordisco +20 c/c (4d6+6) y 2 garras +15 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, nube de tinta	agarrón mejorado, nube de tinta	agarrón mejorado, nube de tinta
Cualidades especiales:	inmunidad al ácido y al frío, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica	inmunidad al ácido y al frío, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica	inmunidad al ácido y al frío, resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica
Salvaciones:	Fort +5, Ref +4, Vol +4	Fort +7, Ref +6, Vol +6	Fort +13, Ref +10, Vol +10
Características:	Fue 14, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9	Fue 16, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9	Fue 22, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 9
Habilidades:	Averiguar intenciones +7, Avistar +9, Buscar +6, Diplomacia +1, Escapismo +7, Esconderse +11, Escuchar +7, Nadar +10, Saber (los Planos) +6, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros y +3 en otros planos), Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)	Averiguar intenciones +11, Avistar +15, Buscar +14, Diplomacia +1, Escapismo +11, Esconderse +11, Escuchar +11, Nadar +11, Saber (los Planos) +6, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros y +3 en otros planos), Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)	Averiguar intenciones +17, Avistar +25, Buscar +22, Escapismo +19, Esconderse +15, Escuchar +21, Intimidar +17, Nadar +14, Saber (los Planos) +18, Supervivencia +1 (+3 a seguir rastros y +3 en otros planos), Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)
Dotes:	Esquiva, Lucha a ciegas	Ataque poderoso, Esquiva, Lucha a ciegas	Alerta, Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Lucha a ciegas, Romper arma mejorado
Entorno:	plano Elemental del agua	plano Elemental del agua	plano Elemental del agua
Organización:	solitaria o nidada (2-4)	solitaria o nidada (2-4)	solitaria o nidada (2-4)
Valor de desafío:	3	5	9
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	4-6 DG (Pequeña)	8-14 DG (Mediana)	12-24 DG (Grande); 25-32 DG (Gargantuesca)
Ajuste de nivel:	—	—	—

acertar con su ataque de mordisco o garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Bajo el agua, la tojanida puede remolcar a una víctima agarrada (de su propio tamaño o inferior) a su velocidad natatoria, pero no puede correr. Su táctica favorita es agarrar a un único oponente y después retirarse, alejándolo de sus aliados.

Nube de tinta (Ex): la tojanida puede expulsar una nube esférica de tinta negra con un radio de 30' 1 vez por minuto como acción gratuita. Por lo demás, el efecto es similar al conjuro *nube brumosa* lanzado por un individuo de nivel igual a los DG de la tojanida. Fuera del agua, la tinta emerge en un chorro de 30' de largo, que la criatura puede dirigir a los ojos de un oponente. La víctima afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos o quedará cegada durante 1 asalto. La CD de la salvación es 13 contra una juvenil, 15 contra una adulta y 19 contra una anciana. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

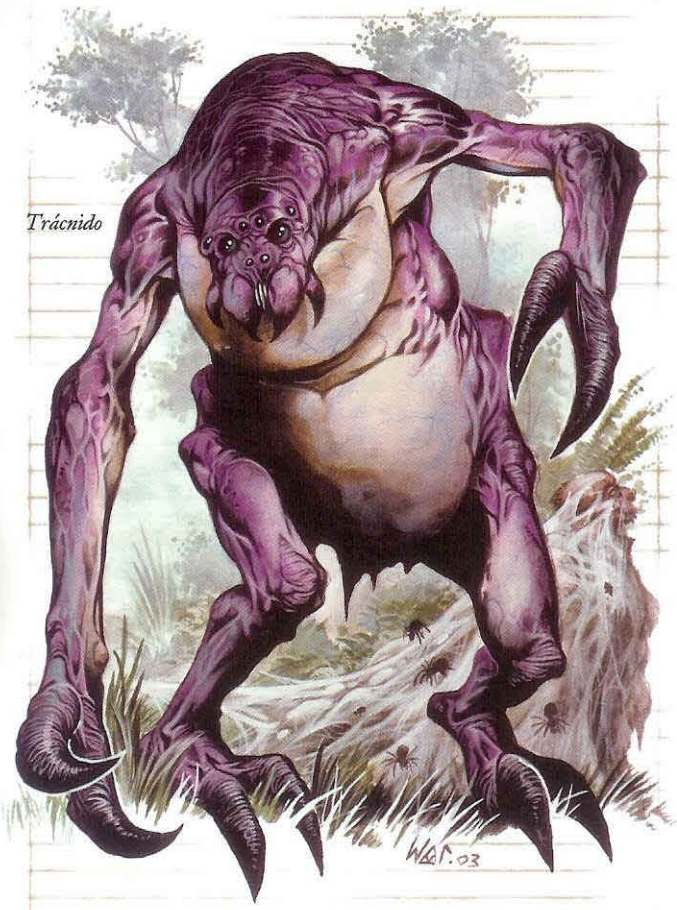
Visión periférica (Ex): las múltiples aberturas del caparazón de la tojanida le permiten ver en cualquier dirección, lo que le concede un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Buscar. Los oponentes no obtienen bonificadores por flanqueo cuando atacan a la criatura.

Habilidades: una tojanida posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro.

Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

TRÁCNIDO

Aberración Mediana
Dados de golpe: 5d8+5 (27 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 30'
CA: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 11
Ataque base/Presa: +3/+5
Ataque: mordisco +5 c/c (1d8+2 más veneno)
Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d8+2 más veneno) y 2 garras +3 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: telaraña, veneno
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +6
Características: Fue 14, Des 17, Con 13, Int 6, Sab 15, Car 8
Habilidades: Artesanía (construcción de trampas) +4, Avistar +8, Esconderse +9, Escuchar +4, Trepar +10
Dotes: Ataque múltiple, Gran fortaleza
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja o comitiva (1-2 más 2-4 arañas monstruosas Medianas)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: 6-7 DG (Mediano); 8-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +4



Trácnido

Esta criatura repulsiva parece un cruce entre un humano larguirucho y una araña hinchada. Tiene brazos largos y delgados y piernas que salen de un cuerpo redondo y carnoso. Posee cabeza de araña y un par de ojos negros bulbosos.

Aunque poco inteligentes, los trácnidos (también llamados *ettercap*) son depredadores astutos. Igual que la araña monstruosa, en cuya compañía se les puede encontrar a menudo, son hábiles cazadores y tramperos.

Acechando en las sombras, los trácnidos son criaturas solitarias que existen solamente para comer y reproducirse. A menudo construyen sus casas cerca de caminos transitados o senderos de caza, donde la comida abunda. Prefieren el sabor de la carne aún viva, y a menudo se comen a las presas imposibilitadas antes de que mueran.

Les gustan mucho las arañas y suelen criarlas igual que otros seres crían abejas. A veces, esta criatura tiene varias arañas monstruosas como mascotas, que le son tan leales como un perro a su amo humano.

Un trácnido mide unos 6' de altura y pesa cerca de las 200 lb.

Los trácnidos hablan común.

COMBATE

Los trácnidos no son valientes, pero con frecuencia sus trampas ingeniosas aseguran que el enemigo nunca llegue a utilizar un arma. Cuando esta criatura entabla combate con un enemigo, ataca con sus garras de filo penetrante y su mordisco venenoso, aunque por regla general no se acerca a distancia de combate cuerpo a cuerpo de cualquier enemigo que todavía sea capaz de moverse.

Telaraña (Ex): un trácnido puede lanzar una telaraña 8 veces al día. Esto es parecido a un ataque con red, pero tiene un alcance máximo de 50', con un incremento de 10', y solamente resulta eficaz contra objetivos de tamaño Mediano como máximo. La telaraña sujeta a la víctima en el sitio, impidiéndole moverse.

Una criatura enmarañada puede escapar con una prueba con éxito de Escapismo (CD 13) o rompiendo la tela con una prueba con éxito de Fuerza (CD 17). La telaraña tiene 6 puntos de golpe, dureza 0 y sufre el doble de daño infligido por el fuego.

Los trácnidos también pueden crear una telaraña pegajosa que cubra un cuadrado de entre 5' y 60' de lado. Suelen colocarla para atrapar criaturas voladoras, pero también pueden intentar atrapar presas en el suelo. Las criaturas que se acerquen deben tener éxito en una prueba de Avistar (CD 20) para percibir la tela o caerán en ella y quedarán atrapadas como si hubieran sido alcanzadas por un ataque con éxito de telaraña. Los intentos de escapar o romper la red recibirán un bonificador +5 si la criatura atrapada tiene algo por donde caminar o a lo que agarrarse. Cada sección cuadrada de 5' de lado tiene 6 puntos de golpe, dureza 0 y sufre el doble del daño infligido por el fuego.

Un trácnido puede moverse por su propia red a su velocidad trepadora y puede determinar la posición exacta en la red de toda criatura atrapada en ella.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 15); daño inicial 1d6 Destreza; daño secundario 2d6 Destreza. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +2.

Habilidades: los trácnidos poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Artesanía (construcción de trampas), Avistar y Esconderse. También poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

TRASGO

Trasgo, combatiente de 1.er nivel
Humanoide Pequeño (trasgoide)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 tamaño, +1 Des, +2 cuero, +1 escudo ligero), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +1/-3
Ataque: maza de armas +2 (1d6) o jabalina +3 a distancia (1d4)
Ataque completo: maza de armas +2 (1d6) o jabalina +3 a distancia (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +1, Vol –1
Características: Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6
Habilidades: Avistar +2, Esconderse +5, Escuchar +2, Montar +2, Moverse sigilosamente +5
Dotes: Alerta
Entorno: llanuras templadas
Organización: banda (4-9), partida (10-100 trasgos, más 100% de no combatientes, 1 sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos y un líder de 4.º a 6.º nivel), partida de guerra (10-24 trasgos montados en huargos) o tribu (40-400 trasgos, más un sargento de 3.er nivel por cada 20 adultos, 1-2 tenientes de 4.º a 5.º nivel, un líder de 6.º a 8.º nivel, y 10-24 huargos y 2-4 lobos terribles)
Valor de desafío: 1/3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +0

Este pequeño humanoide tiene una cara plana, nariz ancha, orejas puntiagudas, boca amplia y pequeños colmillos afilados. Camina erguido, pero sus brazos le cuelgan casi hasta las rodillas.

Los trasgos (también llamados *goblins*) son humanoides pequeños a los que muchos consideran poco más que una molestia. Sin embargo, no conviene ignorarlos por completo, pues su gran número, su rápido

ciclo reproductivo y su disposición maligna les impulsan a invadir y saquear las tierras civilizadas.

Un trasgo mide entre 3 y 3 1/2' de altura y pesa entre 40 y 45 lb. Sus ojos suelen ser oscuros y vidriosos, con colores que van del rojo al amarillo. Los colores de piel de los trasgos van del amarillo hasta el rojo intenso, pasando por diversas tonalidades de naranja; normalmente, todos los miembros de una misma tribu tienen el mismo color de piel. Visten prendas de cuero oscuro, prefiriendo los colores apagados y con aspecto terroso.

Estas criaturas hablan el trasgo, pero las que poseen Inteligencia 12 o más también conocen el común.

La mayoría de los trasgos que se encuentran lejos de sus hogares son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.er nivel.

COMBATE

La intimidación a la que han sido sometidos por las criaturas más grandes y fuertes ha enseñado a los trasgos a explotar las pocas ventajas de que disponen: su gran número y su maliciosa inventiva. El concepto de 'combate justo' carece de sentido en su sociedad. Los trasgos prefieren superar en número al enemigo y recurrir a los trucos sucios, las emboscadas y todas aquellas ideas que puedan concederles ventaja.

Los trasgos apenas dominan la estrategia y son cobardes por naturaleza, prefiriendo huir del campo de batalla cuando las cosas se ponen en su contra. Sin embargo, pueden llevar a cabo planes bastante complejos cuando se los supervisa adecuadamente. En tales circunstancias, su elevado número puede suponer una ventaja mortífera.

Habilidades: los trasgos reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente. Por regla general, los miembros de su caballería (que usan a los huargos como montura) eligen la dote de Combatir desde una montura en vez de la de Alerta, lo que reduce sus modificadores a las pruebas de Avistar y Escuchar de +3 a +1.

Valor de desafío: los trasgos con niveles en clases de PNJ tienen un VD igual a sus niveles de clase –2.

LA SOCIEDAD DE LOS TRASGOS

Los trasgos son tribales. Sus líderes suelen ser los individuos más grandes y fuertes del grupo, aunque a veces lo son los más listos. Apenas conocen el concepto de intimidad, pues viven y duermen en grandes zonas comunes; solamente los líderes viven separados de los demás. Los trasgos sobreviven asaltando y robando, preferiblemente a aquellos incapaces de defenderse fácilmente, entrando a hurtadillas en madrigueras, pueblos e incluso ciudades para llevarse por la noche todo lo que puedan. Tampoco hacen ascos a asaltar a los viajeros en los caminos y bosques, despojándolos de todas sus posesiones, incluyendo las ropas que lleven puestas. A veces, capturan esclavos para que se encarguen del trabajo duro en la guarida o campamento de la tribu.

Estas criaturas viven donde pueden, desde húmedas cavernas hasta ruinas lúgubres, y sus guaridas siempre apestan y están sucias a causa de su total falta de higiene. Los trasgos suelen instalarse cerca de las tierras civilizadas para poder saquear comida, ganado, herramientas, armas y demás suministros. Cuando una tribu ha expoliado un lugar, levanta el campamento y se traslada a la siguiente zona que le convenga. A veces, se encuentra a grandes trasgos y osgos en compañía de las tribus trasgas, normalmente en el papel de líderes. Algunas tribus de trasgos forjan alianzas con los huargos, lo que permite a sus miembros lanzarse al combate a lomos de sus monturas.

Las partidas y tribus trasgas tienen el mismo número de jóvenes no combatientes que de adultos.

La deidad principal de los trasgos es Maglubiyet, que incita a sus seguidores a multiplicarse y aplastar a sus competidores.

LOS TRASGOS COMO PERSONAJES

Los líderes trasgos suelen ser pícaros o guerreros/pícaros. Los clérigos trasgos adoran a Maglubiyet y pueden elegir dos de entre los siguientes dominios: Caos, Mal o Superchería. Sin embargo, la mayoría de lanzadores de conjuros de esta raza son adeptos. Los adeptos trasgos prefieren los conjuros capaces de engañar o confundir al enemigo.

Los personajes poseen los rasgos raciales siguientes.

— –2 Fuerza, +2 Destreza, –2 Carisma.

— Tamaño Pequeño: obtienen un bonificador de tamaño de +1 a la CA y las tiradas de ataque, y un bonificador de tamaño de +4 a las pruebas de Esconderse, un penalizador de –4 a las pruebas de presa, y sólo pueden levantar y transportar tres cuartas partes del peso que las criaturas Medianas.

— La velocidad táctica terrestre de un trasgo es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Bonif. racial de +4 a las pruebas de Montar y Moverse sigilosamente.

— Idiomas automáticos: común, trasgo. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, gigante, gnoll, orco.

— Clase predilecta: pícaro.

El combatiente trasgo que te presentamos aquí posee las puntuaciones de característica siguientes, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Trasgo

TRITÓN

Ajeno Mediano (agua, nativo)
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 5' (1 casilla), Nd 40'
CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +3/+4
Ataque: tridente +4 c/c (1d8+1) o ballesta pesada +3 a distancia (1d10/19-20)
Ataque completo: tridente +4 c/c (1d8+1) o ballesta pesada +3 a distancia (1d10/19-20)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +3, Vol +4
Características: Fue 12, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 11
Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +7, Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Buscar +7, Diplomacia +2, Esconderse +6, Escuchar +7, Montar +6, Moverse sigilosamente +6, Nadar +9, Supervivencia +7 (+9 a seguir rastros)
Dotes: Ataque al galope, Combatir desde una montura

Entorno: acuático templado
Organización: compañía (2-5), escuadra (6-11) o partida (20-80)
Valor de desafío: 2
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Avance: 4-9 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: +2

Este ser es aproximadamente del tamaño de un humano. Su parte inferior termina en dos piernas con aletas, mientras que su torso, cabeza y brazos son humanos.

Se rumorea que los tritones provienen del plano Elemental del agua, pero que emigraron al plano Material por algún propósito desconocido. Son habitantes del mar y, aunque prefieren las aguas cálidas, son capaces de soportar las aguas profundas más frías.

Un tritón tiene una piel plateada, que se va aclarando hasta llegar a las escamas de color azul argénteo de la mitad inferior de su cuerpo. Su cabello es azul intenso o verde azulado.

Estos seres forman comunidades, ya sea en grandes castillos submarinos, hechos de roca, coral y otros materiales naturales, o en cavernas bellamente esculpidas. Los tritones, que son cazadores-recolectores, toman del mar solamente lo que necesitan para sobrevivir. Desconfían de los habitantes de la superficie y prefieren no tratar con ellos mientras sea posible. Sin embargo, tratan severamente a los seres que invaden intencionadamente sus comunidades, capturando a los intrusos y dejándolos a la deriva sin posesiones, a un mínimo de 10 millas de cualquier costa, abandonándolos "a la compasión de la mar".

Los tritones son enemigos naturales de los crueles y malignos sajuaguines, con los que son incapaces de convivir en paz: las guerras entre ellos son largas y sangrientas y, a veces, suponen un problema para el comercio y transporte marítimos.

Un tritón tiene aproximadamente la misma estatura y peso que un humano.

Los tritones hablan común y acuano.

COMBATE

Los solitarios tritones prefieren evitar el combate, pero defenderán con fiereza sus hogares. Atacan tanto con armas de cuerpo a cuerpo como a distancia, según exijan las circunstancias. Cuando se encuentran lejos de su guarida, existe un 90% de probabilidades de que vayan montados sobre criaturas marinas amistosas, como las marsopas.



Tritón

Aptitudes sortílegas: 1 al día: un tritón puede utilizar *convocar aliado natural IV* como el conjuro lanzado por un lanzador de 7.º nivel, eligiendo a menudo a elementales de agua como compañeros.

Habilidades: un tritón posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

TROLL

Esta gran criatura bípeda tiene vez y media la altura de un humano, pero es muy delgada. Tiene los brazos y piernas largos y desgarbados. Sus piernas terminan en un gran pie con tres dedos, y los brazos, en anchas y poderosas manos con garras afiladas. Su piel es correosa, y su pelo es grueso y pegajoso, y parece moverse por sí mismo.

Los trolls son unos monstruos horribles que se encuentran en todo tipo de climas, desde los yermos árticos hasta las junglas tropicales. La mayoría de criaturas evitan a estas bestias, que desconocen el miedo y atacan continuamente cuando están hambrientas.

Estas criaturas tienen apetitos voraces, devorando cualquier cosa, desde gusanos hasta osos y humanoides. A menudo, construyen su guarida cerca de poblaciones y cazan a sus habitantes hasta que devoran al último.

Estos seres andan derechos pero encorvados hacia delante con los hombros hundidos. Su forma de andar es irregular y, cuando corren, los brazos les cuelgan y van arrastrándolos por el suelo. Aunque todo esto dé una idea de torpeza, los trolls son muy ágiles.

El troll adulto típico mide 9' de alto y pesa 500 lb. Las hembras son ligeramente más grandes que los machos. Su piel correosa es de color verde mohoso, con manchas verdes y grises o de color gris pútrido. Una maraña retorcida, parecida a pelo, crece en su cabeza, siendo normalmente de color negro verduzco o gris hierro.

Los trolls hablan gigante.

COMBATE

Los trolls no tienen miedo a la muerte: se lanzan al combate sin dudarlo, golpeando al oponente más cercano. Incluso cuando se enfrentan con fuego, intentan rodear las llamas y atacar.

Rasgadura (Ex): cuando un troll acierta con sus dos ataques de garra, se pega al cuerpo del oponente y le desgarra la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d6+9 puntos de daño adicionales.

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido infligen daño normal al troll. Si el troll pierde un miembro o fragmento corporal, la parte perdida vuelve a crecer al cabo de 3d6 minutos. La criatura puede volver a reengancharse el miembro seccionado instantáneamente con sólo juntarlo al muñón.

PESCUEZO

Los pescuezos, también llamados *scrags*, son la variedad marina del troll, que puede vivir en cualquier masa de agua y en cualquier clima. En tierra, el pescuezo alcanza una velocidad de 20', y su velocidad natatoria es de 40'. Un pescuezo sólo regenera si se encuentra sumergido en su mayor parte en agua. Por lo demás, son iguales que sus primos terrestres.

TROLL CAZADOR

Algunos trolls, más astutos que la mayoría, no están satisfechos con sencillamente comerse a seres civilizados, sino que se entrenan para cazarlos de manera implacable. Estos trolls cazadores son exploradores temibles que se centran en matar y devorar presas humanoides.

Combate

Un troll cazador utiliza al máximo su aptitud de olfato para rastrear a sus enemigos predilectos y por regla general prefiere cazar en la oscuridad.

Esta criatura utiliza su repertorio limitado de conjuros para protegerse de las formas de daño de energía y para inmovilizar enemigos.

Conjuros de explorados preparados habituales (2; CD de la salvación 12+ nivel de conjuro): 1.º: *enmarañar, resistir energía.*

LOS TROLLS COMO PERSONAJES

Los personajes trolls poseen los rasgos raciales siguientes.

— +12 Fuerza, +4 Destreza, +12 Constitución, –4 Inteligencia (mínimo 3), –2 Sabiduría, -4 Carisma.

— Tamaño Grande. Penalizador –1 a la CA, penalizador –1 a las tiradas de ataque, penalizador –4 a las pruebas de Esconderse, bonifi-



Troll

cador +4 a las pruebas de presa, sus límites de levantar y transportar se doblan respecto a los de los personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'.
— Visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra.
— Dados de golpe raciales: un troll comienza con 6 niveles de gigante, lo que le proporciona 6d8 DG, un ataque base de +4, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +5, Ref +2, y Vol +2.
— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un troll le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 9 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar y Escuchar.
— Dotes raciales: los niveles de gigante de un troll le proporcionan 3 dotes.
— Bonificador de armadura natural de +5.
— Armas naturales: 2 garras (1d6) y mordisco (1d6).
— Ataques especiales (ver más arriba): rasgadura, daño 2d6 + 1 1/2 veces modificador de Fue.
— Cualidades especiales (ver más arriba): olfato, regeneración 5.
— Idiomas automáticos: gigante. Idiomas adicionales: común, orco.
— Clase predilecta: guerrero.
— Ajuste de nivel: +5.

TUMULARIO

Muerto viviente Mediano
Dados de golpe: 4d12 (26 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 15 (+1 tamaño, +4 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/Presa: +2/+3
Ataque: golpetazo +3 c/c (1d4+1 más consunción de energía)
Ataque completo: golpetazo +3 c/c (1d4+1 más consunción de energía)

	Troll Gigante Grande	Troll cazador, explorador de 6.º nivel Gigante Grande
Dados de golpe:	6d8+36 (63 pg)	6d8 +6d8+72 (130 pg)
Iniciativa:	+2	+1
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	16 (–1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 14	21 (–1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 20
Ataque base/Presa:	+4/+14	+10/+21
Ataque:	garra +9 c/c (1d6+6)	garra +16 c/c (1d6+7) o *hacha de batalla* +1 +17 c/c (2d6+8/×3) o jabalina +10 a distancia (1d8+7)
Ataque completo:	2 garras +9 c/c (1d6+6) y mordisco +4 c/c (1d6+3)	2 garras +16 c/c (1d6+7) y mordisco +11 c/c (1d6+3) o hacha de batalla +1 +17/+12 c/c (2d6+8/×3) o jabalina +10 a distancia (1d8+7)
Espacio/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	rasgadura 2d6+9	conjuros, rasgadura 2d6+10
Cualidades especiales:	olfato, regeneración 5, visión en la oscuridad hasta a 90', visión en la penumbra	empatía salvaje, enemigo predilecto: elfos (+4), enemigo predilecto: humanos (+2), olfato, regeneración 5, visión en la oscuridad hasta a 90', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +11, Ref +4, Vol +3	Fort +16, Ref +8, Vol +8
Características:	Fue 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6	Fue 25, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 15, Car 10
Habilidades:	Avistar +6, Escuchar +5	Avistar +13, Buscar +6, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +9, Saber (dungeons) +6, Saber (naturaleza) +6, Supervivencia +11 (+13 a campo abierto o en subterráneo y +13 a seguir rastros)
Dotes:	Alerta, Voluntad de hierro	Aguante[A], Alerta, Armadura natural mejorada, Ataque poderoso, Combate con dos armas[A], Combate con dos armas mejorado[A], Hendedura, Rastrear[A], Voluntad de hierro
Entorno:	montañas frías (pescuezo: acuático frío)	montañas frías
Organización:	solitario o banda (2-4)	solitario
Valor de desafío:	5	11
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (normalmente)	caótico maligno (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	—
Ajuste de nivel:	+5	+5

Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: consunción de energía, crear engendro
Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +1, Ref +2, Vol +5
Características: Fue 12, Des 12, Con -, Int 11, Sab 13, Car 15
Habilidades: Avistar +7, Esconderse +8, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +16
Dotes: Alerta, Lucha a ciegas
Entorno: cualquiera
Organización: solitario, banda (2-5) o manada (6-11)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 5-8 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —



Tumulario

Esta criatura tiene la apariencia de un cadáver humano. Sus ojos salvajes y desesperados brillan con malevolencia. Su carne curtida y reseca está pegada a los huesos y los dientes le han crecido hasta convertirse en afiladas e irregulares agujas.

Aunque la palabra tumulario denota una relación con un tipo concreto de sepultura antigua, el túmulo, con los años, se ha ido asociando a estos oscuros muertos vivientes independientemente de que puedan hallarse en otras partes.

Los tumularios son criaturas muertas vivientes que poseen una apariencia de vida mediante la violencia y el odio en estado puro. El aspecto de un tumulario es un turbador y retorcido reflejo de lo que fue en vida.

Estas criaturas acechan en los túmulos, catacumbas y demás lugares impregnados con el aura de la muerte, donde alimentan su odio. Ansían destruir toda la vida, llenando los cementerios con sus víctimas y el mundo con su horrible progenie.

Un tumulario tiene aproximadamente la misma estatura y peso que un humano.

Los tumularios hablan común.

COMBATE

El tumulario ataca golpeando con los puños.

Consunción de energía (Sb): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de golpetazo del tumulario obtienen 1 nivel negativo. La salvación de Fortaleza para eliminar cada nivel negativo tiene CD 14. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Por cada uno de esos niveles negativos, el tumulario obtiene 5 puntos de golpe temporales.

Crear engendro (Sb): todo humanoide muerto por un tumulario se convierte en uno de ellos al cabo de 1d4 asaltos. El engendro se encontrará bajo las órdenes del tumulario que lo creó, y permanecerá esclavizado hasta ser destruido. No conservará ninguna de las aptitudes que tuviera en vida.

Habilidades: los tumularios obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

UNICORNIO

Esta poderosa criatura equina tiene una piel de un blanco resplandeciente y ojos grandes y briosos. Su cabello blanco, largo y sedoso cae en forma de crines y guedejas. Un único cuerno de color marfil, de unos 2' de longitud, sale del centro de su frente, y sus pezuñas están hendidas.

Estas feroces y nobles bestias evitan el contacto con todas las criaturas excepto con las silvanas, como dríadas, pixis y seres parecidos, mostrándose a ellas sólo para defender sus hogares del bosque.

Los ojos de los unicornios son de color azul marino intenso, violeta, marrón o dorado ardiente. Los machos tienen una barba blanca, mientras que las hembras son más delgadas. Un único cuerno de color marfil, de 2 ó 3 pies de longitud, sale del centro de su frente. Las pezuñas de este animal están hendidas.

Los unicornios se emparejan de por vida, construyendo sus hogares en pequeños valles o claros abiertos en los bosques que protegen. Los viajeros buenos y neutrales pueden pasar libremente por el bosque de un unicornio (e incluso cazar en él), pero las criaturas malignas correrán un gran riesgo. Asimismo, el unicornio atacará a todo ser al que descubra matando por deporte en su territorio o haciendo daño al bosque de forma malintencionada.

A veces, un unicornio solitario permite ser domesticado y montado por doncellas élficas o humanas, buenas y de corazón puro. Tratado con amabilidad, tal unicornio será el fiel corcel de la doncella y su protector para toda la vida, acompañándola incluso más allá del bosque.

El cuerno de unicornio es famoso por sus propiedades curativas. A veces, los seres malignos y sin escrúpulos cazan algún unicornio por su cuerno (que puede venderse por 2.000 po) para utilizarlo en varias pociones u objetos curativos. La mayoría de criaturas buenas rechazan traficar con tales cosas.

Un adulto típico llega a los 8' de longitud, los 5' de alto hasta la cruz y a las 1.200 lb. de peso.

Los unicornios hablan silvano y común.

COMBATE

Normalmente, los unicornios atacan cuando tienen que defenderse a sí mismos o a sus bosques. Pueden cargar, empalando a sus enemigos con sus cuernos como si fueran lanzas o golpear con sus pezuñas. El cuerno es un arma mágica +3, aunque su poder desaparece si se arranca.

Aptitudes sortílegas: el unicornio puede *detectar el mal* a voluntad como acción gratuita. 1 vez al día, puede utilizar *teleportar mayor* para desplazarse a cualquier sitio que esté dentro de su hogar. Sin embargo, no puede teleportarse más allá de los límites del bosque ni volver desde fuera.

El unicornio puede utilizar *curar heridas leves* 3 veces al día y *curar heridas moderadas* 1 vez al día (como si fueran los conjuros lanzados por un lanzador de 5.º nivel) tocando a la criatura herida con su cuerno. Una vez al día, puede utilizar *neutralizar veneno* (CD 21, como el conjuro lanzado por un lanzador de 8.º nivel), también con un toque de su cuerno. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.



Unicornio

	Unicornio Bestia mágica Grande	Corcel celestial, clérigo de 7.º nivel Bestia mágica Grande
Dados de golpe:	4d10+20 (42 pg)	8d10 + 7d8+75 (155 pg)
Iniciativa:	+3	+4
Velocidad:	60' (12 casillas)	60' (12 casillas)
CA:	18 (–1 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 15	24 (–1 tamaño, +4 Des, +6 natural, +5 *brazales de armadura* +5), toque 13, desprevenido 20
Ataque base/Presa:	+4/+13	+13/+24
Ataque:	cuerno +11 c/c (1d8+8)	cuerno +22 c/c (1d8+10)
Ataque completo:	cuerno +11 c/c (1d8+8) y 2 pezuñas +3 (1d4+2)	cuerno +22 c/c (1d8+10) y 2 pezuñas +14 c/c (1d4+3)
Espacio/Alcance:	10'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	—	castigar el mal, conjuros, expulsar muertos vivientes 13 al día
Cualidades especiales:	aptitudes sortílegas, círculo mágico contra el mal, empatía salvaje, inmunidad al veneno, hechizo y compulsión, olfato, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra	aptitudes sortílegas, círculo mágico contra el mal, empatía salvaje, inmunidad al veneno, hechizo y compulsión, olfato, reducción del daño 10/mágica, RC 20, resistencia al ácido 10, a la electricidad 10 y al frío 10, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +9, Ref +7, Vol +6	Fort +16, Ref +12, Vol +15
Características:	Fue 20, Des 17, Con 21, Int 10, Sab 21, Car 24	Fue 24, Des 18, Con 20, Int 13, Sab 27, Car 22
Habilidades:	Avistar +11, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +9, Saltar +21, Supervivencia +8*	Avistar +15, Concentración +11, Conocimiento de conjuros +5, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +12, Saber (naturaleza) +9, Saber (religión) +8, Supervivencia +15 (+14 a campo abierto)*
Dotes:	Alerta, Soltura con una habilidad (Supervivencia)	Alerta, Conjurar en combate, Correr, Expulsión incrementada, Expulsión mejorada, Soltura con una habilidad (Supervivencia)
Entorno:	bosques templados	los siete montes de Celestia
Organización:	solitario, pareja o manada (3-6)	solitario
Valor de desafío:	3	13
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico bueno (siempre)	caótico bueno (siempre)
Avance:	5-8 DG (Grande)	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+4 (allegado)	+8 (allegado)

Círculo mágico contra el mal (Sb): esta aptitud reproduce continuamente los efectos del conjuro. El unicornio no puede suprimirla.

Empatía salvaje (Ex): este poder funciona igual que el rasgo de clase de druida del mismo nombre, excepto en que un unicornio posee un bonificador racial de +6 a la prueba.

Habilidades: un unicornio posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

*Los unicornios obtienen un bonificador de competencia de +3 a las pruebas de Supervivencia dentro de los límites de su bosque.

CORCEL CELESTIAL

Un unicornio celestial es un campeón del bien, enemigo feroz de los seres malignos que querrían destruir las tierras boscosas y a sus habitantes. Esta criatura sigue fielmente a Ehlonna.

El corcel celestial que te describimos aquí es un unicornio celestial de 8 DG con 7 niveles de clérigo.

Combate

La CD de la salvación para la aptitud de *neutralizar veneno* (CD 20) está ajustada a su mayor cantidad de DG y puntuación alterada de Carisma.

Las armas naturales de un unicornio se consideran como armas mágicas para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Castigar al mal (Sb): 1 vez al día, un corcel celestial puede efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo que inflige 15 puntos de daño adicionales contra un enemigo maligno.

Conjuros de clérigo preparados habituales (6, 7, 6, 5, 4; CD de la salvación 18 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, detectar veneno* (2), *luz, virtud* (2); 1.º: *bendecir* (2), *calmar animales**, *escudo de la fe, niebla de obscurecimiento, quitar miedo, santuario*; 2.º: *animal mensajero, auxilio divino** (2), *escudar a otro, quitar parálisis, restablecimiento menor*; 3.º: *luz abrasadora* (2), *plegaria, protección contra la energía, quitar maldición*; 4.º: *caminar por el aire, castigo divino**, *poder divino, restablecimiento.*

* Conjuro de dominio. Dominios: Animal y Bien.

VAMPIRO

Anclados siempre a sus ataúdes y a la tierra sacrílega de sus tumbas, estos depredadores nocturnos maquinan constantemente para hacerse más poderosos e inundar el mundo con su horrible progenie.

Los vampiros conservan el mismo aspecto que tuvieron en vida, aunque sus rasgos suelen ser más duros y crueles, mostrando la mirada depredadora de los lobos. Al igual que los liches, suelen adoptar el uso de ropas lujosas y decadentes, y pueden asumir la apariencia de gente de la nobleza. A pesar de su apariencia humana, los vampiros pueden ser reconocidos fácilmente, ya que no proyectan sombras ni se reflejan en los espejos.

Los vampiros hablan los idiomas que conocieran en vida.

EJEMPLO DE VAMPIRO

Este guerrero de aspecto siniestro tiene la piel pálida, ojos rojos hechiceros y un tono feroz en sus rasgos. Lleva cota de mallas y sostiene una cadena armada entre sus manos terminadas en garras.

En este ejemplo, la criatura base ha sido un humano guerrero de 5.º nivel.

Vampiro, guerrero humano de 5.º nivel
Muerto viviente Mediano
(humanoide agrandado)
Dados de golpe: 5d12 (32 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 23 (+3 Des, +6 natural, +4 camisote de mallas de gran calidad), toque 13, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +5/+11
Ataque: golpetazo +11 c/c (1d6+9 más consunción de energía) o *cadena armada* +1 +13 c/c (2d4+12) o arco corto de gran calidad +9 a distancia (1d6/×3)

Ataque completo: golpetazo +11 c/c (1d6+9 más consunción de energía) o *cadena armada* +1 +13 c/c (2d4+12) o arco corto de gran calidad +9 a distancia (1d6/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5' (10' con cadena armada)
Ataques especiales: absorción de sangre, consunción de energía, crear engendro, dominación, hijos de la noche
Cualidades especiales: curación rápida 5, debilidades de los vampiros, forma alternativa, forma gaseosa, rasgos de muerto viviente, reducción del daño 10/plateada y mágica, resistencia a la electricidad 10 y al frío 10, trepar cual arácnido, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 22, Des 17, Con –, Int 12, Sab 16, Car 12
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +17, Buscar +9, Engañar +9, Esconderse +10, Escuchar +17, Montar +11, Moverse sigilosamente +10, Trepar +10
Dotes: Alerta[A], Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (cadena armada), Especialización en armas (cadena armada), Esquiva[A], Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate[A], Reflejos rápidos[A], Soltura con un arma (cadena armada)
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: cualquiera maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +5

Combate

El ataque de golpetazo de este vampiro se considera como un arma mágica para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

La CD de la salvación de Voluntad contra la aptitud de dominación de este vampiro es de 13, igual que la de la salvación de Fortaleza para eliminar un nivel negativo causado por su consunción de energía.

EJEMPLO DE VAMPIRO DE ÉLITE

Este ejemplo utiliza un semielfo monje de 9.º nivel, danzarín sombrío de 4.º nivel como criatura base.

Vampiro de élite, semielfo monje de 9.º nivel, danzarín sombrío de 4.º nivel
Muerto viviente Mediano (humanoide agrandado)
Dados de golpe: 13d12 (90 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 32 (+4 Des, +6 natural, +6 Sab, +1 intrínseco, *brazales de armadura* +3, *anillo de protección* +2), toque 23, desprevenido 32
Ataque base/Presa: +9/+14
Ataque: impacto sin arma +14 c/c (1d10+5 más consunción de energía) o 2 *kama* +2 *afilada* +16 c/c (1d6+7) o *honda* +1 *congeladora* +14 a distancia (1d4+1 más 1d6 frío)
Ataque completo: impacto sin arma +14/+14/+9 c/c (1d10+5 más consunción de energía) o 2 *kama* +2 *afilada* +16/+16/+11 c/c (1d6+7) o *honda* +1 *congeladora* +14 a distancia (1d4+1 más 1d6 frío)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: absorción de sangre, consunción de energía, *convocar sombra*, crear engendro, dominación, hijos de la noche, *ilusión sombría*, impacto *ki* (mágico), ráfaga de golpes
Cualidades especiales: curación rápida 5, debilidades de los vampiros, esconderse a simple vista, esquiva asombrosa (Bonificador de Des a la CA), evasión mejorada, forma alternativa, forma gaseosa, mente en calma, plenitud corporal, pureza corporal, ralentizar caída 40', rasgos de muerto viviente, rasgos de semielfo, reducción del daño 10/plateada y mágica, resistencia a la electricidad 10 y al frío 10, salto sombrío 20', trepar cual arácnido, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +7, Ref +16, Vol +13
Características: Fue 20, Des 19, Con -, Int 12, Sab 22, Car 12
Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +16, Buscar +9, Equilibrio +22, Esconderse +28, Escuchar +16, Interpretar (instrumentos de viento) +7, Moverse sigilosamente +28, Piruetas +22, Saltar +23, Trepar +9
Dotes: Alerta, Ataque elástico, Desarme mejorado, Desviar flechas[A], Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Puñetazo aturdidor[A], Reflejos de combate, Reflejos rápidos
Entorno: bosques templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 15
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: cualquiera maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +8

Combate

Los impactos sin arma de este vampiro se consideran como un arma mágica para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

La CD de la salvación de Voluntad contra la aptitud de dominación de este vampiro es de 17, igual que la de la salvación de Fortaleza para eliminar un nivel negativo causado por su consunción de energía.

Caída ralentizada (Ex): un monje con una pared a su alcance sufre daño como si la caída fuera 40' más corta de lo que verdaderamente ha sido.

Convocar sombra (*St*): convocar una sombra como compañero, que no puede ser expulsada, reprendida o comandada por otros. Si la sombra es destruida o deshecha, el danzarín sombrío deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o perderá 800 PX (400 PX con una salvación con éxito). No se podrá convocar una nueva sombra hasta pasado 1 año y 1 día.

Esconderse a simple vista (Sb): puede utilizar su habilidad de Esconderse incluso mientras está siendo observado con tal de que se encuentre a menos de 10' de una sombra.

Evasión mejorada (Ex): si el vampiro efectúa un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría mitad de daño con una salvación con éxito, en su lugar no sufre daño alguno. Adicionalmente, solamente sufre mitad de daño con un TS fallado.

Ilusión sombría (*St*): crea ilusiones visuales a partir de las sombras como *imagen silenciosa* 1 vez al día.

Vampiros



Impacto *ki* (Sb): inflige daño a criaturas con reducción del daño utilizando su impacto sin arma como si fuera un arma mágica.

Mente en calma (Ex): bonificador de +2 a todos los TS contra conjuros y efectos de encantamiento.

Plenitud corporal (Sb): puede curarse hasta 18 puntos de golpe de sus propias heridas cada día.

Pureza corporal (Ex): inmune a todas las enfermedades excepto las mágicas, tales como putridez de momia o licantropía.

Ráfaga de golpes (Ex): utiliza la acción de ataque completo para efectuar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o arma especial de monje con su ataque base más alto, efectuando el ataque adicional ya sea con el impacto sin arma o la *kama* +2 *afilada*.

Rasgos de semielfo: inmunidad a los conjuros y efectos de dormir, bonificador racial de +2 a los TS contra conjuros o efectos de hechizo, visión en la penumbra (puede ver el doble de lejos que un humano en penumbra), bonificador racial de +1 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluido en las estadísticas aquí presentadas), bonificador racial de +2 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información.

Salto sombrío (*St*): viaja de forma instantánea entre sombras como con un conjuro de *puerta dimensional* hasta a 20' por día.

CÓMO CREAR UN VAMPIRO

"Vampiro" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura de los tipos humanoide o humanoide monstruoso a la que llamaremos a partir de ahora "criatura base".

Un vampiro utilizará todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, con las siguientes excepciones.

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a 'muerto viviente' (humanoide o humanoide monstruoso agrandado). No vuelvas a calcular el ataque base, salvaciones o puntos de habilidades. El tamaño no cambia.

Dados de golpe: incrementa todos los DG actuales y futuros hasta d12.

Velocidad: igual que la criatura base. Si la criatura base posee una velocidad natatoria, el vampiro conservará la capacidad de nadar y no será vulnerable a la inmersión en agua corriente (consulta más adelante).

CA: la armadura natural de la criatura base mejora en +6.

Ataques: el vampiro conserva todos los ataques de la criatura base y, además, obtiene un ataque de golpetazo, si no lo tuviera antes. Si la criatura base puede utilizar armas manufacturadas, el vampiro conservará esa aptitud. Si tenía armas naturales, también las conservará. Un vampiro que combata sin armas utilizará su ataque de golpetazo o su arma natural principal (si tenía alguna) cuando haga una acción de ataque. Cuando tenga un arma manufacturada, utilizará su ataque de golpetazo o un arma manufacturada, como desee.

Ataque completo: un vampiro que combata sin armas utilizará su ataque de golpetazo (ver más arriba) o sus armas naturales (si tiene alguna) para efectuar un ataque completo. Si tiene un arma manufacturada, la utilizará como ataque principal junto con un golpetazo u otra arma natural como ataque natural secundario.

Daño: los vampiros poseen ataques de golpetazo. Si la criatura base carece de esta forma de ataque, utiliza los valores de la siguiente tabla. Las criaturas con ese ataque natural conservarán sus viejos valores de daño o los indicados a continuación (los que sean mejores).

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

Ataques especiales: el vampiro conserva todos los ataques especiales de la criatura base y, además, obtiene los indicados a continuación. Si no se indica lo contrario, las salvaciones tendrán una CD igual a 10 + 1/2 DG del vampiro + el modificador de Carisma.

Absorción de sangre (*Ex*): el vampiro puede utilizar sus colmillos para chupar la sangre a las víctimas vivas por medio de una prueba con éxito de presa. Si logra sujetar a su enemigo, le absorberá la sangre, infligiéndole un daño de 1d4 puntos de Constitución cada asalto que lo mantenga sujeto. Por cada uno de estos ataques que tenga éxito, el vampiro obtendrá 5 puntos de golpe temporales.

Consunción de energía (*Sb*): las criaturas vivas alcanzadas por el ataque de golpetazo de un vampiro (o alcanzadas por cualquier ataque de armas naturales que posea el vampiro) obtendrán 2 niveles negativos. Por cada uno de estos niveles negativos, el vampiro obtendrá 5 puntos de golpe temporales. Un vampiro puede utilizar esta aptitud 1 vez por asalto.

Crear engendro (*Sb*): un humanoide o humanoide monstruoso que muera debido al ataque de consunción de energía del vampiro se alzará convertido en un engendro (consulta la ficha correspondiente al Engendro vampírico, en la página 110) 1d4 días después de ser enterrado. Si, en su lugar, el vampiro reduce a 0 o menos la Constitución de la víctima, ésta regresará convertida en engendro (si tenía 4 o menos DG) o en vampiro (si tenía 5 o más). En ambos casos, el nuevo vampiro o engendro estará sometido al vampiro que lo haya creado y continuará esclavizado hasta la muerte de su amo. En ningún momento un vampiro puede tener esclavizados a más engendros que una cantidad total igual al doble de sus propios DG, cualquier engendro o vampiro creado que exceda este límite será creado como un engendro o vampiro de voluntad libre.

Un vampiro que esté esclavizado puede a su vez crear y esclavizar engendros por sí mismo, con lo que el amo vampírico puede controlar a una cantidad de vampiros menores de esta manera. Un vampiro puede liberar a un engendro esclavizado para esclavizar a uno nuevo, pero una vez liberado, un engendro vampírico o vampiro no puede ser esclavizado nuevamente.

Dominación (*Sb*): un vampiro puede doblegar la voluntad de un oponente con sólo mirarlo a los ojos. Este ataque es parecido al de mirada, exceptuando que el vampiro debe emplear una acción estándar y no tiene efecto sobre aquellos que, simplemente, lo estén mirando. El objetivo deberá tener éxito en una salvación de Voluntad o quedará instantáneamente bajo la influencia del atacante, como si un lanzador de 12.º nivel le hubiera lanzado un conjuro de *dominar persona*. Esta aptitud tiene un alcance de 30'.

Hijos de la noche (*Sb*): un vampiro puede comandar a las criaturas menores del mundo y, una vez al día, puede llamar como acción estándar a 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o una manada de 3d6 lobos. Si la criatura base no es terrestre, su poder podría convocar a otras criaturas de poder parecido. Las criaturas convocadas llegarán al cabo de 2d6 asaltos y servirán al vampiro durante 1 hora.

Cualidades especiales: un vampiro conserva todas las cualidades especiales de la criatura base, y además adquiere las indicadas a continuación.

Curación rápida (*Ex*): el vampiro recupera 5 puntos de golpe por asalto, siempre y cuando le quede 1 como mínimo. Si queda reducido a 0 puntos de golpe, el vampiro adoptará automáticamente la forma gaseosa e intentará huir. La criatura deberá alcanzar su ataúd antes de transcurrir 2 horas o será destruido para siempre (puede recorrer hasta 9 millas en 2 horas). Una vez esté descansando en su ataúd, el vampiro estará indefenso. Al cabo de 1 hora descansando en su féretro, volverá a tener 1 pg, ya no estará indefenso y, desde ese momento, continuará recuperando 5 puntos de golpe por asalto.

Forma alternativa (*Sb*): como acción estándar, el vampiro puede adoptar la forma de murciélago, rata terrible, lobo o lobo terrible. Esta aptitud es similar a un conjuro de *polimorfar* lanzado por un personaje de 12.º nivel, excepto en que el vampiro no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y debe escoger entre las formas mencionadas anteriormente. Mientras esté en forma alternativa, el vampiro pierde su ataque natural de golpetazo y aptitud de dominación, pero obtiene las armas naturales y ataques especiales extraordinarios de su nueva forma. Puede permanecer en esta forma hasta que asuma otra o hasta el amanecer siguiente. Si la criatura base no es terrestre, este poder podría permitirle otras formas.

Forma gaseosa (*Sb*): como acción estándar, el vampiro puede adoptar *forma gaseosa* a voluntad (igual que el conjuro, lanzado por un lanzador de 5.º nivel), pero puede continuar con ella indefinidamente y tiene una velocidad voladora de 20', con maniobrabilidad perfecta.

Reducción del daño (*Sb*): el cuerpo de un vampiro es muy resistente, lo que le concede reducción del daño 10/plateada y mágica. Las armas naturales de un vampiro se consideran como un arma mágica para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Resistencia a la expulsión (*Ex*): un vampiro posee un +4 de resistencia a la expulsión.

Resistencias (*Ex*): esta criatura posee resistencia a la electricidad 10 y al frío 10.

Trepar cual arácnido (*Ex*): el vampiro puede escalar superficies verticales igual que con el conjuro *trepar cual arácnido*.

Características: incrementa de este modo las poseídas por la criatura base: Fue +6, Des +4, Int +2, Sab +2, Car +4. Como criaturas muertas vivientes, los vampiros carecen de puntuación en Constitución.

Habilidades: los vampiros poseen un bonificador racial de +8 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. Por lo demás, igual que la criatura base.

Dotes: los vampiros obtienen las dotes de Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate y Reflejos rápidos, siempre y cuando cumplan los prerrequisitos y no las posean de antemano.

Entorno: cualquiera, por regla general el mismo de la criatura base.

Organización: solitario, pareja, banda (3-5) o comitiva (1-2 más 2-5 engendros vampíricos)

Valor de desafío: el mismo de la criatura base +2.

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: cualquiera maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: el mismo de la criatura base +8.

Debilidades de los vampiros

A pesar de su poder, los vampiros también poseen una serie de debilidades.

Cómo repeler a un vampiro: los vampiros no pueden soportar el fuerte olor del ajo y no entrarán en ningún lugar que se haya rodeado con éste. Asimismo, se apartan de los espejos o de los símbolos sagrados que se les muestren con firmeza. Estas cosas no hacen daño alguno al vampiro; simplemente, lo mantienen a raya. Un vampiro que retroceda debe mantenerse al menos alejado 5' de una criatura que sostenga el espejo o el símbolo sagrado, y no puede tocarla ni efectuar ataques contra la criatura que sostenga el objeto durante el resto del encuentro. Mantener a un vampiro acorralado es una acción estándar.

Los vampiros también son incapaces de cruzar el agua corriente, aunque pueden ser llevados sobre ella mientras descansan en sus ataúdes o viajan a bordo de un barco. Son totalmente incapaces de entrar en una casa (o cualquier otro edificio) a cuyo interior no les haya invitado alguien con autoridad para hacerlo. Pueden entrar libremente en lugares públicos, pues, por definición, están abiertos a todo el mundo.

Cómo matar a un vampiro: reducir a 0 o menos los puntos de golpe de un vampiro lo deja imposibilitado, pero no lo destruye. Sin embargo, ciertos ataques pueden acabar con él.

Todo vampiro que sea expuesto directamente a la luz del sol quedará desorientado: sólo podrá llevar a cabo una acción de ataque o movimiento y quedará destruido por completo al siguiente asalto si no logra escapar. Asimismo, sumergirlo en agua corriente le robará una tercera parte de sus puntos de golpe cada asalto, hasta destruirlo por completo al final del tercer asalto de inmersión.

Atravesar el corazón de la criatura con una estaca de madera acabará con ella instantáneamente. Sin embargo, el vampiro volverá a la vida si se le quita la estaca, a no ser que su cuerpo sea destruido. Una táctica popular es cortar la cabeza de la criatura y llenarle la boca con hostias consagradas (o su equivalente).

PERSONAJES VAMPIROS

Los vampiros son siempre caóticos malignos, lo que hace que ciertos personajes pierdan sus aptitudes de clase (tal y como se indica en el Capítulo 3: clases, del *Manual del jugador*). Además, ciertas clases sufren penalizaciones adicionales.

Clérigos: los clérigos pierden su capacidad de expulsar muertos vivientes, pero obtienen la de reprenderlos. Esto no afecta a quien esté controlando al propio vampiro ni a ningún otro vampiro a las órdenes de su amo.

Los clérigos vampiros tienen acceso a los dominios de Caos, Destrucción, Mal y Superchería.

Hechiceros y magos: estos personajes conservan sus aptitudes de clase; no obstante, si el personaje posee un familiar (distinto de una rata o un murciélago), el vínculo entre ambos se romperá, y el familiar rehuirá a su antiguo compañero.

El personaje podrá convocar a un familiar distinto, pero éste deberá ser una rata o un murciélago.

VARGOUILLE

Ajeno Pequeño (extraplanario, maligno)
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: Vl 30' (6 casillas) (buena)
CA: 12 (+1 tamaño, +1 Des), toque 11, desprevenido 11
Ataque base/Presa: +1/-3
Ataque: mordisco +3 (1d4 más veneno)
Ataque completo: mordisco +3 (1d4 más veneno)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: beso, chillido, veneno
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +3
Características: Fue 10, Des 13, Con 12, Int 5, Sab 12, Car 8
Habilidades: Avistar +5, Esconderse +9, Escuchar +5, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +5
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: las profundidades tarterianas de Cárceri
Organización: agrupamiento (2-5) o turba (6-11)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral maligno (siempre)
Avance: 2-3 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura tiene la apariencia de una cabeza humana horrible y deformada, suspendida en el aire mediante alas correosas. En lugar de pelo, está coronado por unos zarcillos retorcidos, y sus ojos brillan con una amenazadora llama verde.

Estas criaturas repugnantes entran en el mundo desde las simas más profundas del plano de Cárceri, y merodean por los cementerios, ruinas y demás lugares de muerte y decadencia.

El vargouille es ligeramente más grande que una cabeza humana, cerca de 18" de alto, con una envergadura de alas de 4' y un peso que ronda las 10 lb.

Los vargouilles hablan infernal.

COMBATE

El vargouille ataca mordiendo con sus afilados dientes, pero su ataque especial lo hace aún más peligroso. Las armas naturales de un vargouille, así como cualquier arma que esgrima, se consideran como de alineamiento maligno para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Beso (Sb): con un ataque de toque con éxito, el vargouille puede besar a una víctima paralizada, dando lugar a una terrible transformación. El oponente afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o se transformará en un vargouille en 24 horas, y a veces mucho más rápidamente. Tira 1d6 de forma separada para cada fase de la transformación. Primero, en un periodo de 1d6 horas, la víctima pierde todo el pelo. Después

de otras 1d6 horas, las orejas le crecerán hasta convertirse en alas correosas, le saldrán tentáculos de la barbilla y la cabeza, y sus dientes se transformarán en largos colmillos puntiagudos. Durante las siguientes 1d6 horas, la víctima sufrirá la consunción permanente de 1d6 puntos de Inteligencia y Carisma. La transformación se completará 1d6 horas más tarde, cuando su cabeza quedará libre del cuerpo (que morirá rápidamente) y se convertirá en un vargouille. Esta transformación queda interrumpida por la luz del sol (incluso el conjuro *luz del día* puede retrasar la muerte) pero se necesita un conjuro de *quitar enfermedad* para invertir el proceso. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +4.

Chillido (Sb): en lugar de morder, el vargouille puede abrir su enorme boca y emitir un terrible chillido. Todo el que se encuentre a 60' o menos (excepto otros vargouilles), haya escuchado el chillido y pueda ver claramente a la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o quedará paralizado a causa del miedo durante 2d4 asaltos, hasta que el monstruo ataque, salga del alcance o desaparezca de la vista. Toda criatura paralizada es susceptible de sufrir el beso del monstruo (ver más arriba). Si la salvación tiene éxito, ese oponente no volverá a resultar afectado durante 4 horas por el chillido de ese mismo vargouille. El chillido es un efecto de miedo y enajenador. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 12) o ser incapaz de curar el daño por mordisco, ya sea natural o mágicamente. Un conjuro de *neutralizar veneno* o *sanar* elimina el efecto, mientras que un *lentificar veneno* permite la curación mágica. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución e incluye un bonificador racial de +1.

Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 6-8 DG (Mediano); 9-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel: +4

Vargouille

Esta criatura cuasirreptiliana tiene cuatro brazos, escamas de un rojo brillante y ojos oscuros y penetrantes. No es tan alto como un humano.

Malévolos hasta lo indecible, los xilos son conocidos por su brutalidad y totalitarismo. Combinan una gran dosis de maldad con un fuerte amor por la crueldad. Algunos xilos son bárbaros y feroces; otros son criaturas más civilizadas que confían en el orden brutal.

Un xilo mide entre 4' y 5' de altura y pesa aproximadamente 100 lb.

Los xilos hablan infernal.

XILO

Ajeno Mediano (extraplanario)
Dados de golpe: 5d8+10 (32 pg)
Iniciativa: +7
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 20 (+3 Des, +7 natural), toque 13, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +5/+7
Ataque: espada corta +7 c/c (1d6+2/19-20) o garra +7 c/c (1d4+2) o arco largo +8 a distancia (1d8/×3)
Ataque completo: 2 espada corta +5 c/c (1d6+2/19-20) y 2 garras +5 c/c (1d4+1); o 4 garras +5 c/c (1d4+2, 1d4+1) o 2 arcos largos +4 a distancia (1d8/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, implantación, parálisis
Cualidades especiales: caminar por los planos, RC 21, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +5
Características: Fue 15, Des 16, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 11
Habilidades: Averiguar intenciones +8, Avistar +9, Diplomacia +2, Equilibrio +13, Escapismo +11, Escuchar +9, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +11, Piruetas +11, Trepar +10, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Dotes: Ataque múltiple^, Combate con múltiples armas, Iniciativa mejorada
Entorno: plano Etéreo
Organización: solitario o banda (2-5)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar

Xilo

COMBATE

Los xilos son oponentes peligrosos que atacan con sus cuatro miembros sin ningún penalizador. Los más civilizados usan armas, luchando normalmente con dos al mismo tiempo y dejando libres dos brazos con los que agarrar.

Los xilos suelen permanecer en el plano Etéreo a la espera de una presa adecuada; después, le tienden una emboscada utilizando su aptitud de caminar por los planos. En combate, hacen un uso completo de su habilidad de Piruetas: normalmente, uno o dos distraen a los enemigos físicamente poderosos atacándolos y, a continuación, adoptan una posición defensiva mientras sus compañeros aprovechan la ventaja.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el xilo debe acertar con uno o más ataques de garra, aplicándose un bonificador +2 a su prueba de presa por cada garra que acierte. Si consigue inmovilizar y mantener la presa hasta el siguiente asalto, morderá automáticamente al enemigo llegado ese momento. El mordisco no infligirá daño, pero inyecta un veneno paralizante.

Caminar por los planos (Sb): a estos viajeros de los planos les gusta colarse entre los pliegues del espacio para atacar a sus enemigos como si surgieran de la nada. Pueden cruzar desde el plano Etéreo como acción de movimiento, pero tardan 2 asaltos

Ilustración de Vargouille de C. Arellano

en volver, permaneciendo inmóviles durante ese tiempo. Cuando un xilo está desapareciendo, resulta más difícil golpearle: sus oponentes sufren un 20% de posibilidades de fallar en el primer asalto y un 50% en el segundo. Un xilo puede utilizar esta aptitud con una criatura voluntaria o indefensa.

Implantación (Ex): los xilos implantan sus huevos dentro de las criaturas paralizadas. Las crías salen unos 90 días después, devorando literalmente al anfitrión desde dentro. Un conjuro de *quitar enfermedad* libera a la víctima de los huevos, así como una prueba con éxito de Sanar (CD 20) realizada por alguien que tenga esa habilidad. Si la prueba falla, el sanador puede intentarlo de nuevo, pero cada nuevo intento (con éxito o no) infligirá 1d4 puntos de daño al paciente.

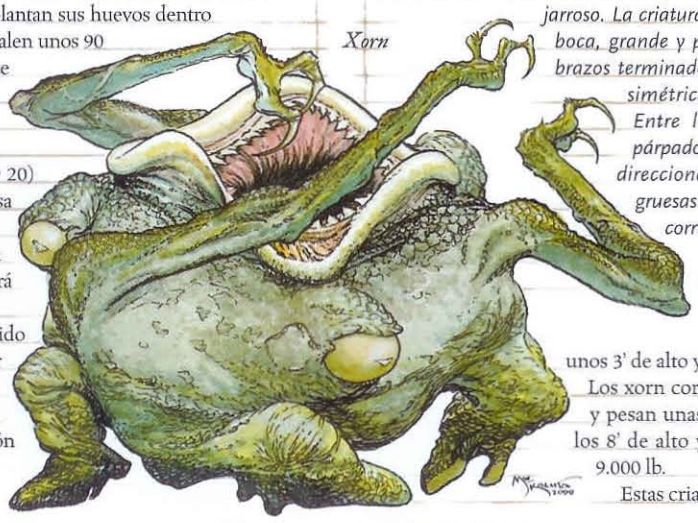
Parálisis: aquellos que hayan sido mordidos por un xilo deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedarán paralizados durante 1d4 horas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

PERSONAJES XILOS

Toda banda de xilos civilizados estará dirigida siempre por un clérigo. Los clérigos pueden elegir dos de entre los siguientes dominios: Fuerza, Ley, Mal y Viaje.

XORN

Esta extraña criatura tiene un cuerpo hecho de un material pétreo y guijarroso. La criatura tiene en lo alto de la cabeza una boca, grande y poderosa, rodeada por tres largos brazos terminados en garras afiladas y dispuestos simétricamente en torno al monstruo. Entre los brazos hay grandes ojos de párpados pétreos que pueden ver en todas direcciones. Tiene en la base tres patas, gruesas y cortas, situada cada una bajo su correspondiente ojo.



Xorn

Los xorn son carroñeros del plano Elemental de la tierra.

Los xorn menores tienen unos 3' de alto y ancho, y pesan en torno a 120 lb. Los xorn corrientes tienen 5' de alto y ancho, y pesan unas 1.100 lb. Los ancianos alcanzan los 8' de alto y ancho y pueden llegar a pesar 9.000 lb.

Estas criaturas hablan térraro y común.

COMBATE

Los xorn no atacan a las criaturas de carne salvo para defenderse o proteger su territorio ya que no pueden digerirlas. Se muestran indiferentes

	Xorn menor Ajeno Pequeño (extraplanario, tierra)	Xorn corriente Ajeno Mediano (extraplanario, tierra)	Xorn anciano Ajeno Grande (extraplanario, tierra)
Dados de golpe:	3d8+9 (2 pg)	7d8+17 (48 pg)	15d8+63 (130 pg)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Velocidad:	20' (4 casillas), Ec 20'	20' (4 casillas), Ec 20'	20' (4 casillas), Ec 20'
CA:	23 (+1 tamaño, +12 natural), toque 11, desprevenido 23	24 (+14 natural), toque 10, desprevenido 24	25 (–1 tamaño, +16 natural), toque 9, desprevenido 25
Ataque base/Presa:	+4/+2	+7/+10	+14/+25
Ataque:	mordisco +6 c/c (2d8+2)	mordisco +10 c/c (4d6+3)	mordisco +21 c/c (4d8+7)
Ataque completo:	mordisco +6 c/c (2d8+2) y 3 garras +4 c/c (1d3+1)	mordisco +10 c/c (4d6+3) y 3 garras +8 c/c (1d4+1)	mordisco +21 c/c (4d8+7) y 3 garras +19 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	atravesar tierra, inmunidad al frío y al fuego, reducción del daño 5/ contundente, resistencia a la electricidad 10, sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica	atravesar tierra, inmunidad al frío y al fuego, reducción del daño 5/ contundente, resistencia a la electricidad 10, sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica	atravesar tierra, inmunidad al frío y al fuego, reducción del daño 5/ contundente, resistencia a la electricidad 10, sentido de la vibración hasta 60', visión en la oscuridad hasta 60', visión periférica
Salvaciones:	Fort +5, Ref +3, Vol +3	Fort +7, Ref +5, Vol +5	Fort +13, Ref +9, Vol +9
Características:	Fue 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10	Fue 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10	Fue 25, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 10
Habilidades:	Avistar +8, Buscar +3, Esconderse +10, Escuchar +6, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +3, Saber (dungeons) +6, Supervivencia +6 (+8 en subterráneo y +8 a seguir rastros)	Avistar +10, Buscar +10, Esconderse +10, Escuchar +10, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +10, Saber (dungeons) +10, Supervivencia +10 (+12 en subterráneo y +12 a seguir rastros)	Avistar +22, Buscar +22, Esconderse +14, Escuchar +18, Intimidar +18, Moverse sigilosamente +18, Saber (dungeons) +18, Supervivencia +18 (+20 en subterráneo y +20 a seguir rastros)
Dotes:	Ataque múltiple, Dureza	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Dureza, Hendedura[A]	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Dureza, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura[A]
Entorno:	plano Elemental de la tierra	plano Elemental de la tierra	plano Elemental de la tierra
Organización:	solitario, pareja o agrupamiento (3-5)	solitario, pareja o agrupamiento (3-5)	solitario, pareja o expedición (6-11)
Valor de desafío:	3	6	8
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	4-6 DG (Pequeño)	8-14 DG (Mediano)	16-21 DG (Grande); 22-45 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

ante las criaturas del plano Material, siempre y cuando éstas no lleven encima una cantidad importante de metales preciosos y minerales de los que los xorn se alimentan, y que pueden oler hasta a 20' de distancia. Pueden ser muy agresivos cuando buscan comida, especialmente en el plano Material, donde el sustento resulta más difícil de encontrar que en su plano natal.

Su modalidad de ataque preferida es esperar bajo una superficie de piedra hasta que los enemigos se ponen a su alcance, momento en que emergen de repente. Los grupos de xorn suelen enviar a uno de los suyos a la superficie a hacer un trato para obtener comida mientras los demás se sitúan para realizar un ataque por sorpresa.

Atravesar tierra (Ex): los xorn pueden deslizarse a través de la roca, la tierra y casi cualquier otro suelo (exceptuando el metálico) tan fácilmente como los peces nadan en el agua. Al excavar, no dejan tras de sí ningún túnel ni agujero, ni crea la más mínima perturbación en la superficie ni ningún otro signo de su presencia. Si se lanza un conjuro de *remover tierra* en un lugar en el que esté excavando un xorn, el efecto hará retroceder 30' a la criatura, dejándola aturdida durante 1 asalto, a no ser que tenga éxito en una salvación de Fortaleza de CD 15.

Visión periférica (Ex): los ojos simétricamente dispuestos de un xorn le permiten mirar en odas direcciones, lo que le proporciona un bonificador racial de +4 a sus pruebas de Avistar y Buscar. Un xorn no puede ser flanqueado.

YRZAK

Bestia mágica Enorme
Dados de golpe: 12d10+36 (102 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (regular)
CA: 18 (–2 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +12/+25
Ataque: mordisco +15 (2d8+5) o lanza sónica +12 toque a distancia (6d6)
Ataque completo: mordisco +15 (2d8+5) y 2 garras +13 c/c (1d6+2) o lanza sónica +12 toque a distancia (6d6)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: explosión, lanza sónica
Cualidades especiales: inmunidades, vista ciega hasta a 120', vulnerabilidad al sonido
Salvaciones: Fort +11, Ref +10, Vol +5
Características: Fue 20, Des 14, Con 17, Int 7, Sab 13, Car 11
Habilidades: Escuchar +12, Moverse sigilosamente +10
Dotes: Aguante, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Engarro, Iniciativa mejorada
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario o nidada (2-4)
Valor de desafío: 9
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (a menudo)
Avance: 13-16 DG (Enorme); 17-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura parece un reptil volador de color verde amarillento sin ojos, con alas carnosas, una cola larga y una gran aleta en su espalda. Un único cuerno sobresale de su cabeza de cocodrilo.

El yrzak, un extraño depredador de los yermos desolados, aterroriza a la región en la que habita como si se tratara de un dragón siempre hambriento.

Esta criatura es ciega y percibe el sonido y el movimiento por medio de un órgano especial situado en su larga lengua. Un solo cuerno sobresale de su cabeza de cocodrilo, emitiendo poderosos rayos de sonido concentrado. La criatura es de color verde amarillento, con las alas y la aleta más amarillas y la cabeza y el cuerpo más verdes. Sus dientes también son de color amarillo.

Los yrzak son taimados y astutos. Son omnívoros, pero prefieren comer carne. Sitúan sus nidos en sus elevadas y aisladas guaridas de montaña, y pueden viajar durante días en busca de comida, volviendo sólo de vez en cuando. A veces se les puede ver descendiendo en picado más de 100' de altura, intentando captar el rastro de alguna presa.

Un yrzak mide unos 20' de largo, con una envergadura de alas de 40' y pesa aproximadamente 5.000 lb.
A pesar de su inteligencia, los yrzak no hablan.

COMBATE

El yrzak prefiere atacar desde el aire, "bombardeando" el terreno con sus ataques sónicos o agarrando y dejando caer a sus presas y finalmente aterrizando para devorar los restos machacados.

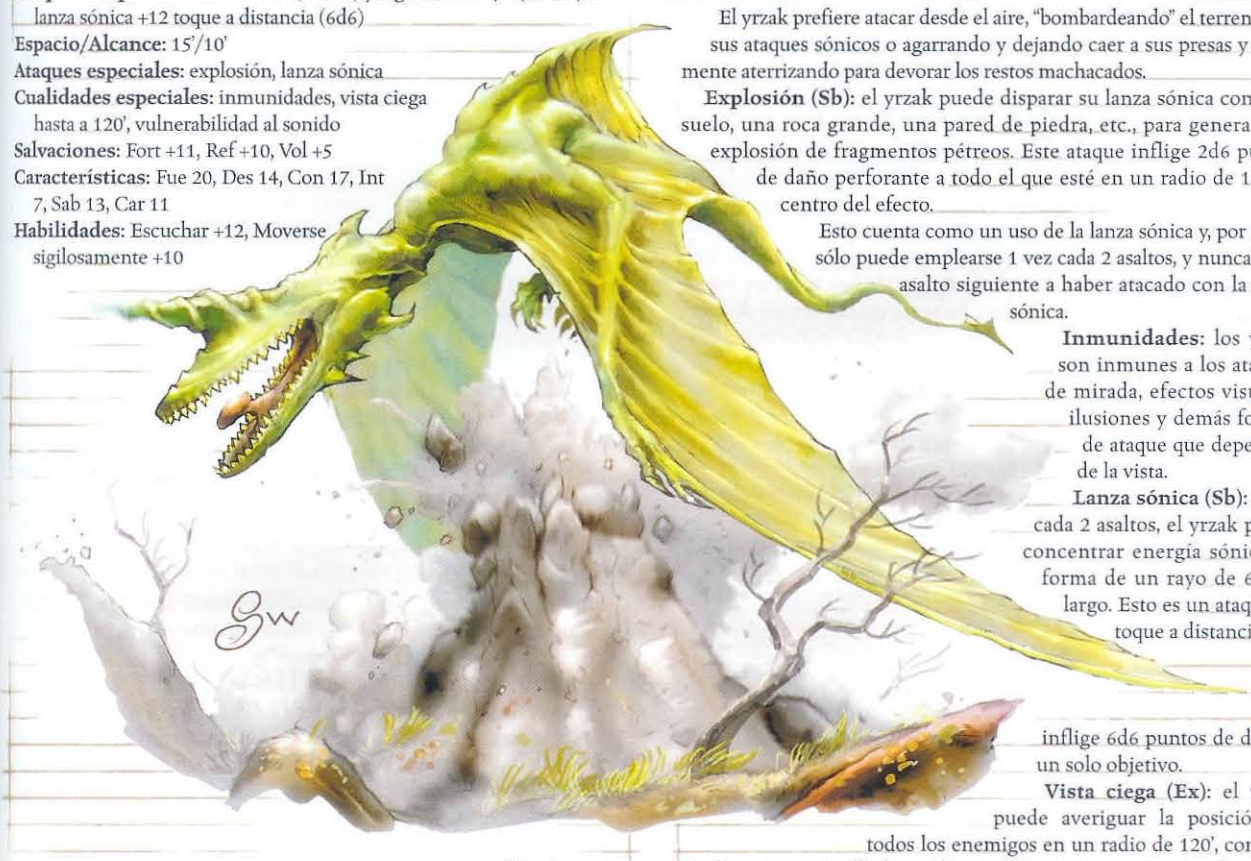
Explosión (Sb): el yrzak puede disparar su lanza sónica contra el suelo, una roca grande, una pared de piedra, etc., para generar una explosión de fragmentos pétreos. Este ataque inflige 2d6 puntos de daño perforante a todo el que esté en un radio de 10' del centro del efecto.

Esto cuenta como un uso de la lanza sónica y, por tanto, sólo puede emplearse 1 vez cada 2 asaltos, y nunca en el asalto siguiente a haber atacado con la lanza sónica.

Inmunidades: los yrzak son inmunes a los ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones y demás formas de ataque que dependan de la vista.

Lanza sónica (Sb): 1 vez cada 2 asaltos, el yrzak puede concentrar energía sónica en forma de un rayo de 60' de largo. Esto es un ataque de toque a distancia que inflige 6d6 puntos de daño a un solo objetivo.

Vista ciega (Ex): el yrzak puede averiguar la posición de todos los enemigos en un radio de 120', considerándose ciego más allá de esa distancia. Estas criaturas son invulnerables



Yrzak

a los ataques de mirada, los efectos visuales de ciertos conjuros (como los de ilusión) y demás formas de ataque que dependan de la vista.

El yrzak que pierda el oído estará ciego, considerándose que todas sus víctimas disponen de ocultación total.

Habilidades: los yrzak poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escuchar.

YUAN-TI

Los yuan-ti descienden de humanos cuya sangre estaba mezclada con la de las serpientes. Su maldad, astucia y crueldad son legendarias.

Los yuan-ti maquinan constantemente para alcanzar sus objetivos. Son lo bastante calculadores y zalameros como para forjar alianzas con otras criaturas malignas en caso de resultar necesario, pero siempre anteponen sus propios intereses.

Todos los yuan-ti poseen algún rasgo serpentino, y muchos tienen fragmentos corporales enteros que recuerdan a estos reptiles.

Estas criaturas hablan su propio idioma, además de común, dracónico y abisal.

COMBATE

Los yuan-ti son genios y combaten como tales. Planean trampas complejas y utilizan soberbiamente el entorno durante la batalla, prefiriendo las emboscadas a la confrontación directa. También prefieren los ataques a distancia y los conjuros antes que el cuerpo a cuerpo.

En un grupo heterogéneo, los menos importantes y poderosos atacan en primer lugar. Esto significa que los puracasta van antes que los híbridos, y éstos antes que las abominaciones. El líder del grupo puede ordenar que ciertos individuos avancen antes que otros si ello supusiera una mejor estrategia.

Detectar veneno: todo yuan-ti posee la aptitud psiónica de *detectar veneno* como el conjuro lanzado por un lanzador de 6.º nivel.

Forma alternativa: todo yuan-ti puede adoptar la forma de una víbora de tamaño Menudo a Grande (consulta la ficha de las serpientes, en la página 281) como aptitud psiónica. Esta aptitud es similar al conjuro *polimorfar* lanzado por un lanzador de 19.º nivel, pero sólo permite formas de víbora y el yuan-ti no recupera puntos de golpe por cambiar de forma. La criatura pierde sus armas naturales (si las tiene) y obtiene las de la víbora cuyo tamaño asuma. Si el yuan-ti dispone de su propio mordisco venenoso, utilizará su veneno o el de víbora, el más potente de los dos.

LA SOCIEDAD DE LOS YUAN-TI

Los yuan-ti son devotos adoradores del mal y, además, tienen en alta estima a todos los reptiles. El centro de la vida yuan-ti es el templo, cuyos rituales siempre suelen implicar sacrificios de sangre. Tienden a vivir en ruinas viejas y aisladas, pero se sabe que han llegado a construir incluso bajo ciudades humanas. Siempre mantienen en secreto la ubicación de su ciudad o templo. Su arquitectura utiliza mucho el círculo, y las rampas y postes sustituyen a las escaleras.

Las abominaciones gobiernan sobre los demás yuan-ti y son los líderes del templo, estando en lo más alto de la jerarquía el sumo sacerdote. Los puracasta se ocupan de todas las negociaciones con el exterior, fingiendo ser humanos en todo momento.

La deidad principal de los yuan-ti es Merrshaulk, que instó y dirigió la formación de esta estirpe.

YUAN-TI PURACASTA

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 4d8 (18 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 17 (+1 Des, +1natural, +3 cuero tachonado de gran calidad, +2 escudo pesado de gran calidad), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +4/+4
Ataque: cimitarra de gran calidad +5 c/c (1d6/18-20) o arco largo de gran calidad +6 a distancia (1d8/×3)
Ataque completo: cimitarra de gran calidad +5 c/c (1d6/18-20) o arco largo de gran calidad +6 a distancia (1d8/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas
Cualidades especiales: *detectar veneno, forma alternativa*, RC 14, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +1, Ref +5, Vol +4
Características: Fue 11, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12
Habilidades: Avistar +4, Concentración +7, Disfrazarse +4*, Esconderse +3, Escuchar +4, Saber (uno cualquiera) +5
Dotes: Alerta[A], Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas[A]
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja, banda (3-4), comitiva (2-13 puracasta, 2-5 híbridos y 2-4 abominaciones), o tribu (20-160 puracasta, 10-80 híbridos y 10-40 abominaciones)
Valor de desafío: 3
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2

Este ser se parece a un humano ágil y flexible, de caderas estrechas, con facciones afiladas y ojos que no parpadean. Sin embargo, un vistazo más de cerca revelará una lengua bifurcada, colmillos puntiagudos y piel escamosa en cuello y extremidades.

Estos yuan-ti parecen humanos a simple vista, con solamente algunos rasgos serpentinos muy sutiles.

Un puracasta mide y pesa aproximadamente lo mismo que un humano.

Combate

Los puracasta son los menos inteligentes de los yuan-ti, aunque aún y así se sienten orgullosos de ser más inteligentes que los humanos. Estas criaturas con frecuencia se disfrazan como humanos, trabajando entre ellos como espías para sus amos, las abominaciones.

Aptitudes sortílegas: 1 al día: *causar miedo* (CD 12), *enmarañar* (CD 12), *hechizar persona* (CD 12), *oscuridad, trance animal* (CD 13). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 4.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Habilidades: *un puracasta posee un bonificador racial de +5 a las pruebas de Disfrazarse cuando suplanta a un humano.

Los yuan-ti puracasta como personajes

Los personajes yuan-ti puracasta poseen los rasgos raciales siguientes.

— +2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Carisma.

— Tamaño Mediano

— La velocidad táctica terrestre de un yuan-ti puracasta es de 30'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Dados de golpe raciales: un yuan-ti puracasta comienza con 4 niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 4d8 DG, un ataque base de +4, y unos bonificadores a los tiros de salvación base de Fort +1, Ref +4, y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un yuan-ti puracasta le proporcionan una cantidad de puntos de habilidad igual a 7 × (2 + modificador de Int). Sus habilidades de clase (o cláseas) son: Avistar, Concentración, Disfrazarse, Esconderse, Escuchar y Saber (cualquiera).

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un yuan-ti puracasta le proporcionan 2 dotes. Estas criaturas obtienen Alerta y Lucha a ciegas como dotes adicionales.

— Bonificador de armadura natural de +1.

— Ataques especiales(ver más arriba): aptitudes sortílegas.

— Cualidades especiales (ver más arriba): *detectar veneno, forma alternativa*, resistencia a conjuros igual a 14 + niveles de clase.

— Idiomas automáticos: yuan-ti, común. Idiomas adicionales: abisal, dracónico.

— Clase predilecta: explorador.

— Ajuste de nivel: +2.

YUAN-TI HÍBRIDO

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 7d8+7 (38 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 30 (+1 Des, +4 natural, +3 cuero tachonado de gran calidad, +2 escudo pesado de gran calidad), toque 11, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +7/+9
Ataque: cimitarra de gran calidad +10 c/c (1d6+2/18-20) o arco largo de gran calidad (bonificador +2 a Fue) +9 a distancia (1d8+2/×3)
Ataque completo: cimitarra de gran calidad +10/+5 c/c (1d6+2/18-20) y mordisco +4 c/c (1d6+1 más veneno); o arco largo de gran calidad (bonificador +2 a Fue) +9/+4 a distancia (1d8+2/×3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, *producir ácido*, veneno
Cualidades especiales: *detectar veneno*, *forma alternativa*, olfato, *poder camaleónico*, RC 16, vis ión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +9
Características: Fue 15, Des 13, Con 13, Int 18, Sab 18, Car 16
Habilidades: Artesanía o Saber (dos cualesquiera) +14, Avistar +16, Concentración +11, Esconderse +10*, Escuchar +16
Dotes: Alerta[A], Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas[A], Pericia en combate
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja, banda (3-4), comitiva (2-13 puracasta, 2-5 híbridos y 2-4 abominaciones), o tribu (20-160 puracasta, 10-80 híbridos y 10-40 abominaciones)
Valor de desafío: 5
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +5



Yuan-ti abominación

Yuan-ti puracasta

Este ser se parece a un humano ágil y flexible, de caderas estrechas, con facciones afiladas y ojos que no parpadean. Su piel está cubierta de escamas brillantes y una cabeza de serpiente, completa con largos colmillos y lengua bifurcada, se alza sobre sus hombros.

Como los puracasta, los yuan-ti híbridos parecen casi humanos, pero siempre poseen rasgos serpentinos evidentes.

Los rasgos serpentinos de un híbrido pueden reflejar los de cualquier variedad de serpiente venenosa, así pues un híbrido puede tener la capucha de una cobra o las pautas en sus escamas en forma de diamante como las víboras. Por regla general estos rasgos son uniformes en una única comitiva de yuan-ti y a menudo señalan el rango dentro de la tribu.

Un yuan-ti híbrido mide y pesa aproximadamente lo mismo que un humano.

Combate

Habitualmente los híbridos se apartan del combate cuerpo a cuerpo mientras los puracasta entran en él, utilizando su *poder camaleónico* para esconderse mientras debilitan a sus oponentes con sus aptitudes sortílegas. Si todos los puracasta caen, los híbridos se unirán a la refriega en su lugar.

Aptitudes sortílegas: 3 al día: *causar miedo* (CD 14), *enmarañar* (CD 14), *trance animal* (CD 15); 1 al día *neutralizar veneno* (CD 17), *oscuridad profunda*, *sugestión* (CD 16). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 8.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

***Poder camaleónico* (*Sb*):** un yuan-ti híbrido puede cambiar psiónicamente su coloración y la de su equipo para que coincida con la del entorno, concediéndole un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Esconderse.

***Producir ácido* (*Sb*):** el cuerpo del yuan-ti híbrido tiene el poder psiónico de exudar ácido, infligiendo 3d6 puntos de daño por ácido a todo el que lo toque, incluyendo a una criatura impactada por su ataque de mordisco. Si el híbrido está apresando y sujetando a un enemigo cuando utilice este poder, su abrazo inflige 5d6 puntos de daño por ácido. El ácido quedará inerte cuando se separe del cuerpo del yuan-ti y éste es inmune a sus efectos.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 14); daño inicial y secundario 1d6 puntos de Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: *los yuan-ti híbridos que utilicen su *poder camaleónico* obtienen un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Esconderse.

Variantes de híbridos

Las estadísticas anteriores reflejan a la forma más común de yuan-ti híbrido, con la cabeza y piel escamosa de una serpiente, pero por lo demás rasgos humanos.

Sin embargo, la maldición de los yuan-ti produce una amplia variedad de híbridos, que manifiestan su naturaleza serpentina de diversas maneras.

Para generar un yuan-ti híbrido al azar, tira un d% y consulta la tabla siguiente.

d%	Variedad de híbrido
01-40	como el descrito anteriormente
41-60	cabeza humana, pero sus brazos son serpientes (2 ataques ataques de mordisco en vez de 1, daño 1d4+2 más veneno)
61-80	Cola de serpiente además de piernas humanas (velocidad 30', nadar 15', puede constreñir a criaturas de tamaño Pequeño o menores infligiendo 1d4+3 puntos de daño)
81-100	Cola de serpiente en vez de piernas humanas (velocidad 20', nadar 15', trepar 15', pude constreñir a criaturas de tamaño mediano o menores infligiendo 1d6+3 puntos de daño)

Constreñir (Ex): un híbrido con cola de serpiente inflige daño adicional (1d4+3 si tiene piernas, o 1d6+3 si no) con una prueba de presa con éxito contra una criatura lo suficientemente pequeña como para constreñirla.

YUAN-TI ABOMINACIÓN

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 9d8+27 (67 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 20', Tr 20'
CA: 22 (-1 tamaño, +1 Des, +10 natural, +2 escudo pesado de gran calidad), toque 10, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +9/+17
Ataque: cimitarra de gran calidad +13 c/c (1d8+4/18-20) o arco largo de gran calidad (bonificador +4 a Fue) +10 a distancia (2d6+4/×3)
Ataque completo: cimitarra de gran calidad +13/+8 c/c (1d8+4/18-20) y mordisco +7 c/c (2d6+3 más veneno) o arco largo de gran calidad (bonificador +4 a Fue) +10/+5 a distancia (2d6+4/×3)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, *aversión*, constreñir 1d6+6, *producir ácido*
Cualidades especiales: *detectar veneno*, *forma alternativa*, *poder camaleónico*, RC 18, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +11
Características: Fue 19, Des 13, Con 17, Int 20, Sab 20, Car 18
Habilidades: Artesanía o Saber (dos cualesquiera) +17, Avistar +19, Concentración +15, Esconderse +8*, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +12
Dotes: Alerta[A], Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas[A], Movilidad, Pericia en combate
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja, banda (3-4), comitiva (2-13 puracasta, 2-5 híbridos y 2-4 abominaciones), o tribu (20-160 puracasta, 10-80 híbridos y 10-40 abominaciones)
Valor de desafío: 7
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +7

Esta criatura se parece a una gran serpiente, excepto en que sus ojos tiene una mirada de inteligencia maligna que la traicionan y en que posee dos corpulentos brazos humanoides.

Las abominaciones yuan-ti son serpientes monstruosas con brazos parecidos a los humanos. Los rasgos serpentinos de una abominación pueden reflejar los de cualquier variedad de serpiente venenosa, así pues una abominación puede tener las escamas relucientes de una mamba negra o la cabeza triangular de una víbora. Por regla general estos rasgos son uniformes en una única comitiva de yuan-ti y a menudo señalan el rango dentro de la tribu.

Una abominación yuan-ti mide entre 8 y 12' de largo y pesa entre 200 y 300 lb.

Combate

Las abominaciones son los cerebros de la sociedad yuan-ti, y empujan a sus parientes menores a combatir mientras se quedan a retaguardia. Mientras sus subordinados luchan, las abominaciones contemplan cuidadosamente lo que ocurre, identificando a los enemigos más peligrosos y sus aptitudes más preocupantes, luego intentan neutralizar a esos enemigos con sus amplias aptitudes sortílegas y psiónicas.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, la abominación con cabeza de serpiente debe tener éxito con su ataque de mordisco a una criatura Grande o menor. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *enmarañar* (CD 15), *trance animal* (CD 16); 3 al día *neutralizar veneno* (CD 17), *oscuridad profunda*, *sugestión* (CD 16); 1 al día *miedo* (CD 18), *polimorfar funesto* (CD19; solamente en forma de serpiente). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un lanzador de conjuros de 10.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aversión (*St*): una abominación yuan-ti puede crear psiónicamente un efecto de compulsión que dirige contra una criatura situada en un radio de 30'. El receptor debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 22) o sentirá aversión hacia las serpientes durante 10 minutos. Los receptores afectados deben mantenerse al menos a 20' de cualquier tipo de serpiente o yuan-ti, ya esté vivo o muerto; si se encontrara a menos de esa distancia, se alejaría. Un receptor incapaz de huir, o uno atacado por serpientes o yuan-ti, se verá anonadado por la repugnancia. esta repugnancia reduce la puntuación de Destreza en 4 puntos hasta que el efecto se desvanezca o el sujeto ya no se encuentre a menos de 20' e una serpiente o un yuan-ti. Por lo demás, esta aptitud es igual al conjuro *antipatía* lanzado por un lanzador de 16.º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Constreñir (Ex): la abominación inflige 1d6+6 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Poder camaleónico (*St*): una abominación yuan-ti puede cambiar psiónicamente su coloración y la de su equipo para que coincida con la del entorno, concediéndole un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Esconderse.

Producir ácido (*St*): el cuerpo de una abominación yuan-ti tiene el poder psiónico de exudar ácido, infligiendo 3d6 puntos de daño por ácido a todo el que lo toque, incluyendo a una criatura impactada por su ataque de mordisco. Si la abominación está apresando y sujetando a un enemigo cuando utilice este poder, su abrazo inflige 5d6 puntos de daño por ácido. El ácido quedará inerte cuando se separe del cuerpo del yuan-ti y éste es inmune a sus efectos.

Veneno (Ex): herida, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial y secundario 1d6 puntos de Constitución. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Habilidades: una abominación yuan-ti siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si está apresurada o amenazada.

Esta criatura posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

*Las abominaciones yuan-ti que utilicen su *poder camaleónico* obtienen un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Esconderse.

ZARCÍCULOS

Planta Enorme
Dados de golpe: 9d8+54 (94 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 16 (–2 tamaño, –1 Des, +9 natural), toque 7, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +6/+23
Ataque: mordisco +13 c/c (2d8+9) y 2 zarcillos +8 c/c (1d6+4)
Ataque completo: mordisco +13 c/c (2d8+9) y 2 zarcillos +8 c/c (1d6+4)
Espacio/Alcance: 15'/15'
Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir, parálisis
Cualidades especiales: rasgos de planta, regeneración 10, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +12, Ref +2, Vol +4
Características: Fue 28, Des 9, Con 22, Int 3, Sab 8, Car 3
Habilidades: Avistar +1, Esconderse +9, Escuchar +1, Moverse sigilosamente +1
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Sigiloso, Voluntad de hierro
Entorno: bosque templados
Organización: solitario

Valor de desafío: 6
Tesoro: monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 10-16 DG (Enorme); 17-27 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Esta criatura parece un montón de vegetación aguantada por enredaderas y ramas. La masa posee una abertura enorme llena de "dientes" formados por ramas afiladas y largas espinas.

El zarcículos es una planta que puede haber mutado a consecuencia de malas artes mágicas, haber sido creada en otro plano de existencia, o posiblemente puede ser que ambas teorías sean ciertas a la vez.

Un zarcículos puede llegar a alcanzar una altura de 15' y pesar unas 3.500 lb.

Esta criatura es más conocida por su capacidad de aumentar una y otra vez su cuerpo vegetal con extremada rapidez. Gracias al consumo de vastas cantidades de comida, puede conseguir que aparezcan nuevas hojas y enredaderas en sólo unos minutos.

Los animales, bestias e incluso otras plantas animadas se acobardan ante la presencia de este monstruo, evitándolo a él y a todo lugar en el que haya estado en contacto con él en las últimas 24 horas.



Zarcículos

COMBATE

Merodeando por los bosques profundos o esperando en áreas cubiertas por la vegetación (pareciendo un simple montículo), el zarcículos ataca salvajemente, sin mostrar ningún miedo. Intenta engullir tanta carne y tan rápido como puede.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el zarcículos debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante el zarcículos conseguirá inmovilizar a su oponente con la boca y podrá intentar engullir a su oponente en el asalto siguiente.

El zarcículos también puede intentar utilizar esta aptitud con un ataque de zarcillo. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante el zarcículos arrastrará a su víctima y se la lleva a la boca como acción gratuita, infligiendo automáticamente daño por mordisco.

Engullir/parálisis (Ex): con una prueba con éxito de presa, el zarcículos puede intentar engullir a un oponente agarrado. Una vez dentro de la planta, el oponente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 20) o quedará paralizada durante 3d6 asaltos por los jugos digestivos de la criatura, sufriendo cada asalto 2d6 puntos de daño por ácido. Hará falta una nueva salvación cada asalto que permanezca en el interior de la planta. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Toda criatura engullida que evite la parálisis puede salir de la masa con una prueba con éxito de presa. Esto la devuelve a la boca de la planta, donde necesitará tener éxito en otra prueba de presa para conseguir liberarse. La criatura engullida también puede abrirse camino al exterior utilizando un arma ligera cortante o perforante e infligiendo 25 puntos de daño al estómago (CA 14). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, la acción muscular cerrará el agujero, por lo que cualquier otro oponente engullido deberá volver a cortar si quiere salir.

El estómago del zarcículos puede dar cabida a 2 oponentes Grandes, 8 Medianos, 32 Pequeños, 128 Menudos o 512 Diminutos o más pequeños.

Regeneración (Ex): las armas contundentes y el ácido infligen daño normal a esta criatura.

Cuando un zarcículos pierde un fragmento corporal, puede hacerlo crecer de nuevo en 1d6 minutos. Pegar la parte seccionada contra su masa le permite reenganchársela de nuevo instantáneamente.

ZOMBI

Los zombis son cadáveres reanimados por medio de magia oscura o siniestra. Estos autómatas descerebrados se dedican a vagar, cumpliendo las órdenes de su creador sin dudar ni temerle a nada.

Estas criaturas no resultan agradables a la vista. Al haber sido sacados de sus tumbas, medio podridos y parcialmente devorados por los gusanos, visten los restos harapientos de las mortajas con que fueron enterrados. El aire a su alrededor está inundado por un fétido olor a muerte.

Debido a su total falta de inteligencia, las instrucciones dadas a un zombi recién creado han de ser muy sencillas, como: "mata a todo el que entre en esta habitación".



Zombi

CÓMO CREAR UN ZOMBI

"Zombi" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura corporal que no sea un muerto viviente y que posea un sistema óseo o esqueleto (a la que llamaremos "criatura base" a partir de ahora).

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Conserva cualquier subtipo excepto los subtipos de alineamiento (tales como 'bueno') y los que indiquen especie (tales como 'reptiliano' o 'trasgoide'). No obtiene el subtipo 'agrandado'. Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las que señalamos aquí.

Dados de golpe: pierde cualquier DG obtenido por niveles de clase (hasta un mínimo de 1) y aumenta los DG restantes a d12. Si la criatura posee más de 10 DG, no puede ser convertido en zombi mediante un conjuro de *reanimar a los muertos*.

Velocidad: si la criatura base podía volar, su maniobrabilidad baja a torpe.

CA: el bonificador de armadura natural cambia por un número basado en el tamaño del zombi:

Menudo o más pequeño	+0
Pequeño	+1
Mediano	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Gargantuesco	+7
Colosal	+11

Ataque base: un zombi posee un ataque base igual a 1/2 de sus DG.

Ataques: un zombi conserva todas sus armas naturales, ataques con armas manufacturadas, y las competencias con armas de la criatura base. Un zombi también obtiene un ataque de golpetazo.

Daño: las armas naturales y manufacturadas infligen daño normalmente. Un ataque de golpetazo inflige daño dependiendo del tamaño del zombi. Si la criatura poseía uno, utiliza el que sea mejor de los dos.

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

Ataques especiales: un zombi no conserva ninguno de los ataques especiales de la criatura base.

Cualidades especiales: un zombi pierde la mayoría de las cualidades especiales de la criatura base. Conserva cualquier cualidad especial extraordinaria que mejore sus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Un esqueleto obtiene la cualidad especial siguiente.

Solamente acciones únicas (Ex): los zombis tienen malos reflejos y solamente pueden efectuar una única acción de movimiento o acción de ataque por asalto. Un zombi puede moverse hasta el máximo de su velocidad y atacar en el mismo asalto, pero solamente si intenta cargar.

Salvaciones: los bonificadores a las salvaciones base son Fort +1/3 DG, Ref + 1/2 DG y Vol + 1/2 DG.

Características: la Fuerza de un zombi se incrementa en +2, su Destreza se reduce en 2, no tiene puntuaciones de Constitución o Inteligencia, su Sabiduría cambia a 10 y su Carisma cambia a 1.

Habilidades: un zombi no tiene habilidades.

Dotes: un zombi pierde todas las dotes de la criatura base y obtiene Dureza.

Entorno: cualquiera terrestre o subterráneo.

Organización: cualquiera.

Valor de desafío: según sus DG, como sigue.

Dados de golpe	Valor de desafío
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8-10	3
12-14	4
15-16	5
18-20	6

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: neutral maligno (siempre).

Avance: como la criatura base, pero con el doble de DG (máximo 20) o: si la criatura avanzaba según clase de personaje.

Ajuste de nivel: —

	Zombi, kóbold Muerto viviente Pequeño	Zombi, plebeyo humano Muerto viviente Mediano	Zombi, saurión Muerto viviente Mediano
Dados de golpe:	2d12+3 (16 pg)	2d12+3 (16 pg)	4d12+3 (29 pg)
Iniciativa:	+0	–1	–2
Velocidad:	30' (6 casillas; no puede correr)	30' (6 casillas; no puede correr)	30' (6 casillas; no puede correr)
CA:	13 (+1 tamaño, +2 natural), toque 11, desprevenido 13	11 (-1 Des, +2 natural), toque 9, desprevenido 11	16 (–2 Des, +8 natural), toque 8, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+1/–4	+1/+2	+2/+3
Ataque:	lanza +1 c/c (1d6-1/×3) o golpetazo +1 c/c (1d4-1) o ballesta ligera +1 a distancia (1d6/19-20)	golpetazo +2 c/c (1d6+1) o clava +2 c/c (1d6+1)	gran clava +3 c/c (1d10+1) o mordisco +3 c/c (1d4+1) o golpetazo +3 c/c (1d6+1)
Ataque completo:	lanza +1 c/c (1d6-1/×3) o golpetazo +1 c/c (1d4-1) o ballesta ligera +1 a distancia (1d6/19-20)	golpetazo +2 c/c (1d6+1) o clava +2 c/c (1d6+1)	gran clava +3 c/c (1d10+1) o mordisco +3 c/c (1d4+1) o golpetazo +3 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +0, Ref +0, Vol +3	Fort +0, Ref –1, Vol +3	Fort +1, Ref –1, Vol +4
Características:	Fue 8, Des 11, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 12, Des 8, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 12, Des 7, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	Dureza	Dureza	Dureza
Entorno:	bosques templados	cualquiera	subterráneo
Organización:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Valor de desafío:	1/2	1/2	1
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	ninguno	ninguno	ninguno
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Zombi, osgo Muerto viviente Mediano	Zombi, ogro Muerto viviente Grande	Zombi, minotauro Muerto viviente Grande
Dados de golpe:	6d12+3 (42 pg)	8d12+3 (55 pg)	12d12+3 (81 pg)
Iniciativa:	+0	–2	–1
Velocidad:	30' (6 casillas; no puede correr)	40' (8 casillas; no puede correr)	30' (6 casillas; no puede correr)
CA:	16 (+5 natural, +1 escudo ligero de madera), toque 10, desprevenido 16	15 (–1 tamaño, –2 Des, +8 natural), toque 7, desprevenido 15	16 (–1 tamaño, -1 Des, +8 natural), toque 8, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+3/+6	+4/+14	+6/+15
Ataque:	maza de armas +6 c/c (1d8+3) o golpetazo +6 c/c (1d6+3) o jabalina +3 a distancia (1d6+2)	gran clava +9 c/c (2d8+9) o golpetazo +9 c/c (1d8+9) o jabalina +1 a distancia (1d8+6)	gran hacha +10 c/c (3d6+7/×3) o cornada +10 c/c (1d8+5) o golpetazo +10 c c/c (1d8+5)
Ataque completo:	maza de armas +6 c/c (1d8+3) o golpetazo +6 c/c (1d6+3) o jabalina +3 a distancia (1d6+2)	gran clava +9 c/c (2d8+9) o golpetazo +9 c/c (1d8+9) o jabalina +1 a distancia (1d8+6)	gran hacha +10 c/c (3d6+7/×3) o cornada +10 c/c (1d8+5) o golpetazo +10 c/c (1d8+5)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +2, Ref +2, Vol +5	Fort +2, Ref +0, Vol +6	Fort +4, Ref +3, Vol +8
Características:	Fue 17, Des 10, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 23, Des 6, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 21, Des 8, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	Dureza	Dureza	Dureza
Entorno:	montañas templadas	colinas templadas	subterráneo
Organización:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Valor de desafío:	2	3	4
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	ninguno	ninguno	ninguno
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Zombi, draco Muerto viviente Grande	Zombi, mole sombría Muerto viviente Grande	Zombi, desgarrador gris Muerto viviente Grande
Dados de golpe:	14d12+3 (94 pg)	16d12+3 (107 pg)	20d12+3 (133 pg)
Iniciativa:	+0	+0	-1
Velocidad:	20' (4 casillas; no puede correr)	20' (4 casillas; no puede correr)	30' (6 casillas; no puede correr)
CA:	21 (–1 tamaño, +12 natural), toque 9, desprevenido 21	19 (–1 tamaño, +10 natural), toque 0, desprevenido 19	16 (–1 tamaño, –1 Des, +8 natural), toque 8, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+7/+16	+8/+19	+10/+21
Ataque:	golpetazo +11 c/c (2d6+7) o garras +11 c/c (2d6+5)	garra +14 c/c (2d4+7) o mordisco +14 c/c (2d8+3)	mordisco +16 c/c(2d6+7) o golpetazo +16 c/c (1d8+10)
Ataque completo:	golpetazo +11 c/c (2d6+7) o garras +11 c/c (2d6+5)	garra +14 c/c (2d4+7) o mordisco +14 c/c (2d8+3)	mordisco +16 c/c(2d6+7) o golpetazo +16 c/c (1d8+10)
Espacio/Alcance:	10'/5'	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	rasgos de muerto viviente, reducción del del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'	rasgos de muerto viviente, reducción del daño 5/cortante, solamente acciones únicas, visión en la oscuridad hasta 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref +4, Vol +9	Fort +5, Ref +5, Vol +10	Fort +6, Ref +5, Vol +12
Características:	Fue 21, Des 10, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 25, Des 11, Con –, Int –, Sab 10, Car 1	Fue 25, Des 8, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
Habilidades:	—	—	—
Dotes:	Dureza	Dureza	Dureza
Entorno:	colinas cálidas	subterráneo	marjales templados
Organización:	cualquiera	cualquiera	cualquiera
Valor de desafío:	4	5	6
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	16-20 DG (Enorme)	18-20 DG (Grande)	ninguno
Ajuste de nivel:	—	—	—

Capítulo 2: animales

Este capítulo proporciona las estadísticas y la información básica de diversos tipos de animales corrientes. Por regla general, estas criaturas actúan por instinto, empujadas por necesidades básicas tales como la comida y la reproducción. La mayoría de los animales, incluso los depredadores, no atacan salvo que se amenace a ellos o a sus crías. Los animales no son capaces de pensar racionalmente, aunque con la habilidad de Trato con animales es posible domar a un animal y enseñarle a realizar algunos trucos.

Habitualmente, algunos animales herbívoros no utilizan sus armas naturales para atacar. En estos casos, trataremos sus armas naturales como ataques secundarios. Los apartados de ataque y daño reflejarán este hecho, con una anotación aclaratoria.

Rasgos de los animales: un animal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Puntuación de Inteligencia 1 ó 2 (ninguna criatura con una Inteligencia de 3 o mayor puede ser un animal).

— Visión en la penumbra.

— *Alineamiento:* neutral siempre. Los animales no se rigen por un sentido humano de la moralidad.

— *Tesoro:* ninguno. Los animales nunca poseen tesoro.

ÁGUILA

Animal Pequeño
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 80' (regular)
CA: 14 (+1 tamaño, +2 Des, +1 natural), toque 13, desprevenida 12
Ataque base/presa: +0/-4
Ataque: garra +3 c/c (1d4)
Ataque completo: 2 garras +3 c/c (1d4) y mordisco –2 c/c (1d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +14, Escuchar +2
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: montañas templadas
Organización: solitaria o pareja
Valor de desafío: 1/2
Avance: 2-3 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Estas aves de presa habitan prácticamente en cualquier terreno y clima, aunque prefieren los lugares altos y solitarios para anidar.

Un águila típica mide unos 3' de alto y tiene una envergadura de alas aproximada de 7'. Las estadísticas que aquí te presentamos podrían servir para cualquier otra ave de presa diurna de tamaño parecido.

Combate

Las águilas atacan a sus presas picando desde lo alto, desgarrando con sus poderosas garras.

Habilidades: las águilas poseen un bonif. racial de +8 a sus pruebas de Avistar.

BISONTE

Animal Grande
Dados de golpe: 5d8+15 (37 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 13 (–1 tamaño, +4 natural), toque 9, desprevenido 13
Ataque base/presa: +3/+13
Ataque: cornada +8 c/c (1d8+9)
Ataque completo: cornada +8 c/c (1d8+9)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: estampida
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 22, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +7
Dotes: Aguante, Alerta
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario o rebaño (6-30)
Valor de desafío: 2
Avance: 6-7 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estos animales de rebaño pueden ser muy agresivos cuando protegen a los jóvenes o se encuentran en la estación de apareamiento pero, por lo general, prefieren huir a luchar. Un bisonte mide más de 6' de altura hasta la cruz, y entre 9 y 12' de largo. Su peso oscila entre las 1.800 y 2.400 libras. Sus estadísticas pueden utilizarse para casi todos los animales grandes de rebaño.

Combate

Estampida (Ex): un rebaño de bisontes asustado huye en grupo en una dirección al azar, pero siempre lejos del origen del peligro que les ha asustado. Literalmente, atropellan todo aquello que se cruce en su camino y sea de tamaño Grande o inferior, infligiendo 1d12 puntos de daño por cada cinco bisontes incluidos en el rebaño (CD de Reflejos18 reduce el daño a la mitad). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

BÚHO

Animal Menudo
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 40' (regular)
CA: 17 (+2 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 15, desprevenido 14
Ataque base/presa: +0/-11
Ataque: garras +5 c/c (1d4-3)
Ataque completo: garras +5 c/c (1d4-3)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 4, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Habilidades: Avistar +6*, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +17
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 1/4
Avance: 2 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen aves de presa nocturnas (*NdC: búhos y lechuzas sobre todo*) de entre 1 y 2' de largo, con una envergadura de alas de hasta 6'. Combinan ambas garras en un único ataque.

Habilidades: los búhos poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Escuchar, y uno de +14 a las de Moverse sigilosamente. *Reciben un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar al anochecer y en la oscuridad.

BURRO

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/presa: +1/+1
Ataque: mordisco +1 c/c (1d2)
Ataque completo: mordisco +1 c/c (1d2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +0
Características: Fue 10, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4

Habilidades: Avistar +2, Equilibrio +3, Escuchar +3
Dotes: Aguante
Entorno: desiertos templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 1/6
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas de largas orejas, parecidas a los caballos, son fuertes y de pie firme. Las estadísticas que aquí presentamos también podrían describir a los asnos.

Carga transportable: para un burro, la carga ligera llega hasta las 50 lb.; la media va de 51 a 100; y la pesada, de 101 a 150. El burro puede arrastrar 750 lb.

Habilidades: los burros poseen un bonif. racial de +2 a las pruebas de Equilibrio.

CABALLO

Los caballos están extensamente domesticados como monturas o bestias de carga.

Combate

Normalmente un caballo que no esté entrenado para la guerra no utilizará sus pezuñas o cascos para atacar. Trataremos su ataque de pezuñas como un ataque secundario y sumaremos solamente la mitad del bonificador de Fuerza del caballo al daño (estos ataques secundarios están señalados con un asterisco en los apartados de 'Ataque' y 'Ataque completo' en las fichas del caballo ligero y del pesado).

Caballo de guerra ligero

Animal Grande
Dados de golpe: 3d8+9 (22 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenido 13
Ataque base/presa: +2/+9
Ataque: pezuña +4 c/c (1d4+3)
Ataque completo: 2 pezuñas +4 c/c (1d4+3) y mordisco -1 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4
Dotes: Aguante, Correr
Entorno: llanuras templadas
Organización: domesticado
Valor de desafío: 1
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estos animales son similares a los caballos ligeros pero están criados y entrenados para ser fuertes y agresivos. No suelen estar preparados para la guerra hasta los tres años. Un caballo de guerra ligero puede combatir cuando lleva jinete, pero éste no podrá atacar si no tiene éxito en una prueba de Montar (CD 10).

Carga transportable: para estos caballos, la carga ligera llega hasta las 230 lb.; la mediana va de 231 a 460; y la pesada, de 461 a 690. Pueden arrastrar 3.450 lb.

Caballo de guerra pesado

Animal Grande
Dados de golpe: 4d8+12 (30 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenido 13
Ataque base/presa: +3/+11
Ataque: pezuña +6 c/c (1d6+4)
Ataque completo: 2 pezuñas +6 c/c (1d6+4) y mordisco +1 c/c (1d4+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +5
Dotes: Aguante, Correr
Entorno: llanuras templadas
Organización: domesticado
Valor de desafío: 2
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estos animales son parecidos a los caballos pesados, pero están criados y entrenados para ser fuertes y agresivos. Un caballo de guerra pesado puede combatir cuando lleva jinete, pero este último no podrá atacar a la vez si no tiene éxito en una prueba de Montar (CD 10).

Carga transportable: para estos caballos, la carga ligera llega hasta las 300 lb.; la mediana va de 301 a 600; y la pesada, de 601 a 900. Pueden arrastrar 4.500 lb.

Caballo ligero

Animal Grande
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 13 (–1 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 10, desprevenido 12
Ataque base/presa: +2/+8
Ataque: pezuña –2 c/c* (1d4+1*)
Ataque completo: 2 pezuñas -2 c/c* (1d4+1*)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 14, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4
Dotes: Aguante, Correr
Entorno: llanuras templadas
Organización: domesticado o rebaño (6-30)
Valor de desafío: 1
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a las variedades más pequeñas de caballos de trabajo, como los caballos de granja y los árabes, así como a los caballos salvajes. Estos animales suelen estar listos para el trabajo a la edad de dos años. Un caballo ligero no puede combatir cuando lleva jinete.

Carga transportable: para un caballo ligero, la carga ligera llega hasta las 150 lb.; la mediana va de 151 a 300; y la pesada, de 301 a 450. Puede arrastrar 2.250 lb.

Caballo pesado

Animal Grande
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 13 (–1 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 10, desprevenido 12
Ataque base/presa: +2/+9
Ataque: pezuña –1 c/c* (1d6+1*)
Ataque completo: 2 pezuñas –1 c/c* (1d6+1*)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4
Dotes: Aguante, Correr
Entorno: llanuras templadas
Organización: domesticado
Valor de desafío: 1
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a las variedades más grandes de caballos de trabajo, como los percherones. Estos animales suelen estar preparados para el trabajo duro a los tres años. Un caballo pesado no puede combatir cuando lleva jinete.

Carga transportable: para un caballo pesado, la carga ligera llega hasta las 200 lb.; la mediana va de 201 a 400; y la pesada, de 401 a 600. Puede arrastrar 3.000 lb.

CALAMAR

Animal Mediano (acuático)
Dados de golpe: 3d8 (13 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: Nd 60' (12 casillas)
CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/presa: +2/+8*
Ataque: tentáculos + 4 c/c (0)
Ataque completo: tentáculos + 4 c/c (0) y mordisco –1 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: Agarrón mejorado
Cualidades especiales: nube de tinta, propulsión, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 14, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Nadar +10
Dotes: Aguante, Alerta
Entorno: acuático templado
Organización: solitario o banco (6-11)
Valor de desafío: 1
Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-11 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estos moluscos cefalópodos (*NdT: aunque no lo parezca, son considerados moluscos por poseer concha interna*) que nadan libremente son bastante agresivos. En algunas zonas, son más temidos que los tiburones.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el calamar debe acertar con su ataque de tentáculos a un oponente de cualquier tamaño. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente e infligirá daño de mordisco de forma automática.

*Un calamar posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Presa.

Nube de tinta (Ex): el calamar puede expulsar una nube de tinta negra (de 10' × 10' × 10') una vez por minuto, como acción gratuita. La nube proporciona ocultación total, que el calamar utiliza normalmente para escapar de una lucha que esté perdiendo. Toda visión dentro de la nube queda obscurecida, por lo que las criaturas que se encuentren dentro sufrirán los efectos de la oscuridad total.

Propulsión (Ex): el calamar puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto como una acción de asalto completo, a una velocidad de 240'. Debe moverse en línea recta, pero hacer esto no provoca ataques de oportunidad mientras se propulsa.

Habilidades: un calamar posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

CALAMAR GIGANTE

Animal Enorme (acuático)
Dados de golpe: 12d8+18 (72 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: Nd 80' (16 casillas)
CA: 17 (–2 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/presa: +9/+29
Ataque: tentáculo +15 c/c (1d6+8)
Ataque completo: 10 tentáculos +15 c/c (1d6+8) y mordisco +10 c/c (2d8+4)
Espacio/Alcance: 15'/15' (30' con tentáculo)
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d6+8
Cualidades especiales: nube de tinta, propulsión, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +11, Vol +5
Características: Fue 26, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +11, Escuchar +10, Nadar +16
Dotes: Aguante, Alerta, Dureza (2), Duro de pelar
Entorno: acuático templado
Organización: solitario
Valor de desafío: 9
Avance: 13-18 DG (Enorme); 19-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas voraces, que atacan prácticamente a cualquier cosa con la que se encuentran, puede tener un cuerpo de más de 20' de longitud.

Combate

Un oponente puede atacar los tentáculos de un calamar gigante con un intento de Romper arma, como si se tratara de un arma cualquiera. Cada uno de sus diez tentáculos tiene 10 pg. Si un pulpo gigante está apresando a un objetivo con el tentáculo que está siendo atacado en ese momento, por regla general utilizará otro apéndice para efectuar un ataque de oportunidad contra el oponente que realiza el intento de Romper arma. Cuando se corta uno de los tentáculos de un pulpo gigante, se infligen 5 pg de daño a la criatura. La mayoría de las veces, un pulpo gigante se retirará del combate si pierde cinco tentáculos. Los apéndices cortados de la criatura volverán a crecer en 1d10+10 días.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el calamar gigante debe acertar con su ataque de tentáculos a un oponente de cualquier tamaño. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente e infligirá daño de mordisco de forma automática.

Constreñir (Ex): un calamar gigante inflige 16+8 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Nube de tinta (Ex): el calamar gigante puede expulsar una nube de tinta negra (de 20' × 20' × 20') una vez por minuto, como acción gratuita. La nube proporciona ocultación total, que el calamar utiliza normalmente para escapar de una lucha que esté perdiendo. Toda visión dentro de la nube queda obscurecida por lo que las criaturas que se encuentren dentro de la nube sufrirán los efectos de la oscuridad total.

Propulsión (Ex): el calamar gigante puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto como una acción de asalto completo, a una velocidad de 320'. Debe moverse en línea recta, pero hacer esto no provoca ataques de oportunidad mientras se propulsa.

Habilidades: un calamar gigante posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

CAMELLO

Animal Grande
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 13 (–1 tamaño, +3 Des, +1 natural) toque 12, desprevenido 10
Ataque base/presa: +2/+10
Ataque: mordisco +0 c/c* (1d4+2*)
Ataque completo: mordisco +0 c/c* (1d4+2*)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +1
Características: Fue 18, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5
Dotes: Aguante, Alerta
Entorno: desiertos cálidos
Organización: domesticado o rebaño (6-30)
Valor de desafío: 1
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Los camellos son conocidos por su capacidad para recorrer grandes distancias sin comida ni agua. Las estadísticas que te presentamos aquí son para el dromedario (o camello de una joroba) que vive en desiertos cálidos. Los dromedarios miden unos 7' de alto hasta la cruz, con una joroba que les suma 1' más.

El camello de dos jorobas (o bactriano) es mejor para zonas más frescas y rocosas. Es más achaparrado, más lento (velocidad 40') y tiene una mejor puntuación de Constitución (16).

Carga transportable: para un camello, la carga ligera llega hasta las 300 lb.; la mediana va de 301 a 600; y la pesada, de 601 a 900. Puede arrastrar 4.500 lb.

Combate

*El mordisco del camello lo trataremos como un ataque secundario y sumaremos solamente la mitad del bonificador de Fuerza del camello a la tirada de daño.

CETÁCEO

Algunos de estos mamíferos marinos figuran entre las criaturas más grandes conocidas. Los cetáceos relativamente pequeños, tales como la orca que aquí te presentamos, pueden ser depredadores crueles, atacando prácticamente a cualquier cosa que detectan.

Contener la respiración (Ex): un cetáceo puede contener su respiración durante una cantidad de asaltos igual a 8 × su puntuación de Constitución antes de que corra riesgo de ahogarse.

Vista ciega (Ex): los cetáceos pueden "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia, inaudibles para casi todas las demás criaturas, lo que les permite localizar objetos y criaturas que se encuentren hasta a 120'. Un conjuro de *silencio* niega este efecto y obligará al cetáceo a depender de su visión que, aproximadamente, es tan buena como la de los humanos.

Habilidades: un cetáceo posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

*Un cetáceo posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si se niega su vista ciega.

Ballena

Animal Gargantuesco
Dados de golpe: 12d8+78 (132 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: Nd 40' (8 casillas)
CA: 16 (–4 tamaño, +1 Des, +9 natural), toque 7, desprevenida 15
Ataque base/presa: +9/+33
Ataque: coletazo +17 c/c (1d8+18)
Ataque completo: coletazo +17 c/c (1d8+18)
Espacio/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: contener la respiración, visión en la penumbra, vista ciega a 120'
Salvaciones: Fort +14, Ref +9, Vol +5
Características: Fue 35, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +14*, Escuchar +15*, Nadar +20
Dotes: Aguante, Alerta, Dureza (2), Duro de pelar
Entorno: acuático cálido
Organización: solitaria
Valor de desafío: 6
Avance: 13-18 DG (Gargantuesca); 19-36 (Colosal)
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a una ballena comedora de plancton, de entre 30 y 60' de longitud, tales como la ballena gris, la jorobada y la ártica (*NdT: más conocida entre nosotros como ballena franca o vasca*).

Estas enormes criaturas son muy nobles. Si se las acosa o provoca, existen las mismas posibilidades de que huyan como de que respondan a la agresión.

Cachalote

Animal Gargantuesco
Dados de golpe: 12d8+87 (141 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: Nd 40' (8 casillas)
CA: 16 (–4 tamaño, +1 Des, +9 natural), toque 7, desprevenido 15
Ataque base/presa: +9/+33
Ataque: mordisco +17 c/c (4d6+12)
Ataque completo: mordisco +17 c/c (4d6+12) y coletazo +12 c/c (1d8+6)
Espacio/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: contener la respiración, visión en la penumbra, vista ciega a 120'
Salvaciones: Fort +15, Ref +9, Vol +6
Características: Fue 35, Des 13, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +14*, Escuchar +15*, Nadar +20
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Dureza, Duro de pelar
Entorno: acuático templado
Organización: solitario o grupo (6-11)
Valor de desafío: 7
Avance: 13-18 DG (Gargantuesco); 19-36 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas, también conocidas como "ballenas con dientes", pueden medir hasta 60' de largo. Se alimentan de calamares gigantes.

Orca

Animal Enorme
Dados de golpe: 9d8+48 (88 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: Nd 50' (10 casillas)
CA: 16 (–2 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 10, desprevenida 14
Ataque base/presa: +6/+22
Ataque: mordisco +12 c/c (2d6+12)
Ataque completo: mordisco +12 c/c (2d6+12)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: contener la respiración, visión en la penumbra, vista ciega a 120'
Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +5
Características: Fue 27, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +14*, Escuchar +14*, Nadar +16
Dotes: Aguante, Alerta, Correr, Dureza
Entorno: acuático frío
Organización: solitaria o grupo (6-11)
Valor de desafío: 5
Avance: 10-13 DG (Enorme); 14-27 DG (Gargantuesca)
Ajuste de nivel: —

Estas feroces criaturas miden unos 30' de largo; comen peces, calamares, focas y otras ballenas.

COCODRILO

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+9 (22 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 30'
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 14
Ataque base/presa: +2/+6
Ataque: mordisco +6 c/c (1d8+6) o coletazo +6 c/c (1d12+6)
Ataque completo: mordisco +6 c/c (1d8+6) o coletazo +6 c/c (1d12+6)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: contener la respiración, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +7*, Escuchar +4, Nadar +12
Dotes: Alerta, Soltura con una habilidad (Esconderse)
Entorno: marjales cálidos

Organización: solitario o colonia (6-11)
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Estos agresivos depredadores acuáticos miden entre 11 y 12' de largo. Generalmente, permanecen sumergidos en ríos o marjales, asomando solamente los ojos y fosas nasales, al acecho de una presa que se ponga a su alcance.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el cocodrilo debe acertar con su ataque de mordisco a un oponente de tamaño Mediano o inferior. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante, el cocodrilo conseguirá inmovilizar a su oponente con la boca y lo arrastrará bajo el agua, intentando sujetarlo en el fondo.

Contener la respiración (Ex): un cocodrilo puede contener su respiración durante una cantidad de asaltos igual a 4 × su puntuación de Constitución antes de que corra riesgo de ahogarse.

Habilidades: un cocodrilo posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

*Un cocodrilo obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse cuando está en el agua. Adicionalmente, puede permanecer en el agua asomando solamente los ojos y las fosas nasales, obteniendo un bonificador +10 de cobertura a las pruebas de Esconderse.

COCODRILO GIGANTE

Animal Enorme
Dados de golpe: 7d8+28 (59 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 30'
CA: 16 (–2 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 9, desprevenido 15
Ataque base/presa: +5/+21
Ataque: mordisco +11 c/c (2d8+12) o coletazo +11 c/c (1d12+12)
Ataque completo: mordisco +11 c/c (2d8+12) o coletazo +11 c/c (1d12+12)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: contener la respiración, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 27, Des 12, Con 19, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +5, Esconderse +1*, Escuchar +5, Nadar +16
Dotes: Aguante, Alerta, Soltura con una habilidad (Esconderse)
Entorno: marjales cálidos
Organización: solitario o colonia (6-11)
Valor de desafío: 4
Avance: 8-14 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Estas enormes criaturas suelen vivir en agua salada y pueden medir más de 20' de largo. Los cocodrilos gigantes luchan y se comportan igual que sus primos más pequeños.

COMADREJA

Animal Menudo
Dados de golpe: 1/2 d8 (2 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), Tr 20'
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/presa: +0/-12
Ataque: mordisco +4 c/c (1d3-4)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d3-4)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: aferrarse
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5
Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +10, Esconderse +11, Moverse sigilosamente +8, Trepar +10
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: colinas templadas
Organización: solitaria
Valor de desafío: 1/4
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estos mamíferos pequeños son depredadores agresivos, pero suelen limitarse a presas más pequeñas. Las estadísticas que te presentamos aquí también pueden aplicarse a los hurones.

Combate

Aferrarse (Ex): si una comadreja acierta con su ataque de mordisco, utilizará sus poderosas mandíbulas para pegarse al cuerpo de su oponente e infligirá automáticamente daño por mordisco cada asalto que permanezca aferrada. Una comadreja aferrada pierde su bonificador de Des a la CA y tendrá CA 12. Una comadreja aferrada puede ser golpeada con un arma o apresada a su vez. Para quitarse una comadreja aferrada mediante una presa, el oponente debe conseguir un resultado de 'sujetar' contra la criatura.

Habilidades: las comadrejas poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador racial de +8 a las de Equilibrio y Trepar. Utilizan su modificador de Destreza para las pruebas de Trepar. Una comadreja siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si está apresurada o amenazada.

CUERVO

Animal Menudo
Dados de golpe: 1/4 d8 (1 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 40' (regular)
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/presa: 0+/-13
Ataque: garra +4 c/c (1d2-5)
Ataque completo: garra +4 c/c (1d2-5)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +3
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 1/6
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estas lustrosas aves negras miden unos 2' de largo y tienen una envergadura de alas de unos 4'. Combinan ambas garras en un único ataque.

Las estadísticas que te presentamos aquí pueden describir a la mayoría de pájaros no depredadores de un tamaño parecido.

ELEFANTE

Animal Enorme
Dados de golpe: 11d8+55 (104 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–2 tamaño, +7 natural), toque 8, desprevenido 15
Ataque base/presa: +8/+26
Ataque: cornada +16 c/c (2d8+15)
Ataque completo: golpetazo +16 c/c (2d6+10) y 2 pisotones +11 c/c (2d6+5); o cornada +16 c/c (2d8+15)
Espacio/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: pisotear 2d8+15
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +12, Ref +7, Vol +6
Características: Fue 30, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 7
Habilidades: Avistar +10, Escuchar +12
Dotes: Aguante, Alerta, Soltura con una habilidad (Escuchar), Voluntad de hierro
Entorno: llanuras cálidas
Organización: solitario o rebaño (6-30)
Valor de desafío: 7
Avance: 12-22 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Los elefantes, enormes herbívoros de las tierras tropicales, son criaturas impredecibles, pero a pesar de todo algunas veces se utilizan como monturas o bestias de carga. Esta ficha describe a un elefante africano. Los elefantes indios o asiáticos son ligeramente más pequeños y débiles (Fuerza 28), pero se les entrena con más facilidad (Sabiduría 15). Estas estadísticas también pueden representar a criaturas prehistóricas tales como el mamut y el mastodonte.

Combate

Los elefantes tienen inclinación a cargar contra las criaturas que les amenazan.

Pisotear (Ex): CD de Reflejos 25 reduce el daño a la mitad. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

GATO

Animal Menudo
Dados de golpe: 1/2 d8 (2 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/presa: +0/–12
Ataque: garra +4 c/c (1d2-4)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d2-4) y mordisco -1 c/c (1d3-4)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +10, Esconderse +14*, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +6, Saltar +10, Trepar +6
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: llanuras templadas
Organización: domesticado o solitario
Valor de desafío: 1/4
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a un gato doméstico común.

Combate

Los gatos prefieren acechar furtivamente a sus presas.

Habilidades: los gatos reciben un bonif. racial de +4 a las pruebas de Esconderse, Mov. sigilos. y Trepar, y un bonif. racial de +8 a las de Equilibrio. Utilizan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza para las pruebas de Saltar y Trepar. *En zonas de hierba alta o maleza densa, el bonif.de Esconderse aumenta a +8.

GLOTÓN

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+15 (28 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 10', Tr 10'
CA: 14(+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/presa: +2/+4
Ataque: garra +4 c/c (1d4+2)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d4+2) y mordisco –1 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: furia
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 14, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +10
Dotes: Alerta, Dureza, Rastrear[A]
Entorno: bosques fríos
Organización: solitario
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas son parecidas a los tejones pero son más grandes, fuertes e incluso más feroces.

Combate

Furia (Ex): un glotón que sufra daño en combate entra en una furia berserker en el siguiente turno, arañando y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente estén muertos. El animal adquiere +4 a Fuerza, +4 a Constitución y –2 a la CA. La criatura no puede poner fin a su furia voluntariamente.

Habilidades: un glotón posee un bonif. racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en tales pruebas, incluso si está apresurado o amenazado.

GUEPARDO

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, desprevenido 11
Ataque base/presa: +2/+5
Ataque: mordisco +6 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +6 c/c (1d6+3) y 2 garras +1 c/c (1d2+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: derribar
Cualidades especiales: esprintar, olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +6, Escuchar +4, Mov. sigilos. +6
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o familia (3-5)
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Los guepardos son veloces depredadores felinos de las llanuras. Miden de 3 a 5' de largo y pesan entre 110 y 130 lb.

Combate

Los guepardos saltan de repente para derribar a su presa.

Derribar (Ex): cuando el guepardo acierta con su ataque de garra o mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +3 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Esprintar (Ex): una vez cada hora, un guepardo puede moverse a diez veces su velocidad normal (500') cuando efectúe una acción de carga.

HALCÓN

Animal Menudo
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 10' (2 casillas), Vl 60' (regular)
CA: 17 (+2 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 15, desprevenido 14
Ataque base/presa: +0/–10
Ataque: garra +5 c/c (1d4-2)

Ataque completo: garra +5 c/c (1d4-2)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 6, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +14, Escuchar +2
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 1/3
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas son similares a las águilas, pero algo más pequeñas; miden de 1 a 2' de largo, con una envergadura de alas de 6' o menos.

Combate

Los halcones combinan ambas garras en un único ataque.

Habilidades: los halcones poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar.

HIENA

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenida 12
Ataque base/presa: +1/+3
Ataque: mordisco +3 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +3 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: derribar
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 14, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +3*, Escuchar +6
Dotes: Alerta
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitario, pareja o manada (7-16)
Valor de desafío: 1
Avance: 3 DG (Mediana); 4-5 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Las hienas cazan en manadas y tienen mala fama debido a su astucia y su "risa" que crispa los nervios (*NdT: las hienas producen la llamada "risa" cuando salen en busca de alimento. Consiste en un tono bajo al principio, que luego va subiendo hasta producir otro más agudo y penetrante parecido a la carcajada humana, aunque con un tono histérico*). Las estadísticas que aquí te presentamos son las de la hiena rayada, que mide unos 3' de largo y pesa sobre las 120 lb.

Combate

Una de sus tácticas favoritas es enviar algunos miembros contra el frente del enemigo, mientras el resto de la manada lo rodea y ataca por los flancos o por la retaguardia.

Derribar (Ex): cuando la hiena acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +2 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Habilidades: *las hienas poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse en zonas de hierba alta o maleza densa.

JABALÍ

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+12 (25 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/presa: +2/+4
Ataque: cornada +4 c/c (1d8+3)
Ataque completo: cornada +4 c/c (1d8+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: ferocidad
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +3, Vol +2
Características: Fue 15, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 4
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +7
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o piara (5-8)
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Aunque no son carnívoros, estos cerdos salvajes tienen muy mal carácter y suelen cargar contra cualquiera que los moleste (*NdC: los colmillos del jabalí sobresalen lo suficiente de su boca como para que se denomine "cornada" a su ataque aunque no lo propine con unos cuernos que, evidentemente, no tiene*).

El jabalí está cubierto de un pelaje áspero de un color negro grisáceo. Los machos adultos miden cerca de 4' de largo y 3' de alto hasta la cruz.

Combate

Ferocidad (Ex): el jabalí es un combatiente tenaz que continúa luchando sin penalizadores incluso cuando está incapacitado o moribundo.

LAGARTO

Animal Menudo
Dados de golpe: 1/2 d8 (2 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), Tr 20'
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/presa: +0/-12
Ataque: mordisco +4 c/c (1d4-4)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d4-4)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +,2 Ref +4, Vol +1
Características: Fue 3, Des 15, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +10, Esconderse +10, Escuchar +3, Trepar +12
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario
Valor de desafío: 1/6
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a los lagartos pequeños y no venenosos, con una longitud de entre 1 y 2', tales como las iguanas.

Habilidades: los lagartos poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Equilibrio. También poseen un bonificador racial de 8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados. Los lagartos utilizan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza en las pruebas de Trepar.

LAGARTO GIGANTE

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+9 (22 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 30'
CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/presa: +2/+5
Ataque: mordisco +5 c/c (1d8+4)

Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d8+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +5, Vol +2
Características: Fue 17, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +6*, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +6, Nadar +11, Trepar +7
Dotes: Alerta, Gran fortaleza
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Esta categoría incluye a los lagartos carnívoros, bastante grandes, de 3 a 5' de largo, tales como el lagarto monitor.

Combate

Los lagartos gigantes pueden ser agresivos, utilizando sus poderosas mandíbulas para despedazar a sus presas o enemigos.

Habilidades: los lagartos gigantes poseen un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre pueden elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si están distraídos o en peligro. Pueden utilizar la acción de correr mientras estén nadando, siempre que lo hagan en línea recta.

Los lagartos gigantes poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas boscosas o cubiertas de maleza, el bonificador de Esconderse aumenta a +8.

LEÓN

Animal Grande
Dados de golpe: 5d8+10 (32 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 12
Ataque base/presa: +3/+12
Ataque: garra +7 c/c (1d4+5)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d4+5) y mordisco +2 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d4+2
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Equilibrio +7, Esconderse +3*, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +11
Dotes: Alerta, Correr
Entorno: llanuras cálidas
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)
Valor de desafío: 3
Avance: 6-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que presentamos aquí describen a un león macho africano, que mide entre 5 y 8' de largo y pesa entre 330 y 550 lb. Las hembras son algo más pequeñas, pero utilizan las mismas estadísticas.

Combate

Abalanzarse (Ex): si un león carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el león debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante, inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +7 c/c, daño 1d4+2.

Habilidades: los leones poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierba alta o maleza, el bonificador a Esconderse aumenta a +12.

LEOPARDO

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 20'
CA: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, desprevenido 11
Ataque base/presa: +2/+5
Ataque: mordisco +6 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +6 c/c (1d6+3) y 2 garras +1 c/c (1d3+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d3+1
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +6, Equilibrio +12, Esconderse +8*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +8, Saltar +11, Trepar +11
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Estos gatos de la jungla miden unos 4' de largo y pesan aproximadamente 120 lb.; suelen cazar de noche. Las estadísticas que te presentamos aquí pueden describir a cualquier felino de tamaño parecido, como jaguares, panteras y pumas.

Combate

Abalanzarse (Ex): si un leopardo carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el leopardo debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +6 c/c, daño 1d3+1.

Habilidades: los leopardos poseen un bonif. racial de +8 a las pruebas de Saltar y un bonif. racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

También poseen un bonif. racial de +8 a las pruebas de Equilibrio y de Trepar. Un leopardo siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si está apresurado o amenazado. *En zonas de hierba alta o maleza, el bonif. a Esconderse aumenta a +8.

LOBO

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 50' (10 casillas)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 12
Ataque base/presa: +1/+2
Ataque: mordisco +3 c/c (1d6+1)
Ataque completo: mordisco +3 c/c (1d6+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: derribar
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Esconderse +2, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +3, Supervivencia +1*
Dotes: Rastrear^A, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o manada (7-16)
Valor de desafío: 1

Avance: 3 DG (Mediano); 4-6 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Los lobos cazan en manadas y tienen fama de perseverantes y astutos.

Combate

Una de sus tácticas favoritas consiste en enviar a algunos miembros contra el frente del enemigo mientras el resto de la manada da un rodeo y ataca por los flancos o por la retaguardia.

Derribar (Ex): cuando el lobo acierta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (modificador de +2 a la prueba) sin realizar ataque de toque ni provocar ataque de oportunidad. Si falla, el oponente no podrá reaccionar intentando derribar al animal.

Habilidades: *los lobos poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando siguen un rastro mediante el olfato.

MANDRIL

Animal Mediano
Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 30'
CA: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, desprevenido 11
Ataque base/presa: +0/+2
Ataque: mordisco +2 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +2 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 15, Des 14, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 4
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Trepar +10
Dotes: Alerta
Entorno: llanuras cálidas
Organización: solitario o tropel (10-40)
Valor de desafío: 1/2
Avance: 2-3 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Los mandriles son primates poderosos y agresivos, adaptados a la vida en el suelo. Prefieren los espacios abiertos, pero trepan a los árboles en busca de lugares seguros en los que descansar durante la noche. Un mandril típico tiene el tamaño de un perro grande. Los machos pueden medir de 2 a 4' y pesar hasta 90 lb.

Combate

Habitualmente, los mandriles atacan en grupo.

Habilidades: los mandriles poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

MANTARRAYA

Animal Grande (acuático)
Dados de golpe: 4d8 (18 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: Nd 30' (6 casillas)
CA: 12 (–1 tamaño, +3 natural), toque 9, desprevenida 12
Ataque base/presa: +3/+9
Ataque: acometida –1 c/c* (1d6+1*)
Ataque completo: acometida –1 c/c* (1d6+1*)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 15, Des 11, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +7, Nadar +10
Dotes: Aguante, Alerta
Entorno: acuático cálido
Organización: solitaria o banco (2-5)
Valor de desafío: 1
Avance: 5-6 DG (Mediana)
Ajuste de nivel: —

Estos peces, también llamados peces manta, no son agresivos y, por regla general, evitan el contacto con otras criaturas. Filtran plancton y pequeños organismo parecidos del agua a través de sus fauces abiertas, que carecen de dientes.

Combate

*Si se ve amenazada, una mantarraya utilizará su tamaño y su peso para acometer a sus oponentes. Trataremos este ataque como un ataque secundario.

Habilidades: una mantarraya posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

MARSOPA

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: Nd 80' (16 casillas)
CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 12
Ataque base/presa: +1/+1
Ataque: topetazo +4 c/c (2d4)
Ataque completo: topetazo +4 c/c (2d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: contener la respiración, visión en la penumbra, vista ciega a 120'
Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +1
Características: Fue 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +7*, Escuchar +8*, Nadar +8
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: acuático templado
Organización: solitaria, pareja o banco (3-20)
Valor de desafío: 1/2
Avance: 3-4 DG (Mediana); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Las marsopas son mamíferos acuáticos que tienden a ser juguetones, amistosos y amables. Una marsopa típica mide entre 4 y 6' de largo y pesa entre 110 y 160 lb. Las estadísticas que te presentamos aquí pueden describir a cualquier cetáceo pequeño de tamaño similar (*NdC: como los delfines*).

Combate

Contener la respiración (Ex): una marsopa puede contener su respiración durante una cantidad de asaltos igual a 6 × su puntuación de Constitución antes de que corra riesgo de ahogarse.

Vista ciega (Ex): las marsopas pueden "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia, que son inaudibles para la mayoría de las demás criaturas, lo que les permite localizar objetos y criaturas hasta a 120'. Un conjuro de *silencio* niega esta aptitud y obligará a la marsopa a depender solamente de su visión, que, aproximadamente, es tan buena como la de los humanos.

Habilidades: una marsopa posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

*Una marsopa posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si se niega su Vista ciega.

MONO

Animal Menudo
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 30'
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/presa: +0/-12
Ataque: mordisco +4 c/c (1d3-4)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d3-4)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5
Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +10, Esconderse +10, Escuchar +3, Trepar +10
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: bosques cálidos
Organización: tropel (10-40)
Valor de desafío: 1/6
Avance: 2-3 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí pueden describir a cualquier mono arbóreo que no sea mayor que un gato doméstico, como el colobo o el capuchino.

Combate

Por regla general, los monos huyen a la seguridad de los árboles, pero si se ven acorralados pueden luchar ferozmente.

Habilidades: los monos poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Equilibrio y Trepar. También siempre pueden elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si están apresurados o amenazados. Utilizan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza en las pruebas de Trepar.

MULO

Animal Grande
Dados de golpe: 3d8+9 (22 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 13 (–1 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 10, desprevenido 12
Ataque base/presa: +2/+9
Ataque: pezuña +4 c/c (1d4+3)
Ataque completo: 2 pezuñas +4 c/c (1d4+3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 11, Car 6
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6
Dotes: Aguante, Alerta
Entorno: llanuras cálidas
Organización: domesticado
Valor de desafío: 1
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Los mulos son cruces estériles de burros y caballos. El mulo es similar a un caballo ligero, pero algo más fuerte y ágil.

Carga transportable: para un mulo, la carga ligera llega hasta las 230 lb.; la media va de 231 a 460; y la pesada, de 461 a 690. El mulo puede arrastrar 3.450 lb.

Habilidades: los mulos poseen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Destreza para evitar resbalar o caer.

MURCIÉLAGO

Animal Diminuto
Dados de Golpe: 1/4 d8 (1 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 5' (1 casilla), Vl 40' (buena)
CA: 16 (+4 tamaño, +2 Des), toque 16, desprevenido 14
Ataque base / presa: +0/–17
Ataque: —
Ataque completo: —
Espacio / Alcance: 1'/0'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: sentido ciego a 20', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Habilidades: Avistar +8*, Esconderse +14, Escuchar +8*, Mov. sigilos. +6
Dotes: Alerta
Entorno: desiertos templados
Organización: colonia (10-40) o turba (10-50)
Valor de desafío: 1/10
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Los murciélagos son mamíferos voladores nocturnos. Las estadísticas que aquí te presentamos describen a los pequeños murciélagos insectívoros.

Combate

Sentido ciego (Ex): los murciélagos perciben y localizan criaturas a 20'. Los oponentes todavía pueden tener ocultación 100% contra una criatura con Sentido ciego.

Habilidades: *un murciélago recibe un bonif. racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si se les niega el sentido ciego.

OSO NEGRO

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/presa: +2/+6
Ataque: garra +6 c/c (1d4+4)
Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d4+4) y mordisco +1 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 19, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Nadar +8, Trepar +4
Dotes: Aguante, Correr
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

El oso negro es un habitante del bosque omnívoro que no suele resultar peligroso, a no ser que un intruso amenace a sus oseznos o a su comida. Pueden ser totalmente negros, rubios o de color canela, y no suelen medir más de 5' de largo.

Combate

Los osos negros desgarran a sus presas con sus garras y colmillos.

Habilidades: un oso negro posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Nadar.

OSO PARDO

Animal Grande
Dados de golpe: 6d8+24 (51 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/presa: +4/+16
Ataque: garra +11 c/c (1d8+8)
Ataque completo: 2 garras +11 c/c (1d8+8) y mordisco +6 c/c (2d6+4)

Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +4, Nadar +12
Dotes: Aguante, Correr, Rastrear
Entorno: bosques fríos
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 4
Avance: 7-10 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estos carnívoros enormes pesan más de 1.800 lb y miden casi 9' de alto cuando se levantan sobre sus patas traseras. Tienen mal carácter y son territoriales. Las estadísticas del oso pardo pueden utilizarse para casi cualquier oso grande, incluida la variedad conocida como *grizzly*.

Combate

En la mayoría de los casos, un oso pardo ataca desgarrando a sus oponentes con sus garras.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un oso pardo debe impactar con un ataque de garra. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad.

Habilidades: un oso pardo posee un bonif. racial de +4 a las pruebas de Nadar.

OSO POLAR

Animal Grande
Dados de golpe: 8d8+32 (68 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/presa: +6/+18
Ataque: garra +13 c/c (1d8+8)
Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d8+8) y mordisco +8 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +10, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +7, Esconderse –2*, Escuchar +5, Nadar +16
Dotes: Aguante, Correr, Rastrear
Entorno: llanuras frías
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 4
Avance: 9-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estos grandes carnívoros delgados son algo más pequeños que los osos pardos.

Combate

Los osos polares luchan igual que los osos pardos.

Habilidades: un oso polar posee un bonif. racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

*El pelaje blanco de este animal le concede un bonificador racial de +12 a las pruebas de Esconderse en zonas nevadas.

PERRO

Animal Pequeño
Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 15 (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/presa: +0/–3
Ataque: mordisco +2 c/c (1d4+1)
Ataque completo: mordisco +2 c/c (1d4+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Saltar +7, Supervivencia +1*
Dotes: Alerta, Rastrear[A]
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario o jauría (5-12)
Valor de desafío: 1/3
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a un perro bastante pequeño de 20 a 50 lb. de peso. También pueden utilizarse para caninos salvajes pequeños, como coyotes, chacales y perros salvajes africanos.

Combate

Por regla general, los perros cazan en grupo, acosando y cansando a su presa hasta que pueden acabar con ella.

Habilidades: los perros poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Saltar. *Poseen un bonificador de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrean mediante el olfato.

PERRO DE MONTA

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/presa: +1/+3
Ataque: mordisco +3 c/c (1d6+3)
Ataque completo: mordisco +3 c/c (1d6+3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Nadar +3, Saltar +8, Supervivencia +1*
Dotes: Alerta, Rastrear[A]
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario o jauría (5-12)
Valor de desafío: 1
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Esta categoría incluye las razas de trabajo, como el *collie* (perro pastor escocés), el *husky* (perro esquimal) y el San Bernardo.

Carga transportable: para un perro de monta, la carga ligera llega hasta las 100 lb.; la media va de 101 a 200; y la pesada, de 201 a 300. El perro de monta puede arrastrar 1.500 lb.

Combate

Si se les entrena para la guerra, estos animales pueden realizar ataques de derribo igual que los lobos (consulta su ficha al respecto). El perro de monta puede combatir cuando lleva jinete, pero éste último no podrá atacar a la vez si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Habilidades: los perros de monta poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Saltar. *Poseen un bonificador de +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrean mediante el olfato.

PONI

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/presa: +1/+2
Ataque: pezuña –3 c/c* (1d3*)
Ataque completo: 2 pezuñas –3 c/c* (1d3*)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +0
Características: Fue 13, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5
Dotes: Aguante
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario
Valor de desafío: 1/4
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Las estadísticas que te presentamos aquí describen a un poni pequeño, de unos 5' de alto hasta la cruz. Por lo demás, los ponis son similares a los caballos ligeros y no pueden combatir cuando llevan a un jinete.

Combate

Normalmente un poni que no esté entrenado para la guerra no utilizará sus pezuñas o cascos para atacar. Trataremos su ataque de pezuñas como un ataque secundario y sumaremos solamente la mitad del bonificador de Fuerza del poni al daño.

Carga transportable: para un poni, la carga ligera llega hasta las 75 lb.; la media va de 76 a 150; y la pesada, de 151 a 225. El poni puede arrastrar 1.125 lb.

PONI DE GUERRA

Animal Mediano
Dados de golpe: 2d8+4 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/presa: +1/+3
Ataque: pezuña +3 c/c (1d3+2)
Ataque completo: 2 pezuñas +3 c/c (1d3+2)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +0
Características: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5
Dotes: Aguante
Entorno: llanuras templadas
Organización: domesticado
Valor de desafío: 1/2
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Los ponis de guerra se crían para ser fuertes y agresivos, y son parecidos a los caballos de guerra ligeros.

Combate

El poni de guerra puede combatir cuando lleva jinete, pero este último no podrá atacar a la vez si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Carga transportable: para un poni de guerra, la carga ligera llega hasta las 100 lb.; la media va de 101 a 200; y la pesada, de 201 a 300. El poni de guerra puede arrastrar 1.500 lb.

PULPO

Animal Pequeño (acuático)
Dados de golpe: 2d8 (9 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 30'
CA: 16 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 14, desprevenido 13
Ataque base/presa: +1/+2
Ataque: tentáculos +5 c/c (0)
Ataque completo: tentáculos +5 c/c (0) y mordisco +0 c/c (1d3)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: nube de tinta, propulsión, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +1
Características: Fue 12, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 3
Habilidades: Avistar +5, Escapismo +13, Esconderse +11, Escuchar +2, Nadar +9
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: acuático cálido
Organización: solitario
Valor de desafío: 1
Avance: 3-6 DG (Mediano)
Ajuste de nivel: —

Estos habitantes de las profundidades solamente son peligrosos para sus presas. Por lo general, intentan escapar cuando se les molesta.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el pulpo debe acertar con su ataque de tentáculos a un oponente de cualquier tamaño. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente e infligirá daño de mordisco de forma automática.

Nube de tinta (Ex): un pulpo puede expulsar una nube de tinta negra (de 10' × 10' × 10') una vez por minuto, como acción gratuita. La nube proporciona ocultación total, que el pulpo utiliza normalmente para escapar de una lucha que esté perdiendo. Toda visión dentro de la nube queda obscurecida y las criaturas que se encuentren dentro de la nube sufrirán los efectos de la oscuridad total.

Propulsión (Ex): un pulpo puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto como una acción de asalto completo, a una velocidad de 200'. Debe moverse en línea recta, pero hacer esto no provoca ataques de oportunidad mientras se propulsa.

Habilidades: un pulpo puede cambiar de color, obteniendo un bonif. racial de +4 a las pruebas de Esconderse. También puede comprimir y retorcer su cuerpo, obteniendo un bonificador racial de +10 a las pruebas de Escapismo.

Un pulpo posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

PULPO GIGANTE

Animal Grande (acuático)
Dados de golpe: 8d8+11 (47 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 30'
CA: 18 (–1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/presa: +6/+15
Ataque: tentáculo +10 c/c (1d4+5)
Ataque completo: 8 tentáculos +10 c/c (1d4+5) y mordisco +5 c/c (1d8+2)
Espacio/Alcance: 10'/10' (20' con tentáculo)
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir
Cualidades especiales: nube de tinta, propulsión, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +3
Características: Fue 20, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 3
Habilidades: Avistar +6, Escapismo +12, Esconderse +12, Escuchar +4, Nadar +13

Dotes: Alerta, Dureza, Soltura con una habilidad (Esconderse)
Entorno: acuático cálido
Organización: solitario
Valor de desafío: 8
Avance: 9-12 DG (Grande; 13-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas son cazadores agresivos y territoriales, con tentáculos que alcanzan los 10' o más de largo. Sus extremidades están salpicadas de púas y ventosas afiladas.

Combate

Un oponente puede atacar los tentáculos de un pulpo gigante con un intento de Romper arma, como si se tratara de un arma cualquiera. Cada uno de sus ocho tentáculos tiene 10 pg. Si un pulpo gigante está apresando a un objetivo con el tentáculo que está siendo atacado en ese momento, por regla general utilizará otro apéndice para efectuar un ataque de oportunidad contra el oponente que realiza el intento de Romper arma. Cuando se corta uno de los tentáculos de un pulpo gigante, se inflige 5 pg de daño a la criatura. La mayoría de las veces, un pulpo gigante se retirará del combate si pierde cuatro tentáculos. Los apéndices cortados de la criatura volverán a crecer en 1d10+10 días.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el pulpo gigante debe acertar con su ataque de tentáculos a un oponente de cualquier tamaño. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Constreñir (Ex): esta criatura inflige 2d8+6 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Nube de tinta (Ex): un pulpo gigante puede expulsar una nube de tinta negra (de 20' × 20' × 20') una vez por minuto, como acción gratuita. La nube proporciona ocultación total, que el pulpo utiliza normalmente para escapar de una lucha que esté perdiendo. Toda visión dentro de la nube queda obscurecida y las criaturas que se encuentren dentro de la nube sufrirán los efectos de la oscuridad total.

Propulsión (Ex): un pulpo gigante puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto como una acción de asalto completo, a una velocidad de 200'. Debe moverse en línea recta, pero hacer esto no provoca ataques de oportunidad mientras se propulsa.

Habilidades: un pulpo gigante puede cambiar de color, obteniendo un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse.

También puede comprimir y retorcer su cuerpo, obteniendo un bonificador racial de +10 a las pruebas de Escapismo.

Un pulpo gigante posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro.

Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

RATA

Animal Menudo
Dados de golpe: 1/4 d8 (1 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 15' (3 casillas), Nd 15', Tr 15'
CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenida 12
Ataque base/presa: +0/–12
Ataque: mordisco +4 c/c (1d3-4)
Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d3-4)
Espacio/Alcance: 2 1/2'/0'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 2, Des 15, Con 10, Int 12, Sab , Car 2
Habilidades: Equilibrio +10, Esconderse +14, Mov. sigilos. +10, Nadar +10, Trepar +12
Dotes: Sutileza con las armas
Entorno: cualquiera
Organización: plaga (10-100)
Valor de desafío: 1/8
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estos roedores omnívoros proliferan casi en cualquier parte.

Habilidades: las ratas poseen un bonif. racial de +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente, y un bonif. racial de +8 a las de Equilibrio, Nadar y Trepar.

Una rata siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si está apresurada o amenazada.

Utilizan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza en las pruebas de Nadar y Trepar.

Una rata posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

RINOCERONTE

Animal Grande
Dados de golpe: 8d8+40 (76 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 16 (–1 tamaño, +7 natural), toque 9, desprevenido 16
Ataque base/presa: +6/+18
Ataque: cornada +13 c/c (2d6+12)
Ataque completo: cornada +13 c/c (2d6+12)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: Carga poderosa
Cualidades especiales: visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +11, Ref +6, Vol +3
Características: Fue 26, Des 20, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 2
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +14
Dotes: Aguante, Alerta, Ataque natural mejorado (cornada)
Entorno: llanuras cálidas
Organización: solitario o rebaño (2-12)
Valor de desafío: 4
Avance: 9-12 DG (Grande); 13-24 (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Los rinocerontes son famosos por su mal carácter y buena disposición para cargar contra los intrusos.

Las estadísticas que te presentamos aquí están basadas en el rinoceronte negro africano, que mide de 6 a 14' de largo, de 3 a 6' de alto hasta la cruz y llega a pesar hasta 6.000 lb. Estos valores pueden describir a cualquier herbívoro de tamaño parecido y armas naturales similares (astas, colmillos, cuernos, etc...).

Combate

Cuando se le persigue o molesta, un rinoceronte baja la cabeza y carga.

Carga poderosa (Ex): un rinoceronte inflige 4d6+24 puntos de daño cuando efectúa una carga.

SAPO

Animal Diminuto
Dados de golpe: 1/4 d8 (1 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 5' (1 casilla)
CA: 15 (+4 tamaño, +1 Des), toque 15, desprevenido 14
Ataque base/presa: +0/-17
Ataque: —
Ataque completo: —
Espacio/Alcance: 1'/0'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: anfibio, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +2
Características: Fue 1, Des 12, Con 11, Int 1, Sab 14, Car 4
Habilidades: Avistar +4, Esconderse +21, Escuchar +4
Dotes: Alerta
Entorno: marjales templados
Organización: plaga (10-100)
Valor de desafío: 1/10
Avance: —
Ajuste de nivel: —

Estos anfibios diminutos son inofensivos y beneficiosos, ya que se comen a los insectos.

Habilidades: su coloración les concede un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse.

SERPIENTE

Por regla general, las serpientes no son agresivas, y huyen si se les hace frente.

Habilidades: las serpientes poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, y un bonificador racial de +8 a las de Equilibrio y Trepar.

Una serpiente siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si está apresurada o amenazada.

Pueden utilizar su modificador de Fuerza o Destreza en las pruebas de Trepar, el que sea mejor de ambos.

Una serpiente posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraída o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

Serpiente constrictor

Animal Mediano
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 20', Tr 20'

	Víbora menuda Animal Menudo	Víbora pequeña Animal Pequeño
Dados de golpe:	1/4 d8 (1 pg)	1d8 (4 pg)
Iniciativa:	+3	+3
Velocidad:	15' (3 casillas), Nd 15', Tr 15'	20' (4 casillas), Nd 20', Tr 20'
CA:	17 (+2 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 15, desprevenida 14	17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenida 14
Ataque base/presa:	+0/–11	+0/–6
Ataque:	mordisco +5 c/c (1 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d2 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +5 c/c (1 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d2 más veneno)
Espacio/Alcance:	2 1/2'/0'	5'/5'
Ataques especiales:	veneno	veneno
Cualidades especiales:	olfato	olfato
Salvaciones:	Fort +2, Ref +5, Vol +1	Fort +2, Ref +5, Vol +1
Características:	Fue 4, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	Fue 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades:	Avistar +6, Equilibrio +11, Esconderse +15, Escuchar +6, Nadar +5, Trepar +11	Avistar +7, Equilibrio +11, Esconderse +11, Escuchar +7, Nadar +6, Trepar +11
Dotes:	Sutileza con las armas	Sutileza con las armas
Entorno:	marjales templados	marjales templados
Organización:	solitaria	solitaria
Valor de desafío:	1/3	1/2
Avance:	—	—
Ajuste de nivel:	—	—

	Víbora mediana Animal Mediano	Víbora grande Animal Grande	Víbora enorme Animal Enorme
Dados de golpe:	2d8 (9 pg)	3d8 (13 pg)	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa:	+3	+7	+6
Velocidad:	20' (4 casillas), Nd 20', Tr 20'	20' (4 casillas), Nd 20', Tr 20'	20' (4 casillas), Nd 20', Tr 20'
CA:	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenida 13	15 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenida 12	15 (–2 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 10, desprevenida 15
Ataque base/presa:	+1/+0	+2/+6	+4/+15
Ataque:	mordisco +4 c/c (1d4-1 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d4 más veneno)	mordisco +6 c/c (1d6+4 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +4 c/c (1d4-1 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d4 más veneno)	mordisco +6 c/c (1d6+4 más veneno)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	veneno	veneno	veneno
Cualidades especiales:	olfato	olfato	olfato
Salvaciones:	Fort +3, Ref +6, Vol +1	Fort +3, Ref +6, Vol +2	Fort +6, Ref +7, Vol +3
Características:	Fue 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	Fue 10, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	Fue 16, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades:	Avistar +5, Equilibrio +11, Esconderse +12, Escuchar +5, Nadar +7, Trepar +11	Avistar +6, Equilibrio +11, Esconderse +8, Escuchar +5, Nadar +8, Trepar +11	Avistar +7, Equilibrio +10, Esconderse +3, Escuchar +7, Nadar +11, Trepar +11
Dotes:	Sutileza con las armas	Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas	Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno:	marjales templados	marjales templados	marjales templados
Organización:	solitaria	solitaria	solitaria
Valor de desafío:	1	2	3
Avance:	—	—	7-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenida 12
Ataque base/presa: +2/+5
Ataque: mordisco +5 c/c (1d3+4)
Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d3+4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d3+4
Cualidades especiales: olfato
Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +7, Equilibrio +11, Esconderse +10, Escuchar +7, Nadar +11, Trepar +14
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitaria
Valor de desafío: 2
Avance: 4-5 DG (mediana); 6-10 (Grande)
Ajuste de nivel: —

Habitualmente, la serpiente constrictor no es agresiva y huye cuando se le hace frente. Caza para conseguir comida, pero no intenta hacer un banquete de cualquier criatura que sea demasiado grande para constreñirla.

Combate

La serpiente constrictor caza agarrando a su presa con la boca y, a continuación, estrujándola con su poderoso cuerpo.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la serpiente constrictor debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmovilizará a su oponente y podrá constreñir.

Constreñir (Ex): la serpiente constrictor inflige 1d3+4 puntos de daño con una prueba con éxito de presa.

Serpiente constrictor gigante

Animal Enorme
Dados de golpe: 11d8+14 (63 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 20', Tr 20'
CA: 15 (–2 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 11, desprevenida 12
Ataque base/presa: +8/+23
Ataque: mordisco +13 c/c (1d8+10)
Ataque completo: mordisco +13 c/c (1d8+10)
Espacio/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d8+10
Cualidades especiales: olfato
Salvaciones: Fort +8, Ref +10, Vol +4
Características: Fue 25, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades: Avistar +9, Equilibrio +11, Esconderse +10, Escuchar +9, Nadar +16, Trepar +17
Dotes: Aguante, Alerta, Dureza, Soltura con una habilidad (esconderse)
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitaria
Valor de desafío: 5
Avance: 12-16 (Enorme); 17-33 DG (Gargantuesca)
Ajuste de nivel: —

La serpiente constrictor gigante es más agresiva que sus prima más pequeña, debido, principalmente, a que necesita una gran cantidad de comida para sobrevivir.

Víbora

Estas criaturas varían ampliamente en tamaño. No son especialmente agresivas, pero con frecuencia suelen morder antes de intentar retirarse.

Combate

Las víboras dependen de sus mordiscos venenosos para matar a sus presas y defenderse.

Veneno (Ex): las víboras poseen un mordisco venenoso que inflige un daño principal y secundario de 1d6 Con. La CD de la salvación varía de acuerdo con el tamaño de la víbora, tal y como se mustra en la tabla siguiente. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Tamaño	CD de Fort
Menuda	10
Pequeña	10
Mediana	11
Grande	11
Enorme	14

SIMIO

Animal Grande
Dados de golpe: 4d8+11 (29 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 30'
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/presa: +3/+12
Ataque: garra +7 c/c (1d6+5)
Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d6+5) y mordisco +2 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +2
Características: Fue 21, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +14
Dotes: Alerta, Dureza
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario, pareja, o compañía (3-5)
Valor de desafío: 2
Avance: 5-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estos poderosos omnívoros se parecen a los gorilas, pero son mucho más agresivos; matan y se comen todo lo que pueden coger. Un simio macho adulto mide unos 5 1/2' de alto y pesa entre 300 y 400 lb.

Combate

A menudo, un simio comienza un ataque con una exhibición de agresividad, esperando intimidar a los enemigos potenciales.

Habilidades: los simios poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en tales pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

TEJÓN

Animal Pequeño
Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 10'
CA: 15 (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/presa: +0/-5
Ataque: garra +4 c/c (1d2-1)
Ataque completo: 2 garras +4 c/c (1d2-1) y mordisco –1 c/c (1d3-1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: Furia
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 8, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Escapismo +7
Dotes: Rastrear[A], Sutileza con las armas
Entorno: bosques templados

Organización: solitario, pareja o familia (3-5)
Valor de desafío: 1/2
Avance: 2 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

El tejón es un animal peludo con un cuerpo rechoncho y poderoso. Sus fuertes patas traseras estás armadas con largas garras para Ec. Un tejón adulto mide de 2 a 3' de alto y pesa entre 25 y 35 lb.

Combate

Los tejones atacan con sus afiladas garras y dientes.

Furia (Ex): el tejón que sufra daño en combate entra en una furia berserker en el siguiente turno, arañando y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente estén muertos. El animal adquiere +4 a Fuerza, +4 a Constitución y –2 a la CA. La criatura no puede poner fin a su furia voluntariamente.

Habilidades: un tejón posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escapismo.

TIBURÓN

Estos peces carnívoros son agresivos, y propensos a atacar sin provocación a cualquier cosa que se ponga a su alcance.

Los tiburones más pequeños miden entre 5 y 8' de largo y no suelen ser peligrosos para las criaturas a las que no consideran su presa. Los Grandes pueden alcanzar los 15' de longitud y suponen una seria amenaza.

Los tiburones Enormes son verdaderos monstruos, como los grandes tiburones blancos, que pueden superar los 20' de longitud.

Combate

Los tiburones nadan en círculos y observan a su víctima potencial; después, se lanzan a por ella y la muerden con sus mandíbulas poderosas.

Olfato agudo (Ex): un tiburón puede advertir la presencia de una criatura por su olfato en un radio de 180', y detectar la sangre que pueda haber en el agua hasta una distancia de una milla.

Sentido ciego (Ex): un tiburón pude localizar criaturas bajo el agua dentro de un radio de 30'. Esta habilidad solamente funciona cuando el tiburón está sumergido.

Habilidades: un tiburón posee un bonificador racial de +8 a cualquier prueba de Nadar para efectuar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras esté nadando, siempre que lo haga en línea recta.

TIGRE

Animal Grande
Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/presa: +4/+14
Ataque: garra +9 c/c (1d8+6)
Ataque completo: 2 garras +9 c/c (1d8+6) y mordisco +4 c/c (2d6+3)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d8+3
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +6, Esconderse +3*, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +9, Nadar +11
Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (garra),Ataque natural mejorado (mordisco)
Entorno: bosques cálidos
Organización: solitario
Valor de desafío: 4
Avance: 7-12 DG (Grande); 13-18 (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Estos grandes felinos miden más de 3' de alto hasta la cruz y unos 9' de largo. Pesan entre 400 y 600 lb.

Combate

Abalanzarse (Ex): si un tigre carga contra un enemigo, puede efectuar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tigre debe acertar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar efectuar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y puede efectuar un ataque de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +9 c/c, daño 1d8+3.

Habilidades: un tigre posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierba alta o maleza densa, el bonificador a Esconderse aumenta a +8.

	Tiburón Mediano Animal Mediano (acuático)	Tiburón Grande Animal Grande (acuático)	Tiburón Enorme Animal Enorme (acuático)
Dados de golpe:	3d8+3 (16 pg)	7d8+7 (38 pg)	10d8+20 (65 pg)
Iniciativa:	+2	+6	+6
Velocidad:	Nd 60' (12 casillas)	Nd 60' (12 casillas)	Nd 60' (12 casillas)
CA:	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13	15 (–1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 13	15(–2 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 13
Ataque base/presa:	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Ataque:	mordisco +4 c/c (1d6+1)	mordisco +7 c/c (1d8+4)	mordisco +10 c/c (2d6+7)
Ataque completo:	mordisco +4 c/c (1d6+1)	mordisco +7 c/c (1d8+4)	mordisco +10 c/c (2d6+7)
Espacio/Alcance:	5'/5'	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	—	—	—
Cualidades especiales:	olfato agudo, sentido ciego	olfato agudo, sentido ciego	olfato agudo, sentido ciego
Salvaciones:	Fort +4, Ref +5, Vol +2	Fort +8, Ref +7, Vol +3	Fort +11, Ref +9, Vol +4
Características:	Fue 13, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2	Fue 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2	Fue 21, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2
Habilidades:	Avistar +6, Escuchar +6, Nadar +9	Avistar +7, Escuchar +8, Nadar +11	Avistar +10, Escuchar +10, Nadar +13
Dotes:	Alerta, Sutileza con las armas	Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada	Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno:	acuático frío	acuático frío	acuático frío
Organización:	solitario, banco (2-5) o manada (6-11)	solitario, banco (2-5) o manada (6-11)	solitario, banco (2-5) o manada (6-11)
Valor de desafío:	1	2	4
Avance:	4-6 DG (Mediano)	8-9 DG (Grande)	11-17 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Capítulo 3: sabandijas

Este capítulo proporciona las estadísticas y la información básica de diversos tipos de sabandijas monstruosas. Estas criaturas actúan por instinto, empujadas por necesidades básicas, como la comida y la reproducción.

Excepto donde digamos lo contrario, las sabandijas solamente atacan cuando están hambrientas o se sienten amenazadas.

Rasgos de las sabandijas: una sabandija posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Descerebrada: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Visión en la oscuridad hasta a 60'.

— *Alineamiento:* neutral siempre. Las sabandijas no se rigen por un sentido humano de la moralidad.

— *Tesoro:* habitualmente las sabandijas no poseen tesoro. Para aquellas que lo tienen, éste consiste en posesiones que pertenecían anteriormente a una criatura a la que mató el monstruo.

ABEJA GIGANTE

Sabandija Mediana
Dados de golpe: 3d8 (13pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 80' (buena)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenida 12
Ataque base/presa: +2/+2
Ataque: aguijón +2 c/c (1d4 más veneno)
Ataque completo: aguijón +2 c/c (1d4 más veneno)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: veneno.
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +2
Características: Fue 11, Des 14, Con 11, Int –, Sab 12, Car 9
Habilidades: Avistar +5, Supervivencia +1*
Dotes: —
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitaria, enjambre (2-5), o colmena (11-20)
Valor de desafío: 1
Tesoro: monedas no; bienes 25% (sólo miel), objetos no.
Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Aunque mucho mayores (pues alcanzan una longitud de 5'), las abejas gigantes se comportan, por regla general, igual que sus primas pequeñas. Habitualmente, no suelen ser agresivas, a no ser que se estén defendiéndose a sí mismas o a su colmena.

Veneno (Ex): herida, CD de Fortaleza 11, daño inicial y secundario 1d4 Con. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Cuando una abeja pica con éxito a otra criatura, se separa de su aguijón, quedando éste dentro de la víctima y tras ello muere.

Habilidades: las abejas gigantes posen un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar. *También poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Supervivencia para orientarse ellas mismas.

ARAÑA MONSTRUOSA

Todas las arañas monstruosas son depredadores agresivos que utilizan su veneno para noquear o matar a su presa.

Estas criaturas se dividen en dos tipos generales: cazadoras y tejedoras. Las primeras vagabundean buscando sus presas, mientras que, por regla general, las tejedoras intentan atrapar a sus víctimas. Las arañas cazadoras pueden tejer telarañas para utilizarlas como guarida, pero no pueden usarlas como armas del modo que hacen las arañas tejedoras. Una araña cazadora posee una velocidad táctica terrestre 10' más rápida de las que poseen los ejemplos que figuran en los bloques de estadísticas.

Veneno (Ex): las arañas monstruosas poseen un mordisco venenoso. Los detalles varían de acuerdo con el tamaño de la araña, tal y como os mostramos en la tabla siguiente. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. La cantidad indicada es tanto daño principal como secundario.

Tamaño	CD Fort	Daño	Tamaño	CD Fort	Daño
Menudo	10	1d2 Fue	Enorme	16	1d8 Fue
Pequeño	10	1d3 Fue	Gargantuesco	20	2d6 Fue
Mediano	12	1d4 Fue	Colosal	28	2d8 Fue
Grande	13	1d6 Fue			

Telaraña (Ex): ambos tipos esperan a menudo en sus telas o en los árboles; a continuación, bajan en silencio por sus hilos de seda y saltan sobre su víctima cuando pasa por debajo. Una sola hebra es lo bastante fuerte para soportar a la araña y a una criatura del mismo tamaño.

Las tejedoras pueden lanzar telaraña ocho veces al día. Ésta es similar a un ataque con red, pero tiene un alcance máximo de 50' (con un incremento de distancia de 10') y es efectiva contra objetivos que tengan, como máximo, una categoría de tamaño menos que la araña.

	Araña monstruosa Menuda Sabandija Menuda	Araña monstruosa Pequeña Sabandija Pequeña	Araña monstruosa Mediana Sabandija Mediana
Dados de golpe:	1/2 d8 (2 pg)	1d8 (4 pg)	2d8+2 (11 pg)
Iniciativa:	+3	+3	+3
Velocidad:	20' (4 casillas), Tr 10'	30' (6 casillas), Tr 20'	30' (6 casillas), Tr 20'
CA:	15 (+2 tamaño, +3 Des), toque 15, desprevenida 12	14 (+1 tamaño, +3 Des), toque 14, desprevenida 11	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenida 11
Ataque base/presa:	+0/–12	+0/–6	+1/+1
Ataque:	mordisco +5 c/c (1d3-4 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d4-2 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d6 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +5 c/c (1d3-4 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d4-2 más veneno)	mordisco +4 c/c (1d6 más veneno)
Espacio/Alcance:	2 1/2'/0'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	veneno, telaraña	veneno, telaraña	veneno, telaraña
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'.
Salvaciones:	Fort +2, Ref +3, Vol +0	Fort +2, Ref +3, Vol +0	Fort +4, Ref +3, Vol +0
Características:	Fue 3, Des 17, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 7, Des 17, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 11, Des 17, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4*, Esconderse +15*, Saltar –4*, Trepar +11	Avistar +4*, Esconderse +11*, Saltar –2*, Trepar +11	Avistar +4*, Esconderse +7*, Saltar +0*, Trepar +11
Dotes:	Sutileza con las armas[A]	Sutileza con las armas[A]	Sutileza con las armas[A]
Entorno:	bosques templados	bosques templados	bosques templados
Organización:	colonia (8-16)	colonia (2-5) o plaga (6-11)	solitaria o colonia (2-5)
Valor de desafío:	1/4	1/2	1
Tesoro:	ninguno	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	
Avance:	—	—	3 DG (Mediana)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Una criatura enredada puede huir teniendo éxito en una prueba de Escapismo o rompiendo la tela con una prueba con éxito de Fuerza. Las dos son acciones estándar cuyas CD se indican en la tabla que figura a continuación. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución, y la CD de la prueba de Fuerza incluye un bonificador racial de +4.

A menudo, las arañas tejedoras crean capas de tela pegajosa, de entre 5' y 60' cuadrados (dependiendo del tamaño de la araña). Suelen colocarlas para atrapar a criaturas voladoras, pero también pueden apresar víctimas en el suelo. Las criaturas que se estén acercando deben tener éxito en una prueba de Avistar (CD 20) para ver la tela; de lo contrario, caerán en ella y quedarán atrapadas como si se tratara de un ataque con éxito de telaraña. Los intentos de escapar o romper la tela obtienen un bonificador +5 si la criatura atrapada tiene algo en lo que apoyarse o agarrarse mientras intenta liberarse. Cada sección de 5' posee los puntos de golpe indicados en la tabla, y las telas poseen reducción del daño 5/—.

Una araña monstruosa puede moverse a través de su propia tela a su velocidad trepadora, y puede determinar la situación exacta de cualquier criatura que esté tocando la tela.

Tamaño	CD de Escapismo	CD para romper	Puntos de golpe
Menuda	10	14	2
Pequeña	10	14	4
Mediana	12	16	6
Grande	13	17	12
Enorme	16	20	14
Gargantuesca	20	24	16
Colosal	28	32	18

Sentido de la vibración (Ex): una araña monstruosa puede detectar y localizar a cualquier criatura u objeto dentro de un radio de 60' estando en contacto con el suelo, o a cualquier distancia en contacto con sus telarañas.

Habilidades: las arañas monstruosas poseen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y un bonificador racial de +8 a las de Trepar. Una araña monstruosa siempre puede escoger elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si está apresurada o amenazada, y puede utilizar tanto su modificador de Fuerza como el de Destreza en las pruebas de Trepar, el que sea más alto.

*Las arañas cazadoras poseen un bonificador racial de +10 a las pruebas de Saltar y un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar. Las arañas tejedoras poseen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando utilicen sus telarañas.

	Araña monstruosa Grande Sabandija Grande	Araña monstruosa Enorme Sabandija Enorme
Dados de golpe:	4d8+4 (22 pg)	8d8+16 (52 pg)
Iniciativa:	+3	+3
Velocidad:	30' (6 casillas), Tr 20'	30' (6 casillas), Tr 20'
CA:	14 (–1 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 12, desprevenida 11	16 (–2 tamaño, +3 Des, +5 natural), toque 11, desprevenida 13
Ataque base/presa:	+3/+9	+6/+18
Ataque:	mordisco +4 c/c (1d8+3 más veneno)	mordisco +9 c/c (2d6+6 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +4 c/c (1d8+3 más veneno)	mordisco +9 c/c (2d6+6 más veneno)
Espacio/Alcance:	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	veneno, telaraña	veneno, telaraña
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'.
Salvaciones:	Fort +5, Ref +4, Vol +1	Fort +8, Ref +5, Vol +2
Características:	Fue 15, Des 17, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 19, Des 17, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4*, Esconderse +3*, Saltar +2*, Trepar +11	Avistar +4*, Esconderse -1*, Saltar +4*, Trepar +12
Dotes:	—	—
Entorno:	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitaria o colonia (2-5)	solitaria o colonia (2-5)
Valor de desafío:	2	5
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Avance:	5-7 DG (Grande)	9-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—

	Araña monstruosa Gargantuesca Sabandija Gargantuesca	Araña monstruosa Colosal Sabandija Colosal
Dados de golpe:	16d8+32 (104 pg)	32d8+64 (208 pg)
Iniciativa:	+3	+2
Velocidad:	30' (6 casillas), Tr 20'	30' (6 casillas), Tr 20'
CA:	19 (–4 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 9, desprevenida 16	22 (–8 tamaño, +2 Des, +18 natural), toque 4, desprevenida 20
Ataque base/presa:	+12/+31	+24/+50
Ataque:	mordisco +15 c/c (2d8+10 más veneno)	mordisco +26 c/c (4d6+15 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +15 c/c (2d8+10 más veneno)	mordisco +26 c/c (4d6+15 más veneno)
Espacio/Alcance:	20'/15'	40'/30'
Ataques especiales:	veneno, telaraña	veneno, telaraña
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'.
Salvaciones:	Fort +12, Ref +8, Vol +5	Fort +20, Ref +12, Vol +10
Características:	Fue 25, Des 17, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 31, Des 15, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4*, Esconderse –5*, Saltar +7*, Trepar +14	Avistar +7*, Esconderse –10*, Saltar +10*, Trepar +16
Dotes:	—	—
Entorno:	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitaria	solitaria
Valor de desafío:	8	11
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Avance:	17-31 DG (Gargantuesca)	33-60 DG (Colosal)
Ajuste de nivel:	—	—

AVISPA GIGANTE

Sabandija Grande
Dados de golpe: 5d8+10 (32 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 60' (buena)
CA: 14 (–1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenida 13
Ataque base/presa: +3/+11
Ataque: aguijón +6 c/c (1d3+6 más veneno)
Ataque completo: aguijón +6 c/c (1d3+6 más veneno)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: veneno
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +2
Características: Fue 18, Des 12, Con 14, Int -, Sab 13, Car 11
Habilidades: Avistar +9, Supervivencia +1*
Dotes: —
Entorno: bosques templados
Organización: solitaria, enjambre (2-5) o avispero (11-20)
Valor de desafío: 3
Avance: 6-8 DG (Grande); 9-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas atacan cuando están hambrientas o se sienten amenazadas, aguijoneando a su presa hasta la muerte. Se llevan a los oponentes muertos o incapacitados a su guarida, como alimento para los huevos por eclosionar.

Veneno (Ex): herida, CD de Fortaleza 14, daño inicial y secundario 1d6 Des. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

CIEMPIÉS MONSTRUOSO

Los ciempiés monstruosos tienden a atacar a todo lo que parezca comida, mordiendo con sus mandíbulas e inyectando su veneno.

Tamaño	CD Fort	Daño	Tamaño	CD Fort	Daño
Menudo	10	1 Des	Enorme	14	1d6 Des
Pequeño	10	1d2 Des	Gargantuesco	17	1d8 Des
Mediano	10	1d3 Des	Colosal	23	2d6 Des
Grande	11	1d4 Des			

Veneno (Ex): los ciempiés monstruosos poseen un mordisco venenoso. Los detalles varían de acuerdo con el tamaño del ciempiés, tal y como se muestra en la tabla superior. La CD de la salvación utiliza el bonif. de Constitución. La cantidad indicada es tanto daño principal como secundario.

Habilidades: los ciempiés monstruosos poseen un bonif. racial de +4 a las pruebas de Avistar, y un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse y Trepar. Pueden utilizar tanto su modificador de Fuerza como el de Destreza para las pruebas de Trepar, el que sea más alto. Los ciempiés monstruosos pueden elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si están distraídos o amenazados.

ESCARABAJO ASTADO GIGANTE

Sabandija Grande
Dados de golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 19 (–1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataque base/presa: +5/+15
Ataque: mordisco +10 c/c (4d6+9)
Ataque completo: mordisco +10 c/c (4d6+9)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: pisotear 2d8+3
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones: Fort +8, Ref +2, Vol +2
Características: Fue 23, Des 10, Con 17, Int -, Sab 10, Car 9
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: bosques templados
Organización: agrupamiento (2-5) o aglomeración (6-11)
Valor de desafío: 4
Avance: 8-10 (Grande), 11-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas son insectos nocivos que devoran ávidamente los cultivos: un único escarabajo puede acabar con una granja entera en una comida rápida. Un escarabajo astado adulto mide unos 10' de longitud.

Pisotear (Ex): CD de salvación de Reflejos 19 para mitad de daño. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Fuerza.

ESCARABAJO BOMBARDERO GIGANTE

Sabandija Mediana
Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/presa: +1/+2
Ataque: mordisco +2 c/c (1d4+1)
Ataque completo: mordisco +2 c/c (1d4+1)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: rociada de ácido
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.

	Ciempiés monstruoso Menudo Sabandija Menuda	Ciempiés monstruoso Pequeño Sabandija Pequeña	Ciempiés monstruoso Mediano Sabandija Mediana
Dados de golpe:	1/4 d8 (1pg)	1/2 d8 (2 pg)	1d8 (4 pg)
Iniciativa:	+2	+2	+2
Velocidad:	20' (4 casillas), Tr 20'	30' (6 casillas), Tr 30'	40' (8 casillas), Tr 40'
CA:	14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12	14 (+1 tamaño, +2 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 12	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 12
Ataque base/presa:	+0/–13	+0/–7	+0/–1
Ataque:	mordisco +4 c/c (1d3-5 más veneno)	mordisco +3 c/c (1d4-3 más veneno)	mordisco +2 c/c (1d6-1 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +4 c/c (1d3-5 más veneno)	mordisco +3 c/c (1d4-3 más veneno)	mordisco +2 c/c (1d6-1 más veneno)
Espacio/Alcance:	2 1/2'/0'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	veneno	veneno	veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones:	Fort +2, Ref +2, Vol +0	Fort +2, Ref +2, Vol +0	Fort +2, Ref +2, Vol +0
Características:	Fue 1, Des 15, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 5, Des 15, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 9, Des 15, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse +18, Trepar +10	Avistar +4, Esconderse +14, Trepar +10	Avistar +4, Esconderse +10, Trepar +10
Dotes:	Sutileza con las armas[A]	Sutileza con las armas[A]	Sutileza con las armas[A]
Entorno:	subterráneo	subterráneo	subterráneo
Organización:	colonia (8-16)	colonia (2-5) o plaga (6-11)	solitario o colonia (2-5)
Valor de desafío:	1/8	1/4	1/2
Avance:	—	—	—
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Ciempiés monstruoso Grande Sabandija Grande	Ciempiés monstruoso Enorme Sabandija Enorme
Dados de golpe:	3d8 (13 pg)	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa:	+2	+2
Velocidad:	40' (8 casillas), Tr 40'	40' (8 casillas), Tr 40'
CA:	14 (–1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12	16 (–2 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/presa:	+2/+7	+4/+15
Ataque:	mordisco +3 c/c (1d8+1 más veneno)	mordisco +5 c/c (2d6+4 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +3 c/c (1d8+1 más veneno)	mordisco +5 c/c (2d6+4 más veneno)
Espacio/Alcance:	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	veneno	veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones:	Fort +3, Ref +3, Vol +1	Fort +6, Ref +4, Vol +2
Características:	Fue 13, Des 15, Con 10, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 17, Des 15, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse +6, Trepar +10	Avistar +4, Esconderse +2, Trepar +11
Dotes:	Sutileza con las armasA	—
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario o colonia (2-5)	solitario o colonia (2-5)
Valor de desafío:	1	2
Avance:	4-5 DG (Grande)	7-11 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—

	Ciempiés monstruoso Gargantuesco Sabandija Gargantuesca	Ciempiés monstruoso Colosal Sabandija Colosal
Dados de golpe:	12d8+12 (66 pg)	24d8+24 (132 pg)
Iniciativa:	+2	+1
Velocidad:	40' (8 casillas), Tr 40'	40' (8 casillas), Tr 40'
CA:	18 (–4 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 8, desprevenido 16	20 (–8 tamaño, +2 Des, +16 natural), toque 4, desprevenido 18
Ataque base/presa:	+9/+27	+18/+42
Ataque:	mordisco +11 c/c (2d8+9 más veneno)	mordisco +18 c/c (4d6+12 más veneno)
Ataque completo:	mordisco +11 c/c (2d8+9 más veneno)	mordisco +18 c/c (4d6+12 más veneno)
Espacio/Alcance:	20'/15'	30'/20'
Ataques especiales:	veneno	veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones:	Fort +9, Ref +6, Vol +4	Fort +15, Ref +9, Vol +8
Características:	Fue 23, Des 15, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 27, Des 13, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse –2, Trepar +14	Avistar +4, Esconderse -7, Trepar +16
Dotes:	—	—
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	6	9
Avance:	17-23 DG (Gargantuesco)	25-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel:	—	—

Salvaciones: Fort +5, Ref +0, Vol +0
Características: Fue 13, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 9
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: bosques cálidos
Organización: agrupamiento (2-5) o caterva (6-11)
Valor de desafío: 2
Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel: —

Estas criaturas se alimentan sobre todo de carroña y despojos, reuniendo montones de tal material en el que construyen sus nidos y ponen huevos. El escarabajo bombardero gigante mide unos 6' de largo. Por regla general, solamente atacan para defenderse a sí mismos o proteger sus nidos o huevos.

Rociada de ácido (Ex): cuando son atacadas o molestadas, estas criaturas pueden lanzar una vez por asalto un cono de 10' de vapor ácido. Aquellos que se encuentren dentro del cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o sufrirán 1d4+2 puntos de daño por ácido. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

ESCARABAJO DE FUEGO GIGANTE

Sabandija Pequeña
Dados de golpe: 1d8 (4 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/presa: +0/–4
Ataque: mordisco +1 c/c (2d4)
Ataque completo: mordisco +1 c/c (2d4)
Espacio/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: -
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones: Fort +2, Ref +0, Vol +0
Características: Fue 10, Des 11, Con 11, Int -, Sab 10, Car 7
Habilidades: —
Dotes: —
Entorno: llanuras templadas
Organización: agrupamiento (2-5) o colonia (6-11)
Valor de desafío: 1/3
Avance: 2-3 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel: —

Estos luminosos insectos nocturnos son muy apreciados por los mineros y aventureros. Tienen dos glándulas, una sobre cada ojo, que producen una luz roja. La luminosidad de las glándulas permanece durante 1d6 días después de ser extraídas tras la muerte del escarabajo, iluminando un área, más o menos circular, de 10' de radio. Estas criaturas miden unos 2' de largo.

ESCORPIÓN MONSTRUOSO

Es probable que los escorpiones monstruosos ataquen a toda criatura que se les aproxime; normalmente, suelen cargar contra sus presas.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el escorpión monstruoso debe acertar con su ataque de garra. Un escorpión monstruoso puede utilizar tanto su modificador de Fuerza como el de Destreza para las pruebas de Presa, el que sea mejor de los dos.

Estrujamiento (Ex): un escorpión monstruoso inflige daño automático con las garras si tiene éxito en una prueba de presa.

Veneno (Ex): los escorpiones monstruosos poseen un aguijón venenoso. Los detalles varían de acuerdo con el tamaño del escorpión, tal y como os mostramos en la tabla siguiente. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. La cantidad indicada es tanto daño principal como secundario.

Tamaño	CD de Fort	Daño	Tamaño	CD de Fort	Daño
Menudo	12	1 Con	Enorme	18	1d6 Con
Pequeño	12	1d2 Con	Gargantuesco	23	1d8 Con
Mediano	13	1d3 Con	Colosal	33	1d10 Con
Grande	14	1d4 Con			

Habilidades: los escorpiones monstruosos poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Trepar.

HORMIGA GIGANTE

Las hormigas gigantes se encuentran entre las sabandijas más duras y que mejor se adaptan. Las soldados y las obreras miden unas 6' de largo, mientras que las reinas pueden llegar a una longitud de 9'.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la hormiga gigante debe acertar con su ataque de mordisco. Si una hormiga gigante soldado tiene éxito en la prueba de presa resultante, inmoviliza a su oponente y puede clavarle el aguijón.

Aguijón de ácido (Ex): la hormiga soldado gigante tiene un aguijón y una glándula dentro de su abdomen que produce ácido. Si tiene éxito al agarrar a su oponente, podrá intentar clavar el aguijón cada asalto con un bonificador de ataque de +3. Un acierto con el ataque de aguijón inflige 1d4+1 puntos de daño perforante y 1d4 puntos de daño por ácido.

	Escorpión monstruoso Menudo Sabandija menuda	Escorpión monstruoso Pequeño Sabandija Pequeña	Escorpión monstruoso Mediano Sabandija Mediana
Dados de golpe:	1/2 d8+2 (4 pg)	1d8+2 (6 pg)	2d8+4 (13 pg)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Velocidad:	20' (4 casillas)	30' (6 casillas)	40' (8 casillas)
CA:	14 (+2 tamaño, +2 natural), toque 12, desprevenido 14	14 (+1 tamaño, +3 natural), toque 11, desprevenido 14	14 (+4 natural), toque 10, desprevenido 14
Ataque base/presa:	+0/–8	+0/–4	+1/+2
Ataque:	garra +2 c/c (1d2-4)	garra +1 c/c (1d3-1)	garra +2 c/c (1d4+1)
Ataque completo:	2 garras +2 c/c (1d2-4) y aguijón –3 c/c (1d2-4 más veneno)	2 garras +1 c/c (1d3-1) y aguijón –4 c/c (1d3-1 más veneno)	2 garras +2 c/c (1d4+1) y aguijón –3 c/c (1d4 más veneno)
Espacio/Alcance:	2 1/2'/0'	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, estrujamiento 1d2-4, veneno	agarrón mejorado, estrujamiento 1d3-1, veneno	agarrón mejorado, estrujamiento 1d4+1, veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref +0, Vol +0	Fort +4, Ref +0, Vol +0	Fort +5, Ref +0, Vol +0
Características:	Fue 3, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 9, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 13, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse +12, Trepar +0	Avistar +4, Esconderse +8, Trepar +3	Avistar +4, Esconderse +4, Trepar +5
Dotes:	Sutileza con las armas[A]	Sutileza con las armas[A]	—
Entorno:	desiertos cálidos	desiertos cálidos	desiertos cálidos
Organización:	colonia (8-16)	colonia (2-5) o plaga (6-11)	solitario o colonia (2-5)
Valor de desafío:	1/4	1/2	1
Avance:	—	—	3-4 DG (Mediano)
Ajuste de nivel:	—	—	—

	Escorpión monstruoso Grande Sabandija Grande	Escorpión monstruoso Enorme Sabandija Enorme
Dados de golpe:	5d8+10 (32 pg)	10d8+30 (75 pg)
Iniciativa:	+0	+0
Velocidad:	50' (10 casillas)	50' (10 casillas)
CA:	16 (–1 tamaño, +7 natural), toque 9, desprevenido 16	20 (-2 tamaño, +12 natural), toque 8, desprevenido 20
Ataque base/presa:	+3/+11	+7/+21
Ataque:	garra +6 c/c (1d6+4)	garra +11 c/c (1d8+6)
Ataque completo:	2 garras +6 c/c (1d6+4) y aguijón +1 c/c (1d6+2 más veneno)	2 garras +11 c/c (1d8+6) y aguijón +6 c/c (2d4+3 más veneno)
Espacio/Alcance:	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, estrujamiento 1d6+4, veneno	agarrón mejorado, estrujamiento 1d8+6, veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'.
Salvaciones:	Fort +6, Ref +1, Vol +1	Fort +10, Ref +3, Vol +3
Características:	Fue 19, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 23, Des 10, Con 16, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse +0, Trepar +8	Avistar +4, Esconderse -4, Trepar +10
Dotes:	—	—
Entorno:	desiertos cálidos	desiertos cálidos
Organización:	solitario o colonia (2-5)	solitario o colonia (2-5)
Valor de desafío:	3	7
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Avance:	6-9 DG (Grande)	11-19 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—

	Escorpión monstruoso Gargantuesco Sabandija Gargantuesca	Escorpión monstruoso Colosal Sabandija Colosal
Dados de golpe:	20d8+60 (150 pg)	40d8+120 (300 pg)
Iniciativa:	+0	–1
Velocidad:	50' (10 casillas)	50' (10 casillas)
CA:	24 (–4 tamaño, +18 natural), toque 6, desprevenido 24	26 (–8 tamaño, –1 Des, +25 natural), toque 1, desprevenido 26
Ataque base/presa:	+15/+37	+30/+58
Ataque:	garra +21 c/c (2d6+10)	garra +34 c/c (2d8+12)
Ataque completo:	2 garras +21 c/c (2d6+10) y aguijón +16 c/c (2d6+5 más veneno)	2 garras +34 c/c (2d8+12) y aguijón +29 c/c (2d8+6 más veneno)
Espacio/Alcance:	20'/15'	40'/30'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, estrujamiento 2d6+10, veneno	agarrón mejorado, estrujamiento 2d8+12, veneno
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'	visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija, sentido de la vibración a 60'.
Salvaciones:	Fort +15, Ref +6, Vol +6	Fort +25, Ref +12, Vol +13
Características:	Fue 31, Des 10, Con 16, Int –, Sab 10, Car 2	Fue 35, Des 8, Con 16, Int –, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Avistar +4, Esconderse -8, Trepar +14	Avistar +4, Esconderse -12, Trepar +16
Dotes:	—	—
Entorno:	desiertos cálidos	desiertos cálidos
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	10	12
Tesoro:	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Avance:	21-39 DG (Gargantuesco)	41-60 DG (Colosal)
Ajuste de nivel:	—	—

Habilidades: *las hormigas gigantes poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrean utilizando el olfato y un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar. Una hormiga gigante siempre puede elegir 10, incluso si está apresurada o amenazada.

MANTIS RELIGIOSA GIGANTE

Sabandija Grande
Dados de golpe: 4d8+8 (26 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 40' (mala)
CA: 14 (–1 tamaño, –1 Des, +6 natural), toque 8, desprevenida 14
Ataque base/presa: +3/+11
Ataque: garras +6 c/c (1d8+4)
Ataque completo: garras +6 c/c (1d8+4) y mordisco +1 c/c (1d6+2)
Espacio/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado
Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta a 60', rasgos de sabandija.
Salvaciones: Fort +6, Ref +0, Vol +3
Características: Fue 19, Des 8, Con 15, Int -, Sab 14, Car 11
Habilidades: Avistar +6, Esconderse -1*
Dotes: —
Entorno: bosques templados
Organización: solitaria
Valor de desafío: 3
Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: —

Este paciente carnívoro permanece completamente quieto mientras espera a que se acerque su presa.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la mantis religiosa gigante debe acertar con su ataque de garra. Si tiene éxito en la prueba de presa resultante inmoviliza a su oponente y efectúa un ataque de mordisco como ataque principal, con su bonificador de ataque completo de +6.

Habilidades: una mantis religiosa gigante posee un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse. *Gracias a su camuflaje, el bonificador de Esconderse de una mantis rodeada de follaje aumenta a +12.

	Hormiga obrera gigante Sabandija Mediana	Hormiga soldado gigante Sabandija Mediana	Hormiga reina gigante Sabandija Grande
Dados de golpe:	2d8	2d8 +2 (11 pg)	4d8+4 (22 pg)
Iniciativa:	+0	+0	–1
Velocidad:	50' (10 casillas), Tr 20'	50' (10 casillas), Tr 20'	40'
CA:	17 (+7 natural), toque 10, desprevenida 17	17 (+7 natural), toque 10, desprevenida 17	17 (–1 tamaño, –1 Des, +9 natural), toque 8, desprevenida 17
Ataque base/presa:	+1/+1	+1/+3	+3/+10
Ataque:	mordisco +1 c/c (1d6)	mordisco +3 c/c (2d4+3)	mordisco +5 c/c (2d6+4)
Ataque completo:	mordisco +1 c/c (1d6)	mordisco +3 c/c (2d4+3)	mordisco +5 c/c (2d6+4)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	agarrón mejorado	agarrón mejorado, aguijón de ácido	agarrón mejorado
Cualidades especiales:	olfato, rasgos de sabandija	olfato, rasgos de sabandija	olfato, rasgos de sabandija
Salvaciones:	Fort +3, Ref +0, Vol +0	Fort +4, Ref +0, Vol +1	Fort +5, Ref +0, Vol +2
Características:	Fue 10, Des 10, Con 10, Int –, Sab 11, Car 9	Fue 14, Des 10, Con 13, Int –, Sab 13, Car 11	Fue 16, Des 9, Con 13, Int –, Sab 13, Car 11
Habilidades:	Trepar +8	Trepar +10	—
Dotes:	Rastrear[A]	Rastrear[A]	Rastrear[A]
Entorno:	llanuras templadas	llanuras templadas	llanuras templadas
Organización:	banda (2-6) o cuadrilla de trabajo (6-11 más 1 hormiga soldado gigante)	solitario o banda (2-4)	hormiguero (1 más 10-100 obreras y 5-20 soldados)
Valor de Desafío:	1	2	2
Tesoro:	ninguno	ninguno	monedas 1/10; bienes 50%; objetos 50%
Avance:	3-4 DG (Mediana); 5-6 DG (Grande)	3-4 DG (Mediana); 5-6 DG (Grande)	5-6 DG (Grande); 7-8 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

Capítulo 4: avance de monstruos

Cada una de las fichas de monstruos de los capítulos 1 al 3 describe una criatura típica de su especie. Sin embargo, hay diversos métodos por los que se pueden crear monstruos únicos o extraordinarios utilizando una criatura típica como base: añadiendo clases de personaje, incrementando los DG de un monstruo, o añadiendo una plantilla a un monstruo. Estos métodos no se excluyen mutuamente, es posible que un monstruo con plantilla (por ejemplo, un lamasu semidragón) sea mejorado tanto mediante el incremento de sus DG como añadiéndole niveles de clase de personaje.

Niveles de clase: las criaturas inteligentes que tienen una forma razonablemente humanoide, lo más habitual es que avancen añadiéndoles niveles de clase. En el apartado de Avance de la ficha de las criaturas que entran en esta categoría figura la nota siguiente "Según clase de personaje". Cuando un monstruo añade un nivel de clase, por lo general ese nivel representa un incremento en su experiencia y en las habilidades y aptitudes aprendidas.

Incremento de DG: las criaturas inteligentes que no tienen forma humanoide y los monstruos no inteligentes, pueden avanzar incrementando sus DG. Generalmente, las criaturas con DG incrementados son especímenes superiores de su raza, mayores y más poderosos que el resto de sus congéneres más comunes.

Plantilla: tanto las criaturas inteligentes como las no inteligentes con una herencia fuera de lo normal (tal como sangre dracónica o infernal) o con un cambio infligido en su naturaleza esencial (muertos vivientes o licántropos) pueden ser modificados con una plantilla. Por lo general las plantillas dan como resultado monstruos más fuertes, con aptitudes distintas de las que poseen los demás de su misma especie.

A continuación explicamos con más detalle cada uno de estos tres métodos para mejorar monstruos.

OPCIONES DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Se supone que los monstruos tienen unas puntuaciones de característica normales o estándar, un 10 o un 11 en cada característica, modificada por sus bonificadores raciales. Sin embargo, los monstruos mejorados son seres particulares y a menudo tienen mejores puntuaciones de característica de lo normal, y habitualmente utilizan las puntuaciones de personajes de élite o las de personajes corrientes. Los monstruos que mejoran mediante una plantilla o gracias al incremento de sus DG, pueden utilizar cualquiera de las tres opciones (estándar, élite o corriente). Cualquier monstruo que sea lo suficientemente incomparable como para ser mejorado debería ser considerado como élite.

Puntuaciones de élite: las puntuaciones de élite son 15, 14, 13, 12, 10, 8. Estas cantidades provienen de modificar las puntuaciones estándar mediante +4, +4, +2, +2, +0 y –2. Si bien el monstruo tiene una debilidad si lo comparamos con un miembro típico de su raza, en conjunto es bastante mejor. La puntuación de élite es más apropiada para monstruos que añaden niveles a una clase de personaje. Un jugador que quiera interpretar a un monstruo de este libro pero que no quiera tener que tirar sus puntuaciones de característica debería utilizar las de élite.

Puntuaciones corrientes: las puntuaciones corrientes son 13, 12, 11, 10, 9, 8. Estas cantidades provienen de modificar las puntuaciones estándar mediante +2, +2, +0, +0, –2, –2. La puntuación corriente no hace necesariamente que un monstruo sea mejor de lo normal, pero convierte al monstruo en un ser particular con fuerzas y debilidades si lo comparamos con un miembro típico de su raza. La puntuación corriente es más adecuada para los monstruos que añaden niveles de clase a una clase de PNJ, tal como combatiente o adepto.

Mejora de las puntuaciones de característica: siempre que un monstruo alcanza una cantidad de DG divisible por 4, mejora una puntuación de característica en 1 punto. Por ejemplo, un lamasu de 7 DG incrementado a 14 DG obtendría una mejora de puntuación de característica a los 8 DG y otra a los 12 DG. Los monstruos no obtienen incrementos de puntuaciones de característica por los niveles "ya alcanzados" con sus DG raciales, ya que esos ajustes ya están incluidos en sus puntuaciones de característica básicas.

MONSTRUOS Y NIVELES DE CLASE

Si una criatura adquiere una clase de personaje, sigue las reglas para personajes multiclase descritas en el *Manual del jugador*. Los DG de la criatura son igual a la cantidad de niveles de clase que tiene más sus DG raciales. Por ejemplo, normalmente un ogro tiene 4 DG. Si escoge un nivel de bárbaro, se convierte en una criatura de 5 DG: 4 DG por sus niveles de ogro, más 1d12 DG por su nivel de bárbaro. Una "clase de monstruo" de una criatura es siempre una clase predilecta, y la criatura nunca recibe penalizadores a los PX por tenerla. El DG obtenido por escoger niveles en una clase de personaje nunca afecta al tamaño de una criatura.

Humanoides y niveles de clase: las criaturas con 1 o menos DG sustituyen sus niveles de monstruo por sus niveles de personaje. Por ejemplo, un trasgo hechicero pierde su bonificador de ataque, bonificador de TS, dotes y habilidades humanoides y obtiene el bonificador de ataque, bonificador de TS, las dotes y demás habilidades de clase de un hechicero de 1.er nivel.

Ajuste de nivel y nivel efectivo de personaje: para determinar el Nivel efectivo de personaje (NEP) de un personaje monstruo, suma su ajuste de nivel a sus DG raciales y niveles de clase de personaje. Consideraremos que el monstruo tiene unos puntos de experiencia iguales a el mínimo necesario para ser un personaje de su NEP. Por ejemplo, un minotauro bárbaro de 4.º nivel tiene un NEP de 12 (6 por sus DG de minotauro, 4 por sus niveles de clase, y 2 por su ajuste de nivel). Como es el equivalente a un personaje de 12.º

Tabla 4–1: Mejora de criatura según tipo

	DG	Bonificador de ataque	TS buenos	Puntos de habilidades*
Aberración	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Vol	2 + mod. de Int por DG
Ajeno	d8	DG (como guerrero)	Fort, Ref, Vol	8 + mod. de Int por DG
Animal	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Fort, Ref (y algunas veces Vol)	2 + mod. de Int por DG
Bestia mágica	d10	DG (como guerrero)	Fort, Ref	2 + mod. de Int por DG
Cieno	d10	DG× 3/4 (como clérigo)	—	2 + mod. de Int por DG**
Constructo	d10	DG × 3/4 (como clérigo)	—	2 + mod. de Int por DG**
Dragón	d12	DG (como guerrero)	Fort, Ref, Vol	6 + mod. de Int por DG
Elemental	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Ref (aire, fuego) o Fort (agua, tierra)	2 + mod. de Int por DG
Fata	d6	DG × 1/2 (como mago)	Ref, Vol	6 + mod. de Int por DG
Gigante	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Fort	2 + mod. de Int por DG
Humanoide	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Varía (cualquiera)	2 + mod. de Int por DG
Humanoide monstruoso	d8	DG (como guerrero)	Ref, Vol	2 + mod. de Int por DG
Muerto viviente	d12	DG × 1/2 (como mago)	Vol	4 + mod. de Int por DG**
Planta	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Fort	2 + mod. de Int por DG**
Sabandija	d8	DG × 3/4 (como clérigo)	Fort	2 + mod. de Int por DG**

Todos los tipos tienen una cantidad de dotes igual a 1 + 1 por cada 3 DG

* Siempre que una criatura tenga una inteligencia de al menos 1, obtiene un mínimo de 1 punto de habilidad por DG.

** Las criaturas con una puntuación de Inteligencia de "—" no obtienen puntos de habilidades o dotes.

nivel, tiene 66.000 PX, y debe obtener un total de 78.000 PX para llegar a ser de 13.º nivel y añadir otro nivel de clase.

Si escoges proporcionar equipo a un monstruo, utiliza su NEP como su nivel de personaje para todo lo referente a determinar cuánto equipo puede comprar. Por lo general, solamente los monstruos con una nota en su apartado de Avance de "Según clase de personaje" recibirán equipo de PNJ, las demás criaturas que añaden niveles de personaje deberían ser tratadas como monstruos de su VD correspondiente y asignárseles tesoro en vez de equipo.

Adquisición de dotes e incrementos de puntuaciones de característica: la cifra que rige la adquisición de dotes y los incrementos de puntuaciones de característica de un monstruo es su total de DG, y no su NEP. Por ejemplo, un minotauro bárbaro de 1.er nivel tiene un total de 7 DG. Tiene tres dotes (por sus 1.er, 3.er y 6.º DG). Cuando alcance el 2.º nivel de bárbaro, se convertirá en una criatura de 8 DG y mejorará una puntuación de característica en 1. Cuando alcance su 3.er nivel de bárbaro, el minotauro se convertirá en una criatura de 9 DG y obtendrá su cuarta dote.

INCREMENTO DE DADOS DE GOLPE

Si incrementamos los DG de una criatura, sus bonificadores de ataque y modificadores a los TS podrían mejorar. Obtendrá más dotes y habilidades, según su tipo, tal y como se muestra en la Tabla 4–1.

Los bonificadores a los TS figuran en la tabla 3–1: salvación base y ataque base, en el *Manual del jugador*. Un TS "bueno" utiliza el valor más alto de los listados.

Recuerda que si una criatura adquiere una clase de personaje, mejorará según su clase y no según su tipo.

Consulta la barra lateral de la página 292 para ver un ejemplo de cómo se ajustan las estadísticas de una criatura a la que incrementamos sus DG.

INCREMENTO DE TAMAÑO

Una criatura puede hacerse más grande cuando incrementamos sus DG (el tamaño nuevo se anota entre paréntesis en el apartado de Avance del monstruo).

Un incremento de tamaño afecta a cualquier aptitud especial que tenga la criatura cuyo tamaño ha variado. Los incrementos de tamaño también afectan a las puntuaciones de característica de la criatura, CA, bonificadores de ataque, y valores de daño como se indica en las Tablas 4–2 y 4–3.

Tabla 4–2: cambios en las características por tamaño

Anterior tamaño*	Nuevo tamaño	Fue	Des	Con	Armadura natural	CA/ Ataque
Minúsculo	Diminuto	Igual	–2	Igual	Igual	–4
Diminuto	Menudo	+2	–2	Igual	Igual	–2
Menudo	Pequeño	+4	–2	Igual	Igual	–1
Pequeño	Mediano	+4	–2	+2	Igual	–1
Mediano	Grande	+8	–2	+4	+2	–1
Grande	Enorme	+8	–2	+4	+3	–1
Enorme	Gargantuesco	+8	Igual	+4	+4	–2
Gargantuesco	Colosal	+8	Igual	+4	+5	–4

* Repite el ajuste si la criatura aumentara más de una categoría de tamaño. Si, por ejemplo, una criatura pasara de tamaño Mediano a Enorme, se aplicaría +16 a su Fuerza, –2 a su Destreza y –2 a su bonificador de ataque y Clase de Armadura.

Tabla 4–3: incremento al daño por tamaño

Daño antiguo (por cada cosa)*	Daño nuevo
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ó 1d10	2d6
1d12	2d8

* Repite el ajuste si la criatura crece más de una categoría de tamaño. Por ejemplo, una criatura Mediana con dos ataques de garra que infligieran 1d4 puntos de daño cada uno, pasaría a infligir 1d8 con cada uno si creciera hasta convertirse en una criatura Enorme.

PLANTILLAS

Podemos crear algunas criaturas añadiendo una plantilla (o rasgo genérico) a una criatura ya existente. Una criatura creada mediante una plantilla puede representar a un fenómeno de la naturaleza, la creación particular de un experimento único, o la primera generación de hijos de padres de diferentes especies.

CUÁNDO AÑADIRLA

Algunas plantillas pueden añadirse a las criaturas en cualquier momento. Un monstruo o personaje puede convertirse en un fantasma tras la muerte. Un lanzador de conjuros de al menos 11.º nivel puede convertirse en liche. Una criatura con 5 o más DG muerta a manos de un vampiro puede convertirse en una criatura del mismo tipo. Este tipo de plantillas se llaman plantillas adquiridas, para señalar que la criatura no tuvo siempre los atributos de la plantilla.

Otras plantillas, como la de celestial, infernal, semicelestial, semidragón y semiinfernal, dan por sentado que la criatura o personaje nació con los cambios indicados. Las plantillas como éstas se llaman plantillas heredadas.

Es posible que una plantilla sea de los dos tipos. Por ejemplo, la plantilla de licantropía puede ser heredada por una criatura que nazca con la enfermedad, y también puede ser adquirida cuando una criatura es mordida por un licántropo nacido.

CÓMO LEER PLANTILLAS

Cada plantilla proporciona un conjunto de instrucciones para alterar una criatura existente, llamada criatura base.

A continuación explicamos los cambios que una plantilla pueda causar a cada línea del bloque de estadísticas. Por lo general, si una plantilla no produce un cambio en una estadística en concreto, carecerá de la línea o apartado correspondiente en la descripción de la plantilla. Para una mayor claridad, la línea o apartado que no cambia a veces figura como 'Igual que la criatura base'.

Tamaño y tipo: las plantillas a menudo cambian el tipo de criatura y pueden cambiar su tamaño.

Si una plantilla cambia el tipo de la criatura base, la criatura también adquiere el subtipo 'agrandado' (consulta la página 311) salvo que la descripción de la plantilla indique lo contrario. El subtipo 'agrandado' siempre va relacionado con el tipo original de la criatura. Por ejemplo, un unicornio con la plantilla de semicelestial es un ajeno con el subtipo de bestia mágica agrandada. Salvo que la plantilla indique lo contrario, la nueva criatura tiene los rasgos del nuevo tipo, pero conserva las estadísticas del tipo original. El ejemplo del unicornio semicelestial posee rasgos de ajeno (visión en la oscuridad a 60', no tiene alma) y estadísticas de bestia mágica (DG de 10 caras, ataque base igual al total de sus DG, Fortaleza y Reflejos como salvaciones buenas, etc...).

Si una plantilla cambia el tamaño de una criatura, utiliza la Tabla 4–2 para calcular los cambios a su armadura natural, CA, tiradas de ataque, y bonificador de presa.

DG y puntos de golpe: la mayoría de las plantillas no cambian la cantidad de DG que tiene un monstruo, pero algunas lo hacen.

Algunas plantillas cambian el tipo de DG (normalmente como consecuencia de un cambio de tipo de criatura). Algunas de ellas cambian completamente los DG adquiridos previamente, y siguen cambiando los DG obtenidos con niveles de clase, pero la mayoría de las plantillas que cambian los DG solamente lo hacen con el DG de la criatura original y dejan los DG de clase intactos.

Si la línea de DG de la plantilla está ausente, entonces los DG y puntos de golpe no cambian excepto si lo hace el modificador de Constitución.

Iniciativa: si la plantilla cambia la Destreza del monstruo, o si añade o quita la dote Iniciativa mejorada, esta línea cambia.

Velocidad: si una plantilla modifica la velocidad de una criatura aquí se indica cómo sucede esto. Lo más común es que una plantilla añada un nuevo tipo de movimiento, como volar.

CA: si la plantilla cambia el tamaño de la criatura, consulta la Tabla 4–2 para determinar su nueva CA y para ver si cambia su armadura natural. En algunos casos, como en la plantilla de fantasma, el método para determinar la CA cambia radicalmente. Si eso pasa, la misma plantilla explica cómo ajustar la CA de la criatura.

Ataque base/presa: habitualmente las plantillas no cambian el bonificador al ataque base. Si una plantilla modifica el ataque base, la plantilla explica cómo se produce el cambio. Los cambios en la puntuación de Fuerza de una criatura pueden hacer variar el bonificador de presa, al igual que puede cambiar por su tamaño; consulta al respecto la Tabla 7–1, en la página 314.

Ataque y ataque completo: la mayoría de las plantillas no cambian el ataque base ni los modos de ataque, incluso cuando cambia el tipo de la criatura (el ataque base de la criatura es el mismo de una criatura del tipo original). Por supuesto, cualquier cambio en las puntuaciones de característica puede afectar a los bonificadores al ataque. Si cambian la Fuerza o la Destreza, utiliza el nuevo modificador para determinar los bonificadores al ataque. Un cambio en el tamaño del monstruo también cambia su ataque base; consulta la Tabla 4–2 al respecto.

Daño: el daño cambia con la Fuerza. Si la criatura usa un arma a dos manos o tiene una única arma natural, se añade 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza al daño. Si tiene más de un único ataque, como un personaje con dos armas o un monstruo con garras y mordisco, añade su bonificador de Fuerza a su daño principal y 1/2 del bonificador al resto.

Espacio/Alcance: una plantilla puede cambiar esta línea si modifica el tamaño del monstruo. El espacio y alcance típico para los monstruos de cada categoría de tamaño figura en la Tabla 7–1: tamaños de criatura (página 314). Recuerda que esta tabla no tiene en cuenta situaciones especiales como las hebras de un morfolito.

Ataques especiales: las plantillas pueden añadir o quitar ataques especiales. La descripción de la plantilla contiene el texto explicativo de los ataques especiales, incluyendo cómo determinar las CD de salvación, si es necesario.

Cualidades especiales: las plantillas pueden añadir o quitar cualidades especiales. La descripción de la plantilla contiene el texto explicativo de las cualidades especiales, incluyendo cómo determinar las CD de salvación, si es necesario. Incluso si falta esta entrada, la criatura obtiene las cualidades especiales asociadas con su nuevo tipo (consulta el Capítulo 7: Glosario).

Salvaciones base: igual que con los ataques, cambiar el tipo de un monstruo no siempre cambia sus bonificadores a los TS base. Tú solamente necesitas ajustarlos por los nuevos modificadores de Constitución, Destreza o Sabiduría. Sin embargo una plantilla puede determinar

EJEMPLO DE AVANCE DE UN MONSTRUO

Un otyugh es una aberración Grande con un avance de 7-8 DG (Grande) y 9-15 DG (Enorme). Crear un otyugh más poderoso, con 15 DG, requiere los siguientes ajustes.

Cómo avanzar un Otyugh de 6 DG a 15 DG

	Estadísticas antiguas	Estadísticas nuevas	Notas
Tipo/Tamaño:	Aberración Grande	Aberración Enorme	Nuevo tamaño debido a sus 15 DG.
Dados de golpe:	6d8+9 (36 pg)	15d8+48 (115 pg)	Su Con pasa de 13 a 17 por convertirse en Enorme. El otyugh conserva su dote de Dureza.
Iniciativa:	+0	+3	Su Destreza se reduce de 10 a 8 por convertirse en Enorme; adquiere Iniciativa mejorada como nueva dote (una de las dos que gana por los +9 DG).
Velocidad:	20' (4 casillas)	20' (4 casillas)	No hay cambios.
CA:	17 (–1 tamaño, +8 natural) toque 9, desprevenido 17	19 (–2 tamaño, +12 natural) toque 7, desprevenido 19	Su armadura natural se incrementa en +4 por convertirse en Enorme, pero el modificador de tamaño reduce la CA en –2.
Ataque base/presa:	+4 / +8	+11 / +23	El ataque base para una aberración de 15 DG es +11. Como bonificador de presa suma +4 (Fuerza 19), +8 (tamaño Enorme).
Ataque:	tentáculo +4 c/c (1d6)	tentáculo +14 c/c (1d8+4)	El ataque base de una aberración Enorme de 15 DG es +11 +4 (Fuerza 19) –2 (tamaño Enorme), obteniendo un bonificador de ataque principal de +13. El otyugh conserva su dote de Soltura con un arma. El incremento de tamaño aumenta el dado de daño de d6 a d8, y Fuerza 19 añade un bonificador +4 a las tiradas de daño.
Ataque completo:	2 tentáculos +4 c/c (1d6), mordisco –2 c/c (1d4)	2 tentáculos +14 c/c (1d8+4), mordisco +11 c/c (1d6+2)	Como arriba. El otyugh añade la dote de Ataque múltiple, por lo que su mordisco secundario es a –2 en lugar de a -5. El incremento de tamaño aumenta el daño del mordisco de 1d4 a 1d6, y el otyugh añade la mitad de su bonificador de Fuerza al ataque secundario.
Espacio/Alcance:	10'/ 10' (15' con tentáculos)	15'/ 15' (25' con tentáculos)	Espacio y alcance incrementados debido a su tamaño Enorme.
Ataques especiales:	agarrón mejorado, constreñir, enfermedad	agarrón mejorado, constreñir, enfermedad	El otyugh puede agarrar y constreñir a criaturas de hasta tamaño Grande; gracias al incremento en los DG y Constitución del otyugh, la CD de la salvación contra su enfermedad es ahora de 20.
Cualidades especiales:	olfato	olfato	No hay cambios.
Salvación:	Fort +3, Ref +2, Vol +6	Fort +10, Ref +4, Vol +10	Con 15 DG, las salvaciones normales obtienen un +5 y las 'buenas', un +9, ajustadas todas ellas por las puntuaciones de característica. El otyugh añade la dote de Gran fortaleza.
Características:	Fue 11, Des 10, Con 13, Int 5, Sab 12, Car 6	Fue 19, Des 8, Con 17, Int 5, Sab 12, Car 6	Su Fuerza se incrementa en +8, su Destreza se reduce en –2 y su Constitución aumenta en +4.
Habilidades:	Avistar +6, Esconderse –1*, Escuchar +6	Avistar +9, Esconderse -3*, Escuchar +9	Añadir 9 DG incrementa el rango máximo de habilidad a 18 y a Avistar, concede 9 puntos de habilidad (+3 a Avistar, +3 a Esconderse y +3 a Escuchar). El penalizador de la habilidad Esconderse sufre un incremento de –4 a –8 debido al tamaño Enorme. Todas las puntuaciones de habilidad han sido ajustadas según las puntuaciones de característica.
Dotes:	Alerta, Dureza, Soltura con un arma (tentáculo)	Alerta, Ataque múltiple, Dureza, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (tentáculo)	El incremento de 6 a 15 DG proporciona al otyugh seis dotes en lugar de tres. Añade Ataque múltiple, Gran Fortaleza e Iniciativa mejorada.

que un monstruo tenga un TS bueno diferente, al respecto consulta la Tabla 4–1.

Características: si una plantilla cambia una o más puntuaciones de característica, esos cambios figurarán aquí.

Habilidades: como sucede con los ataques, cambiar un tipo de monstruo no siempre cambia sus puntos de habilidades. La mayoría de las plantillas no cambian el número de DG que tiene una criatura, y por eso no tienes que ajustar las habilidades excepto si cambian las características clave de ellas, si la plantilla proporciona un bonificador a una o más habilidades, o si da una dote que proporciona un bonificador a una prueba de habilidad.

Si esta entrada cambia el modo de determinación de los puntos de habilidad, por lo general solamente resultarán afectados los puntos de habilidad obtenidos después de aplicar la plantilla. Trata las habilidades citadas en la descripción de la criatura base como habilidades de clase, igual que las nuevas habilidades proporcionadas por la plantilla.

Dotes: como la mayoría de plantillas no cambian el número de DG que tiene la criatura, una plantilla no debería cambiar el número de dotes que tiene. Algunas plantillas conceden una o más dotes adicionales.

Entorno: habitualmente el mismo de la criatura base.

Organización: habitualmente la misma de la criatura base.

Valor de desafío: la mayoría de plantillas incrementan el VD de la criatura. La plantilla puede proporcionar un modificador que debe añadirse al VD de la criatura base, o puede especificar un abanico de modificadores dependientes de los DG o del VD de la criatura original.

Tesoro: habitualmente el mismo de la criatura base.

Alineamiento: habitualmente el mismo de la criatura base, salvo que la plantilla esté asociada a un alineamiento determinado (como las plantillas celestial e infernal, y cualquier plantilla que cambie el tipo de la criatura a muerto viviente).

Avance: habitualmente el mismo de la criatura base.

Ajuste de nivel: la entrada de ajuste de nivel es un modificador al ajuste de nivel de la criatura base. Un ajuste de nivel no tiene significado excepto si la criatura conserva la suficiente Inteligencia (mínimo 3) para obtener niveles de clase después de aplicar la plantilla.

AÑADIR UNA PLANTILLA PASO A PASO

Todas las plantillas presentes en este libro incluyen al menos un ejemplo de la plantilla aplicada a una criatura. Para aplicar una plantilla a una criatura tú mismo, sigue los pasos que describimos a continuación.

Si la plantilla cambia el tamaño de la criatura base, utiliza la Tabla 4–2 para calcular los cambios en la armadura natural, CA y tiradas de ataque. Comprueba el texto de la plantilla para ver si se aplican modificadores de tamaño a la Fuerza, Destreza y Constitución. La línea de Características ya puede tenerlas en cuenta.

Suma todos los modificadores a característica del tamaño y de la línea Características de la plantilla a las puntuaciones de característica de la criatura base.

Cuando conozcas el nuevo modificador de Constitución y cualquier cambio a los DG, vuelve a calcular los puntos de golpe del monstruo con plantilla. Consulta 'DG y puntos de golpe', anteriormente en este capítulo.

El nuevo modificador de Constitución también cambia el modificador al TS de Fortaleza y cualquier bonificador de habilidad para pruebas de Concentración. Comprueba si tienes Gran fortaleza u otra dote que afecte al modificador de Fortaleza y aplícalas ahora.

Cuando sepas el nuevo modificador de Destreza, vuelve a calcular el bonificador de Iniciativa y el de CA. Aplica los modificadores por tamaño y armadura natural en este momento. Comprueba si tiene Iniciativa mejorada o cualquier otra dote que afecte a la Iniciativa y aplícalas ahora.

Comprueba si la criatura base o la criatura con plantilla usa Sutileza con las armas con uno o más de sus ataques. Si lo hace, utiliza el nuevo modificador de Destreza para volver a calcular el bonificador al ataque. Aplica cualquier modificador de tamaño al mismo tiempo.

El nuevo modificador de Destreza también cambia el modificador del TS de Reflejos y cualquier habilidad con la Destreza como característica clave. Comprueba si tienes Reflejos rápidos o cualquier otra dote que afecte al modificador de Reflejos y aplícalo ahora.

Cuando conozcas el nuevo modificador de Fuerza, comprueba si la criatura base o la criatura con plantilla usa Sutileza con las armas. Para todos los ataque que no utilizan Sutileza con las armas, utiliza el nuevo modificador de Fuerza para volver a calcular el bonificador al ataque. Aplica cualquier modificador de tamaño al mismo tiempo.

El nuevo modificador de Fuerza afecta al daño y a cualquier habilidad con la Fuerza como característica clave.

Cuando sepas el nuevo modificador de Inteligencia, vuelve a calcular los modificadores a las habilidades para cualquiera de ellas que use la Inteligencia como característica clave.

Cuando tengas el nuevo modificador de Sabiduría, vuelve a calcular el modificador de los TS de Voluntad y los modificadores a las habilidades para cualquiera de ellas que use la Sabiduría como característica clave. Comprueba si tienes Voluntad de hierro o cualquier otra dote que afecte al modificador de Voluntad y aplícalas ahora.

Vuelve a calcular las CD de los TS para todas las aptitudes especiales de la criatura base que se conserven (las aptitudes especiales de la plantilla te indican cómo calcular sus CD). La formula para la mayoría de CD es 10 + 1/2 de los DG de la criatura + el modificador de la característica relevante de la criatura que usa el ataque. Típicamente, cada aptitud esta relacionada con cierto tipo de características, como describimos a continuación:

Fuerza: cualquier aplicación de fuerza, aplastamiento, ligadura o constricción.

Destreza: movimiento, restricciones al movimiento, impactar con un proyectil, enmarañamiento, telarañas.

Constitución: casi cualquier cosa que provenga del cuerpo de la criatura, incluyendo veneno y armas de aliento.

Inteligencia: efectos de ilusión.

Sabiduría: efectos mentales o de percepción (excepto los hechizos y compulsiones, ver Carisma).

Carisma: el Carisma de la criatura afecta a la CD de salvación de cualquier aptitud sortílega que tenga la criatura. Utiliza el modificador de Carisma para cualquier ataque o efecto que ponga a prueba la voluntad de un contrincante: ataques de mirada, hechizos, compulsiones, consunción de energía. Utiliza también el modificador de Carisma para cualquier CD que normalmente se basaría en una puntuación de característica de la que carece la criatura. Por ejemplo, las criaturas muertas vivientes no tienen puntuación de Constitución, así que cualquier ataque venenoso que tengan utilizará su modificador de Carisma para determinar la CD de la salvación.

Añade cualquier nueva aptitud sortílega concedida por la plantilla.

Suma cualquier bonificador a las habilidades proporcionado por la plantilla.

Añade cualquier dote proporcionada en la plantilla que aún no se haya tenido en cuenta.

Actualiza el VD tal como se indica en la plantilla.

Cómo añadir más de una plantilla

En teoría, no hay límite al número de plantillas que puedes añadir a una criatura. Para añadir más de una, basta con hacerlo una detrás de otra. Aplica siempre las plantillas heredadas antes que las adquiridas. Cuando apliques plantillas múltiples, presta atención al tipo de criatura, puesto que la plantilla que acabas de añadir puede hacer que la criatura se vuelva inadecuada para otras plantillas que quisieras añadir luego. Por ejemplo, un vampiro no puede convertirse en liche, y a la inversa.

VALOR DE DESAFÍO DE UN MONSTRUO AVANZADO

Cuando añades puntuaciones de característica más altas, niveles de clase, DG o una plantilla a un monstruo, lo estás convirtiendo en un oponente que será un desafío mayor para tus jugadores.

Al añadir niveles de clase a una criatura con 1 o menos DG, avanzas a la criatura como un personaje. Para otros casos, utiliza las siguientes indicaciones.

CÓMO AÑADIR NIVELES DE CLASE

Si estás avanzando a un monstruo añadiendo niveles de clase de personaje jugador, decide si los niveles de clase incrementan directamente las aptitudes existentes del monstruo.

Cuando añadas niveles de clase a una criatura, deberías proporcionarle puntuaciones de característica típicas apropiadas para esa clase. La mayoría

de las criaturas de este libro están creadas utilizando las puntuaciones de característica normales: 11, 11, 11, 10, 10, 10, ajustadas por los modificadores raciales. Si estás dando a una criatura una clase de PJ, como guerrero o druida, utiliza las puntuaciones de característica de élite antes de los ajustes raciales: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Por ejemplo, el troll cazador (en la ficha del troll) es un explorador y utiliza las puntuaciones de élite, que han sido posteriormente modificadas por los ajustes raciales del troll (Fue +12, Des +4, Con +12, Int –4, Sab –2, Car –4). Las criaturas con clases de PNJ, tales como adepto o combatiente, utilizan las puntuaciones corrientes de 13, 12, 11, 10, 9, 8. El orco combatiente que figura en este libro es un ejemplo.

Calcular el VD: asignar un VD es un juicio subjetivo, no una ciencia exacta, lo que significa que tú tienes control sobre cuál debería ser el VD de un monstruo con niveles de clase. Si encuentras una combinación de clase que mejora las aptitudes de un monstruo de un modo significativo, o no tan significativamente como suponen estas indicaciones, deberías modificar su VD como parezca lógico. Mejor que te equivoques valorando en exceso: si a un monstruo le asignas un VD mayor de lo que se merece, es menos probable que aniquile a un grupo completo que si te equivocas en el otro sentido.

Niveles de clase asociados

Los niveles de clase que incrementan los puntos fuertes existentes en un monstruo se denominan niveles de clase asociados. Cada nivel de clase asociado a un monstruo incrementa su VD en 1.

Bárbaro, explorador, guerrero y paladín son clases asociadas para una criatura que confía en sus aptitudes de combate. Por ejemplo, si añades un nivel de guerrero, bárbaro, explorador o paladín a un gigante de la escarcha, esto incrementa de forma directa los puntos fuertes del monstruo y en consecuencia es un nivel de clase asociado.

Explorador y pícaro son para una criatura que confía en el sigilo para sorprender a sus enemigos, o en la utilización de una habilidad para proporcionarse una ventaja. Por ejemplo, el demonio babau es 'astuto y furtivo' y tiene un ataque furtivo como aptitud especial. Pícaro es una clase asociada para esta criatura.

Una clase de lanzador de conjuros es una clase asociada para una criatura que ya tenga la aptitud de lanzar conjuros como un personaje de la clase en cuestión, debido a que los niveles de monstruo en la clase de lanzador de conjuros se apilan con su aptitud innata de lanzar de conjuros. Por ejemplo, un rakshasa lanza conjuros como un hechicero de 7.º nivel. Si adquiere un nivel de hechicero, lanzará conjuros como un hechicero de 8.º nivel.

Niveles de clase no asociados

Si añades un nivel de clase que no potencia los puntos fuertes de una criatura (como añadir un nivel de hechicero a un gigante de la escarcha), el nivel de clase se considera no asociado, y las cosas se hacen un poco más complicadas. Añadir un nivel de clase no asociado a un monstruo incrementa su VD en 1/2 por nivel hasta que uno de sus niveles no asociados iguala a sus DG originales. Llegados a este punto, cada nivel adicional de la misma clase o de una similar se considerará asociado e incrementará el VD del monstruo en 1.

Por ejemplo, los gigantes de la escarcha tienen 14 DG. Después de que hayas añadido 14 niveles de hechicero (y +7 a su VD), cualquier nivel más de hechicero se considerará asociado. Añadir un nivel más de hechicero incrementará el VD de este gigante de la escarcha en concreto en 1.

Los niveles de clases de PNJ siempre se tratan como no asociados.

CÓMO AÑADIR DADOS DE GOLPE

Cuando mejores un monstruo añadiendo DG, utiliza la Tabla 4-4 para determinar el efecto en el VD de la criatura. Ten en cuenta que muchos monstruos que avanzan añadiendo DG también incrementan en tamaño. No apiles este incremento de VD con cualquier incremento por niveles de clase.

Por lo general, una vez hayas doblado el VD de una criatura, deberías vigilar cuidadosamente cualquier incremento adicional en sus aptitudes. Añadir DG a una criatura incrementa varias de sus aptitudes, y un incremento radical podría no seguir esta progresión de forma indefinida. Compara el ataque base, bonificadores a los TS, y cualquier CD de sus aptitudes especiales que se hayan mejorado del monstruo por el incremento de DG con personajes típicos del nivel apropiado y ajusta el VD como corresponda.

Tabla 4–4: Incremento al VD de monstruos mejorados

Tipo original de la criatura	Incremento de VD
Aberración, cieno, constructo, elemental, fata, gigante humanoide, muerto viviente, planta, sabandija	+1 por cada 4 DG añadidos
Animal, bestia mágica, humanoide monstruoso	+1 por cada 3 DG añadidos
Ajeno, dragón, niveles de clase no asociados	+1 por cada 2 DG o 2 niveles añadidos
Niveles de clase directamente asociados	+1 por nivel añadido
Otros modificadores:	
Tamaño incrementado a Grande o mayor	+1 al VD
Puntuaciones de caract. del monstruo de élite*	+1 al VD
El monstruo posee ataques o cualidades especiales que mejoran de forma significativa su eficacia en combate	+2 al VD
El monstruo posee ataques o cualidades especiales que mejoran su eficacia en combate de una manera menor	+1 al VD
Plantilla añadida	+ mod. al VD de la plantilla

* No apliques este incremento si estás avanzando a un monstruo mediante niveles de clase (se supone que los monstruos avanzados por niveles de clase utilizan las puntuaciones de élite).

INCREMENTAR TAMAÑO

Por lo general, al incrementar el tamaño de un monstruo aumentamos su eficacia en combate. Las criaturas Grandes obtienen incrementos en Fuerza, alcance, y otros beneficios. Aplica este modificador si incrementas el tamaño de una criatura por encima de tamaño Mediano y junto a cualquier otro incremento.

Sin embargo, ten cuidado. Los monstruos que se benefician de un tamaño menor pueden perder eficacia debido a un incremento de tamaño. Por ejemplo, un grilio obtiene bonificadores a la CA y al ataque por ser Menudo, y una Destreza reducida debido a un incremento de tamaño perjudicaría su aptitud de Sutileza con las armas. Los monstruos que no se beneficien de los incrementos de tamaño, no deberían avanzar de esta manera por ese mismo motivo.

CÓMO AÑADIR APTITUDES ESPECIALES

Puedes añadir cualquier tipo de aptitud sortílega, sobrenatural, o extraordinaria a una criatura. Como con un nivel de clase, deberías determinar lo mucho o poco que esa aptitud añade al repertorio de las que ya posee la criatura. Un grupo de aptitudes que funcionen en conjunto deberías tratarlas como un único modificador para este propósito. Si la aptitud (o combinación de aptitudes) incrementa de forma significativa la eficacia en combate del monstruo, incrementa su VD en 2. Las aptitudes menores incrementan el VD de la criatura en 1, y las que son realmente intranscendentes no incrementan el VD en absoluto. Si las aptitudes especiales que obtiene un monstruo no están relacionadas con una clase o incremento de DG, este incremento del VD se apila.

Un ataque especial significativo es aquel que tiene una buena probabilidad de incapacitar o lisiar a un personaje en un asalto; la aptitud de rasgadura del troll, si bien es peligrosa, no le convierte en más peligroso de una forma significativa de lo que es, pero la mirada de confusión de una mole sombría puede poner personajes fuera de combate cada asalto. Una cualidad especial significativa es la que disminuye seriamente la vulnerabilidad del monstruo a los ataques normales, tales como la resistencia a conjuros o las inmunidades de un muerto viviente. No añadas este factor dos veces si un monstruo tiene a la vez ataques y cualidades especiales.

Asegúrate de 'equilibrar' tu cálculo de esas aptitudes con el VD normal del monstruo. Proporcionar a un monstruo de VD 15, construido para el combate cuerpo a cuerpo, la aptitud de lanzar *fuerza de toro* una vez al día es bastante intranscendente, considerándolo todo en conjunto. Probablemente no haría subir el VD en nada, o como máximo, en 1. Sin embargo, si le proporcionas esa misma aptitud a un monstruo de combate cuerpo a cuerpo de VD 1, eso se convierte en bastante significativo: incrementa el VD en 2.

Añadir bastantes aptitudes siempre es problemático. Habitualmente, los monstruos solamente aparecen 'en escena' un periodo corto de tiempo. Si le das a un monstruo más aptitudes especiales de las que es capaz de utilizar en un único encuentro, sencillamente puede ser que hayas incrementado su complejidad sin obtener una mejora real.

Capítulo 5: creación de monstruos

Todos los monstruos verdaderamente grandes, en el juego del D&D y en la literatura, tienen una cosa en común: puedes resumir lo que son con solamente unas pocas palabras. Ése es el primer ingrediente y el más fundamental en la receta de cualquier monstruo, una descripción clara y convincente de en qué consiste.

EL CONCEPTO DEL MONSTRUO

Antes de que empieces a asignar estadísticas y otros detalles, tómate algún tiempo para pensar sobre la naturaleza básica o concepto de tu monstruo. Piensa en lo siguiente cuando estés trabajando en tu concepto.

— ¿Qué esperas que haga la criatura en el juego? (¿Es amigo o enemigo de los PJs? ¿Depende principalmente de aptitudes físicas o mentales? ¿Se lo van a encontrar una vez, o reaparecerá periódicamente?)

— ¿Dónde vive? (Un monstruo que vive en subterráneos puede tener rasgos no compartidos por monstruos que habiten en tierras salvajes, y viceversa.)

— ¿Tiene algún enemigo especial o presa favorita?

Después de que tengas una idea sobre en qué consiste tu monstruo, te será mucho más fácil escoger el tipo, las puntuaciones de característica, las dotes y habilidades, y los poderes especiales de tu criatura que sean apropiadas para tu concepto. Es correcto que tu nuevo monstruo tome como modelo una criatura ya existente en el juego; tendrás menos trabajo que hacer, y tu monstruo será más fácil de utilizar. Descubrirás que un pequeño repertorio de aptitudes especiales estrechamente relacionadas con tu concepto hacen el mejor monstruo, y hacen que sea mucho más sencillo de utilizar.

DETERMINA EL TIPO DEL MONSTRUO

Una vez tengas claro el concepto de monstruo, es el momento de escoger un tipo de criatura que se ajuste a tu concepto. Utiliza la información siguiente para determinar el tipo más apropiado para tu monstruo (tal vez puliendo tu concepto mientras lo haces).

Aberración: una aberración tiene una anatomía extravagante, aptitudes insólitas, propósitos extraños, o cualquier combinación de las tres cosas. Este tipo funciona mejor para criaturas que son sencillamente anormales. Las aberraciones tienen aptitudes de combate y puntos de golpe regulares, pero habitualmente TS pobres.

Si quieres que tu aberración sea un contrincante duro en combate, necesitas proporcionarle alguna clase de aptitud de ataque especial. Por ejemplo, un carroñero reptante tiene ocho ataques de tentáculo paralizantes, mientras que una mole sombría tiene una mirada que causa confusión.

Ajeno: un ajeno está compuesto al menos en parte de la esencia (pero no necesariamente de la materia) del algún otro plano que no es el plano Material. Algunas criaturas empiezan siendo de otro tipo y se convierten en ajenos cuando alcanzan un estado de existencia espiritual más elevado (o más bajo). Los ajenos tienen buenas aptitudes de combate, puntos de golpe regulares, y TS buenos.

Si tu criatura proviene de otro plano y no es un elemental, es un ajeno.

Animal: un animal es una criatura viva, no humanoide, por lo general un vertebrado sin aptitudes mágicas y sin capacidad innata para tener un idioma o una cultura. Los animales tienen aptitudes de combate, puntos de golpe y TS regulares.

Si tu criatura ha vivido alguna vez en la Tierra, y no es ninguna clase de insecto, probablemente es un animal.

Bestia mágica: una bestia mágica es parecida a un animal, pero puede tener una puntuación de Inteligencia superior a 2. Normalmente, las bestias mágicas poseen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, pero algunas veces sencillamente tienen una apariencia o costumbres extrañas. Las bestias mágicas tienen aptitudes de combate y puntos de golpe buenos, y TS regulares.

Si tu criatura se parece a un animal, pero es inteligente o tiene aptitudes sobrenaturales o sortílegas, probablemente será una bestia mágica. También puedes utilizar este tipo para criaturas de aspecto animal que combinen los rasgos de dos o más animales, o sean parecidas a animales pero simplemente más resistentes.

Cieno: un cieno es una criatura amorfa o mutante, por lo general descerebrada. Los cienos tienen aptitudes de combate regulares, buenos puntos de golpe, y TS muy pobres, pero poseen inmunidades a muchas formas de ataque.

Si tu criatura tiene una fisiología extraña que adopta la forma de una masa amorfa y descerebrada, es un cieno. En caso contrario, se trata de una aberración.

Constructo: un constructo es un objeto animado o una criatura construida de manera artificial. Los constructos tienen aptitudes de combate y puntos de golpe regulares, y TS muy pobres, pero poseen inmunidad contra muchas formas de ataque.

Utiliza este tipo para cualquier criatura que haya sido hecha o construida en vez de ser vivípara u ovípara.

Dragón: un dragón es una criatura reptiliana, habitualmente alada, con aptitudes mágicas o insólitas. Este tipo es excepcionalmente poderoso, combinando aptitudes de combate, puntos de golpe y TS buenos.

Utiliza el tipo 'dragón' para variaciones del diseño básico de dragón (un reptil volador con aptitudes sobrenaturales). Si tu criatura es fundamentalmente sólo un reptil volador (como un pterodáctilo), el tipo animal o bestia mágica pueden ser más adecuados.

Elemental: un elemental es un ser compuesto de uno de los cuatro elementos clásicos: aire, agua, fuego y tierra. Los elementales tienen aptitudes de combate y puntos de golpe regulares, y TS pobres, pero poseen inmunidades contra algunas formas de ataque.

Utiliza el tipo 'elemental' para una criatura de los planos Elementales de la existencia que sea más elemento que criatura. Si tu criatura es natural de los planos Elementales pero es más parecida a una criatura viva que a la encarnación de un elemento, probablemente deberías considerarla como un ajeno.

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. Tienen aptitudes de combates y puntos de golpe pobres, y TS regulares. Si quieres crear una fata dura y resistente, necesitarás asignarle puntuaciones de característica formidables, y ataques o defensas especiales si quieres que la criatura pueda sobrevivir.

Las fatas incluyen a las criaturas feéricas y a muchas criaturas silvanas. También podría incluir a criaturas malignas como las hadas oscuras y los sidhe (duendes oscuros).

Gigante: un gigante es una criatura humanoide, dotada de gran fuerza, que como mínimo suele ser de tamaño Grande. Los gigantes tienen aptitudes de combate y puntos de golpe regulares, y TS pobres, pero habitualmente su tamaño y sus puntuaciones de característica les convierten en combatientes peligrosos.

Si tu criatura es de aspecto humanoide y al menos es tan grande como un ogro, hay muchas probabilidades de que sea un gigante, especialmente si no tiene muchas aptitudes especiales.

Humanoide: un humanoide suele tener dos brazos, dos piernas y una cabeza, o bien, torso, brazos y cabeza de aspecto humano. Poseen escasas aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (o ninguna), pero la mayoría pueden hablar y habitualmente tienen sociedades bien desarrolladas. Por lo general son Pequeños o Medianos. Toda criatura humanoide también posee un subtipo, como elfo, reptiliano o trasgoide.

Los humanoides con 1 DG cambian los rasgos que le proporciona su DG humanoide por los rasgos de clase de una clase de PJ o PNJ. Estos humanoides se presentan como combatientes de 1.er nivel, lo que significa que tienen aptitudes de combate regulares y TS pobres.

Humanoide monstruoso: los humanoides monstruosos son parecidos a los humanoides, pero están dotados de rasgos animales o monstruosos. A menudo también poseen aptitudes sobrenaturales. Los humanoides monstruosos tienen aptitudes de combate, puntos de golpe y TS buenos.

Utiliza este tipo precisamente para cualquier cosa que combine elementos anatómicos de animales, humanoides o monstruos, salvo que sea lo suficientemente anormal para ser clasificado como una aberración. Aparte de eso, los humanoides monstruosos también podrían incluir criaturas humanoides que tuvieran aptitudes o puntos débiles extraños que normalmente no encontrarías en un humanoide.

Muerto viviente: un muerto viviente es una criatura, viva en su día, que después de morir ha sido reanimada mediante fuerzas espirituales o sobrenaturales. Los muertos vivientes tienen aptitudes de combate pobres, puntos de golpe regulares, y TS pobres, pero poseen inmunidades a muchas formas de ataque. Si quieres crear a una criatura muerta viviente con aptitudes de combate formidables, necesitarás asignarle una Fuerza o Destreza alta, o proporcionarle ataques o defensas especiales.

Si está muerto, pero todavía se mueve, es un muerto viviente (aunque podría tratarse de un constructo de partes animadas mediante un proceso arcano). Si la criatura posee aptitudes de consunción de energía o de característica, será más probablemente un muerto viviente que un constructo.

Planta: este tipo incluye las criaturas vegetales. Ten en cuenta que las plantas normales, las que crecen en los jardines y en el campo, carecen de puntuaciones de Sabiduría y de Carisma y por ello no son criaturas. Las criaturas vegetales tienen aptitudes de combate y puntos de golpe regulares, y TS pobres, pero poseen inmunidad a muchas formas de ataque.

Sabandija: este tipo incluye a insectos, arácnidos, artrópodos, gusanos e invertebrados similares. Las sabandijas tienen aptitudes de combate y puntos de golpe regulares, y TS pobres, pero a menudo son descerebradas y en consecuencia son inmunes a los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

Utiliza este tipo para insectos gigantes y demás invertebrados descerebrados. Si tu criatura tiene una puntuación de Inteligencia y has considerado el tipo 'sabandija', probablemente será en su lugar una bestia mágica o una aberración.

VALOR DE DESAFÍO OBJETIVO

Antes de que sigas más adelante con el diseño de tu monstruo, deberías tomar una decisión sobre lo duro y resistente que será el monstruo que estás intentando crear escogiendo un VD como objetivo. El VD mide el nivel de los personajes a los que el monstruo se podrá enfrentar de una forma más adecuada. Cuando asignes los DG, CA, bonificadores de ataque, ataques especiales, CD de salvaciones y demás aptitudes, deberías tener en cuenta tu VD objetivo.

Por ejemplo, si quieres crear a un monstruo que se enfrente a un grupo de personajes de 2.º nivel, probablemente no querrás crear un monstruo con una CA de 25. Un guerrero de 2.º nivel fuerte y capaz podría tener un bonificador de ataque de +6 o similar, lo que significa que el mejor personaje del grupo solamente golpearía a tu monstruo con un 19 o 20 naturales. Los clérigos, pícaros, y demás personajes del grupo únicamente lo harían con un 20 natural.

Si estás interesado en crear tus propios monstruos para una partida o campaña en concreto, tienes una ventaja: conoces exactamente a qué personajes se enfrentarán. Puedes examinar las hojas de personaje de tus jugadores y comprobar los bonificadores de ataque, CA, y TS de los personajes con los que esperas que luchen. Si no quieres hacer tus monstruos a la medida de un grupo de personajes en concreto, puedes utilizar las tablas de PNJs del capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master* para ver cómo se enfrentan a los ataques y defensas de tu monstruo personajes de un nivel igual a tu VD objetivo.

Mientras avances a lo largo de los pasos de creación de tu monstruo, utiliza tu VD objetivo para guiarte en tus decisiones sobre qué valor asignar. El diseño final de tu monstruo puede o no corresponder con el VD objetivo, pero con ello es mucho menos probable que crees un monstruo que nunca falle o no pueda ser derrotado.

CÓMO CREAR AL MONSTRUO

Todos los demás elementos de la receta del monstruo te sirven para traducir tu concepto en palabras y números de forma que puedas utilizarlo en el juego. Los pasos que figuran a continuación no están presentados en el mismo orden de una ficha de monstruo, porque algunas cosas que aparecen más tarde en la ficha (por ejemplo, las puntuaciones de característica del monstruo) afectan a decisiones que tendrás que tomar sobre cuestiones que les preceden.

TIPO DE CRIATURA

El tipo de criatura define a qué se parece y qué puede hacer, de una manera muy parecida a cómo una clase de personaje define las habilidades del personaje. El tipo de una criatura determina el tamaño de sus DG y cómo le afecta la magia; por ejemplo, el conjuro de *inmovilizar animal* solamente afecta a criaturas del tipo 'animal'.

El tipo, junto con el tamaño, nos ayuda a determinar los valores de las puntuaciones de característica y daño del monstruo. Piensa en tu concepto de monstruo, y escoge el tipo que mejor corresponde a ese concepto. Tienes una descripción completa de los rasgos y cualidades de cada tipo de monstruo en el 'Capítulo 7: glosario'.

TAMAÑO

El tamaño de una criatura afecta a sus aptitudes de combate de maneras diversas. Por lo general, cuanto más grande es una criatura, se convierte en un enemigo más desagradable. Cuando asignes un tamaño a tu monstruo, ten presente tu concepto de monstruo. ¿Realmente necesita la criatura ser tan fuerte y resistente? ¿Tiene un apetito voraz? Si es así, debería ser grande. ¿Se trata de una criatura ágil, furtiva y que es fácil pasar por alto? En ese caso, debería ser más pequeña.

Es importante que tengas en cuenta que lo que determina el tamaño de una criatura es su volumen total, no que sea bastante más o menos densa que un animal normal, por lo que su peso es un mal parámetro para su tamaño. Por ejemplo, el fantasma de un humano no pesa nada pero su tamaño es Mediano.

El tamaño de una criatura debería influir en sus puntuaciones de característica y cantidad de DG. La tabla 5-1 muestra las puntuaciones de característica, DG y daño por armas naturales recomendados para monstruos de diferentes tamaños. Se trata de cifras orientativas, no de requisitos que se hayan de cumplir a rajatabla. Muchas de las criaturas de este libro no siguen las indicaciones de la tabla.

A continuación te explicamos los encabezados de las columnas de la tabla 5–1.

VD mínimo: esta columna indica el VD objetivo mínimo que deberías asignar a una criatura de este tamaño. Esto refleja la influencia del tamaño en las recomendaciones para cantidad de DG, Fuerza, y potencial de infligir daño. Por ejemplo, si estás creando una criatura Gargantuesca, deberías pensar en un VD final de 6 o mayor.

Fue, Des, Con: estas cantidades son los valores típicos para una criatura del tamaño indicado. El tipo de la criatura influye hacia qué extremo del ámbito se decantará el monstruo; por ejemplo, ya que a menudo los gigantes por su tamaño se encuentran en la parte superior de la escala de Fuerza, la puntuación de Fuerza de un gigante Grande debería estar más cerca de 27 que de 18.

A continuación te proporcionamos algunas indicaciones para algunos tipos de criatura.

Tabla 5–1: tamaño de criatura, puntuaciones de característica, y daño

Tamaño	VD mínimo	Fue	Des	Con	DG mínimos	DG máximos	Golpetazo o tentáculo	Mordisco	Garra o aguijón	Cornada o coletazo
Minúsculo	—	1	16-27	2-11	—	2	—	1	—	—
Diminuto	—	1	14-25	4-13	—	4	1	1d2	1	1
Menudo	—	2-5	12-23	4-15	—	6	1	1d3	1d2	1d2
Pequeño	—	4-11	10-21	6-17	1/2	—	1d3	1d4	1d3	1d4
Mediano	—	8-19	8-19	8-19	1	—	1d4	1d6	1d4	1d6
Grande	2	18-27	6-17	10-23	2	—	1d6	1d8	1d6	1d8
Enorme	4	24-33	4-15	12-27	4	—	1D8	2D6	1D8	2D6
Gargantuesco	6	30-41	4-13	14-31	12	—	2d6	2d8	2d6	2d8
Colosal	10	36-49	2-11	18-39	24	—	2d8	4d6	2d8	4d6

Ajeno: los ajenos pueden ser rápidos y ágiles de una manera sobrenatural, a pesar de su tamaño. Los ajenos tienen el ámbito de Destreza de una criatura tres veces más pequeña que su tamaño real.

Bestia mágica: frecuentemente las bestias mágicas poseen puntuaciones altas de Destreza para su tamaño.

Cieno: con frecuencia los cienos tienen puntuaciones bajas de Destreza y altas de Constitución para su tamaño.

Elemental: a menudo los elementales de aire y fuego poseen puntuaciones altas de Destreza para su tamaño; con frecuencia los elementales de tierra y agua tienen puntuaciones de Constitución altas.

Fata: frecuentemente las fatas poseen puntuaciones altas de Destreza para su tamaño.

Gigante: con frecuencia los gigantes tienen puntuaciones altas de Fuerza y Constitución para su tamaño.

Muerto viviente: a menudo los muertos vivientes tienen puntuaciones altas de Fuerza y Destreza para su tamaño.

Planta: frecuentemente las plantas tienen puntuaciones bajas de Destreza y altas de Constitución para su tamaño.

DG mínimos: las criaturas de tamaño Pequeño o mayor deberían tener asignada una cierta cantidad de DG como un mínimo que reflejara su masa. Una criatura Gargantuesca de 2 DG sería más grande que un elefante, pero tendría los puntos de golpe de un lobo.

DG máximos: las criaturas de tamaño Menudo o menores no deberían tener una gran cantidad de DG, sencillamente porque carecen de la masa corporal necesaria para poseer la clase de resistencia innata que indicaría una gran cantidad de DG raciales. Si quieres crear criaturas muy pequeñas con montones de DG, harías mejor manteniendo los DG raciales bajos y asignarles en su lugar una cantidad de niveles de personaje.

Golpetazo o tentáculo: el valor del daño sugerido para cualquier ataque contundente que pueda poseer la criatura (puñetazo, constricción, manotazo o similares).

Mordisco: el valor del daño sugerido para cualquier ataque que la criatura realice con su boca o dientes.

Garra o aguijón: el valor del daño sugerido para cualquier ataque que la criatura realice arañando, despedazando, desgarrando, o atizando con una extremidad.

Cornada o coletazo: el valor del daño sugerido para cualquier ataque que la criatura realice con sus cuernos, astas o testuz. Un coletazo o un latigazo con la cola también entrarían dentro de esta categoría.

SUBTIPO

Un monstruo relacionado con un elemento, forma de energía, o similar también obtiene un subtipo entre paréntesis. La aplicación de un subtipo puede indicar un subgrupo dentro de un tipo más grande, tal como muerto viviente (incorporal). Algunos subtipos relacionan criaturas que comparten características, como sucede en humanoide (trasgoide). Otros subtipos clasifican en categorías miembros de diferentes tipos que comparten características comunes. Por ejemplo, los dragones blancos y los gigantes de la escarcha pertenecen respectivamente a los tipos 'dragón' y 'gigante', pero también son del subtipo 'frío'.

A continuación describimos brevemente algunos subtipos comunes que afectan a las aptitudes de una criatura. Te los explicamos más detalladamente en el 'Capítulo 7: glosario'.

Acuático: la criatura respira agua en vez de aire.

Agrandado: el tipo de la criatura ha sido cambiado por una plantilla.

Agua: la criatura (por lo general un ajeno o un elemental) posee un vínculo innato con el plano Elemental del agua.

Aire: la criatura (por lo general un ajeno o un elemental) posee un vínculo innato con el plano Elemental del aire.

Ángel: la criatura pertenece a alguna de las razas de los ángeles y comparte características comunes con los demás ángeles.

Arconte: la criatura pertenece a alguna de las razas de los arcontes y comparte características comunes con los demás arcontes.

Baatezu: la criatura es un diablo que pertenece a la raza de los baatezu y comparte características comunes con los demás baatezu.

Bueno: la criatura (por lo general un ajeno) posee un vínculo innato con los planos Exteriores de alineamiento bueno, lo que determina cómo se ve afectada por algunos conjuros.

Cambiaformas: la criatura posee una aptitud innata para cambiar de forma o adoptar una forma alternativa.

Caótico: la criatura (por lo general un ajeno) posee un vínculo innato con los planos Exteriores de alineamiento caótico, lo que determina cómo se ve afectada por algunos conjuros.

Eladrín: la criatura es un celestial que pertenece a la raza de los eladrines y comparte características comunes con los demás eladrines.

Extraplanario: la criatura (por lo general un ajeno o un elemental) no es nativa del plano Material, lo que determina cómo se ve afectada por los conjuros que exorcizan o destierran a las criaturas extraplanarias.

Frío: la criatura tiene inmunidad al frío, pero es vulnerable a los ataque de fuego.

Fuego: la criatura tiene inmunidad al fuego, pero es vulnerable a los ataque de frío.

Guardinal: la criatura es un celestial que pertenece a la raza de los guardinales y comparte características comunes con los demás guardinales.

Incorporal: la criatura es completamente intangible en el plano Material y puede pasar a través de objetos sólidos.

Legal: la criatura (por lo general un ajeno) posee un vínculo innato con los planos Exteriores de alineamiento legal, lo que determina cómo se ve afectada por algunos conjuros.

Maligno: la criatura (por lo general un ajeno) posee un vínculo innato con los planos Exteriores de alineamiento maligno, lo que determina cómo se ve afectada por algunos conjuros.

Nativo: a pesar de su tipo de 'ajeno', la criatura realmente es natural del plano Material.

Plaga: la criatura es en realidad un enjambre u horda de miles de criaturas muy pequeñas.

Reptiliano: la criatura es un humanoide con características reptilianas.

Tana´ri: la criatura es un demonio que pertenece a la raza de los tana´ri y comparte características comunes con los demás tana´ri.

Tierra: la criatura (por lo general un ajeno o un elemental) posee un vínculo innato con el plano Elemental de la tierra.

Trasgoide: la criatura pertenece a una de las razas trasgoides.

DADOS DE Ggolpe

Este apartado del bloque de estadísticas proporciona la cantidad y tamaño (el número de caras) de DG y cualesquiera puntos de golpe adicionales. El tamaño del DG se deriva del tipo de la criatura. La cantidad de puntos de golpe adicionales dependen de los DG de la criatura y de su puntuación de Constitución.

A continuación de la cifra de DG figuran, entre paréntesis, los puntos de golpe promedio de la criatura. Para calcular los puntos de golpe promedio de una criatura, toma el valor promedio de cada DG, aplica el modificador de Constitución de la criatura (una criatura siempre tiene al menos 1 punto de golpe por DG), multiplícalo por el número de DG, y redondea hacia abajo.

Valor promedio del DG

Tamaño del dado	Promedio
1d4	2.5
1d6	3.5
1d8	4.5
1d10	5.5
1d12	6.5

DG y VD objetivo: por lo general, los DG de una criatura deberían ser iguales o más grandes que el VD objetivo que has calculado para ella, pero no más de tres veces el VD objetivo. Por ejemplo, si estás diseñando un monstruo de VD 5, probablemente deberías asignar al menos 5 DG, pero no más de 15 DG. Si tu monstruo tiene pocos DG para su VD, no tendrá un poder de enfrentamiento comparable al de otros monstruos de ese mismo VD. Si tu monstruo tiene demasiados DG, no solamente tendrá más puntos de golpe de los que debería tener una criatura de ese VD, sino que tendrá también un bonificador de ataque y TS mejores de lo esperado, debido a que esas cifras se determinan mediante los DG de la criatura.

Obviamente, muchos monstruos no cumplen esta regla, la mayoría de veces quedándose cortos en 1 o 2 DG por debajo de su VD. Esto es

correcto, siempre que el monstruo posea ataques o cualidades especiales que lo conviertan en un desafío adecuado a su VD.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

En esta línea se presentan las puntuaciones de característica de la criatura siguiendo este orden: Fue, Des, Con, Int, Sab, Car.

Cómo asignar características: las características físicas (Fuerza, Destreza, y Constitución) dependen en su mayor parte del tipo y tamaño de la criatura, como se muestra en la tabla 5–1. Por lo general, cuanto más grande es una criatura, mayores son sus puntuaciones de Fuerza y Constitución y más baja es la de su Destreza, aunque abundan las excepciones.

El resto de características (Inteligencia, Sabiduría, y Carisma) raramente están relacionadas con el tamaño. Necesitarás asignar valores a esas características que se correspondan con tu concepto.

Inteligencia: refleja lo bien que la criatura aprende y razona. En la mayoría de los casos, afecta a cuántas habilidades y dotes tiene. Una criatura necesita una puntuación de Inteligencia de al menos 3 para hablar un idioma; cualquiera más baja hace que la criatura no sea más lista que un animal típico. Una puntuación de Inteligencia entre 4 y 7 representa una capacidad limitada de razonar y algo de astucia. Una puntuación de Inteligencia de 8 o 9 se acerca al ámbito humano típico. Una puntuación de Inteligencia de 10 u 11 cubre lo normal en un humano. Una puntuación de 12 a 19 refleja una Inteligencia de por encima de la media hasta llegar al nivel de genio. Una puntuación de 20 o mayor representa un intelecto sobrehumano.

Sabiduría: refleja el nivel de percepción y fuerza de voluntad de la criatura. Una criatura puede tener una puntuación de Inteligencia muy baja y a pesar de eso ser muy sabia. Una puntuación de Sabiduría de 3 o menor indica que es una criatura apenas inteligente. Una puntuación de 4 a 6 representa una Sabiduría equivalente al de un humano extraordinariamente irreflexivo o carente de percepción. Una puntuación de 16 a 18 refleja unos sentidos agudos y una perspicacia extraordinaria. Una puntuación de 20 o mayor indica una capacidad de percepción sobrehumana.

Carisma: refleja la personalidad de la criatura y su capacidad de influenciar en otras criaturas para bien o para mal (a menudo una criatura especialmente espeluznante tiene una puntuación alta de Carisma). Una criatura puede tener una puntuación de Inteligencia muy baja y a pesar de eso ser muy carismática. Una puntuación de Carisma de 3 o menor indica que es una criatura apenas sensitiva. Una puntuación de 4 a 6 representa un Carisma equivalente al de un humano increíblemente malhumorado, tosco y antisocial. Una puntuación de 16 a 18 refleja una desacostumbrada fuerza de personalidad y una presencia intensa. Una puntuación de 20 o mayor representa un Carisma sobrehumano.

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de una o más puntuaciones de característica. En la mayoría de los casos, una ausencia de característica es una ventaja para la criatura. Ten en cuanta que todas las criaturas deben tener a la vez una puntuación de Sabiduría y de Carisma. Cualquier cosa que carezca de Sabiduría o de Carisma es un objeto, no una criatura (aunque pueda estar vivo, como un árbol o una esponja).

INICIATIVA

Esta línea proporciona los modificadores de la criatura a las tiradas de iniciativa. Normalmente el bonificador procede del modificador de Destreza de la criatura y la dote de Iniciativa mejorada (si la criatura la tiene).

VELOCIDAD

Este apartado da la velocidad táctica de la criatura en superficie terrestre en pies por acción de movimiento. Todas las velocidades deben ser divisibles por 5'. Las criaturas más grandes y los cuadrúpedos suelen ser más rápidos, y los depredadores y las criaturas famosas por su velocidad pueden llegar a tener una velocidad de hasta 60 a 80'. Compara las velocidades de otros monstruos parecidos a tu concepto de monstruo para escoger un valor adecuado. Consulta la tabla 5–2 para algunas indicaciones y sugerencias.

Si la criatura dispone de otras modalidades de movimiento, enumera todas las aplicables tras la velocidad táctica terrestre en orden alfabético. Si la criatura lleva puesta una armadura que reduce su velocidad, sería útil que hicieras constar su velocidad de movimiento reducida en una nota entre paréntesis a continuación de la velocidad táctica terrestre.

CLASE DE ARMADURA

Todas las criaturas empiezan con una CA base de 10, que se ve modificada por el tamaño, Destreza, armadura (incluyendo la armadura natural), y escudo de la criatura. Algunas criaturas, como los monstruos inmateriales, también pueden tener un modificador de desvío a su CA.

Ten en cuenta la anatomía y dureza general de la criatura cuando escojas una CA para tu monstruo. La tabla que figura a continuación te muestra algunos valores típicos de armaduras naturales.

CA de toque: para calcular la CA de tu monstruo contra ataques de toque, suma solamente su modificador de tamaño, modificador de Destreza, y bonificador de desvío (si existe alguno) a su CA base de 10.

CA desprevenido: para calcular la CA de tu monstruo cuando es pillado desprevenido, incluye todos los elementos normales excepto el bonificador de destreza de la criatura.

No olvides incluir el modificador de tamaño de la criatura en el cálculo final de la CA. Si la criatura lleva armadura, su bonificador de armadura natural se apila con el bonificador que proporcione su armadura. Por ejemplo, un centauro es una criatura Grande con una puntuación de Destreza de 14 (bonificador +2 a la CA) y una armadura natural +2. Si el centauro lleva un escudo pesado y un camisote de mallas, su CA será 19 (–1 tamaño, +2 Des, +2 natural, +2 escudo pesado, +4 camisote de mallas).

CA y VD objetivo: una CA demasiado elevada puede hacer que tu monstruo sea imbatible para el VD que pretendes alcanzar. Demasiado baja, y tu monstruo no será un desafío en absoluto. Un buen principio a seguir es hacer que los componentes de la CA de una criatura sumen una CA total igual a 13 + VD objetivo. Por ejemplo, si deseas que tu monstruo tenga un VD alrededor de 8, deberías pensar en CA 21. Naturalmente, puedes escoger hacer que el monstruo tenga la piel algo más blanda si tiene otras defensas (por ejemplo, RD), o podrías elegir hacer que tu monstruo sea un blanco desacostumbradamente resistente para su VD proporcionándole armadura "adicional".

Tabla 5–2: Velocidades típicas

Tipo	Lento	Normal	Rápido	Ejemplo de criatura
Bípedo Menudo o Pequeño	15'	20'	30'	Mediano (20')
Bípedo Mediano	20'	30'	40'	Humano (30')
Bípedo Grande o Enorme	30'	40'	50'	Ogro (40')
Cuadrúpedo Menudo	15'	20'	30'	Gato (30')
Cuadrúpedo Pequeño	30'	40'	50'	Perro (40')
Cuadrúpedo Mediano	30'	40'	50'	Lobo (50')
Cuadrúpedo Grande o Enorme	30'	50'	60'	Unicornio (60')
Volador Menudo o Pequeño	40'	50'	60'	Cuervo (40')
Volador Mediano	40'	60'	90'	Gárgola (60')
Volador Grande o Enorme	60'	80'	120'	Grifo (80')
Nadador	40'	60'	80'	Naga acuática (50')

Tabla 5–3: Valores de armadura natural típicos

Tipo	Bonificador	Ejemplo de criatura
Piel normal	+0	Humano
Piel gruesa o pieles	+1 a +3	Babuino (+1)
		Oso negro (+2)
		Tiburón (+3)
Cuero duro	+4 a +7	Cocodrilo (+4)
		Oso polar (+5)
		Jabalí (+6)
		Rinoceronte (+7)
Escamas	+5 a +10 o más	Dragón (varía)
Exoesqueleto	+2 a +11 o más	Abeja gigante (+2)
		Khuul (+10)
		Remorhaz (+11)
Concha o caparazón	+10 a +12 o más	Tojanida juvenil (+10)
		Terrarón (+12)
Cuero muy duro	+8 a +15 o más	Otyugh (+8)
		Kraken (+14)
		Rávido (+15)

ATAQUE

Decide qué formas de ataque utiliza la criatura en combate cuerpo a cuerpo y a distancia, y determina el bonificador de ataque del monstruo para cada una de ellas. Los ataques que puedes proporcionar a una criatura incluyen.

- Arma cuerpo a cuerpo (posiblemente múltiples armas cuerpo a cuerpo)
- Arma a distancia
- Mordisco
- Garra o tentáculo
- Golpetazo
- Cornada
- Ataque de toque

Bonificador de ataque: el bonificador de ataque de una criatura consta de los siguientes componentes: su ataque base (determinado por el tipo y DG de la criatura), el modificador de tamaño, y el modificador de Fuerza para los ataques cuerpo a cuerpo o el modificador de Destreza para los ataques a distancia. Puedes escoger dotes o equipo para el monstruo que alteren el bonificador de ataque para un arma determinada; por ejemplo, si proporcionas a un monstruo una *espada larga* +2, incrementarás su bonificador de ataque con ese arma en 2 puntos. De manera parecida, Soltura con un arma o Sutileza con las armas podrían alterar el bonificador de ataque de la criatura.

El apartado de ataque en el bloque de estadísticas proporciona el bonificador de ataque y de daño para cada uno de los ataques del monstruo, si el monstruo decide utilizar una acción estándar para realizar un único ataque. No necesitas llevar la cuenta de armas secundarias o ataques múltiples con la misma arma cuando describes las opciones individuales de ataque del monstruo, cualquier arma que utilice el monstruo para hacer un único ataque obtiene el bonificador de ataque y bonificador al daño por Fuerza al completo.

Daño: asigna valores de daño para cada uno de los ataques naturales de la criatura. El valor base del daño depende del tamaño de la criatura y del tipo de ataque, como te explicamos en la tabla 5–1.

Las criaturas especialmente duras o débiles podrían tener valores de daño mayores o menores. Por regla general, puedes variar el poder de los ataques de un monstruo moviéndote arriba o abajo una o dos líneas en la tabla. Por ejemplo, normalmente el mordisco de un monstruo Mediano tiene un valor de daño de 1d6, pero podría ser tan poco como 1d3 o tan alto como 2d6. Utiliza el valor de 1d3 para una criatura con una boca pequeña o débil, o el valor de 2d6 para representar a una criatura con una boca grande o muy poderosa.

Armas naturales: el ataque de una criatura recibe el bonificador de daño por Fuerza completo, o 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza si se trata de la única arma natural de la criatura.

Si cualquiera de los ataques de la criatura también tiene efectos especiales además del daño (veneno, enfermedad, consunción de energía, parálisis o similares), anótalo detrás de los puntos de daño del ataque; por ejemplo, aguijón (1d6 más veneno).

Golpes críticos: salvo que decidas lo contrario, el ataque natural de una criatura puede asestar un golpe crítico con una tirada natural de 20 y si se confirma el golpe crítico inflige doble daño. Muy pocas criaturas tienen un rango de amenaza mayor de lo normal o multiplicadores al daño con sus armas naturales.

Criaturas que usan armas manufacturadas: las criaturas que utilizan tales armas siguen todas las reglas que siguen los personajes; las armas a dos manos obtienen 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza de la criatura en las tiradas de daño.

Bonificador de ataque y VD objetivo: de manera parecida a la CA, el bonificador de ataque de un monstruo puede hacerlo injugable al nivel de VD que pretendas. Un monstruo sin un bonificador de ataque lo bastante alto no representará una amenaza para los PJs, y un monstruo con un bonificador de ataque demasiado alto no fallará nunca.

Como orientación, planifica los componentes del bonificador de ataque de un monstruo para que su bonificador de ataque con su arma principal sea igual a (VD objetivo × 1'5) + 2. Por ejemplo, si estás diseñando un monstruo de VD 5, un bonificador de ataque apropiado sería (5 × 1'5) + 2, o 9'5, lo que daría como resultado un bonificador de ataque de +9 o +10. Esta línea orientativa funciona mejor para monstruos con pocos ataques especiales; si esperas que tu monstruo se base en los ataques especiales más que en el puro combate cuerpo a cuerpo, una orientación más adecuada para esto sería un bonificador de ataque igual a (VD objetivo × 1'5) - 1. Un monstruo de VD 5 de esta clase tendría un bonificador de ataque de +6 ó +7.

Al manipular el bonificador de ataque de tu monstruo, ten en cuenta que no es tan fácil de afinar como la CA. Puedes cambiar el DG de la criatura, ya que el bonificador de ataque se deriva del DG, pero al hacer esto cambiarás otros datos. La mejor manera de ajustar tu monstruo en este paso es cambiar su puntuación de Fuerza (o Destreza, para los ataques a distancia), pero ten cuidado con crear puntuaciones de característica que parezcan extraordinariamente bajas o altas para una criatura de un tamaño y tipo concreto.

ATAQUE COMPLETO

En este paso, determinarás la rutina de ataque del monstruo cuando utilice una acción de asalto completo para efectuar un ataque completo. Éste está basado en los ataques individuales que el monstruo tenga disponibles (consulta 'Ataque' anteriormente), pero necesitarás tener en cuenta la diferencia entre ataques principales y secundarios.

Armas naturales: por regla general, una criatura ataca una vez con cada arma natural que posee. Para la mayoría de monstruos, serán dos garras y un mordisco (o en un orden inverso). Decide cuál de las armas naturales de un monstruo será su arma principal. Un monstruo puede tener dos o más armas principales si posee dos o más ataques naturales del mismo tipo, por ejemplo, un ent ataca con dos golpetazos, uno por cada rama, y ambas son armas naturales principales.

Las armas principales utilizan el bonificador de ataque completo, sin que importe cuántas armas principales se tengan. El monstruo aplica su bonificador de Fuerza al completo a las tiradas de daño con sus armas naturales principales, o 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza si el monstruo solamente dispone de una arma natural principal (por ejemplo, el mordisco de un lobo).

Todas las demás armas naturales son ataques secundarios. Reduce el bonificador de ataque de la criatura en 5 para tales ataques, sin que importe cuántos sean. Las criaturas con la dote de Ataque múltiple solamente reciben un penalizador de –2 en los ataques secundarios. Un monstruo aplica 1/2 de su bonificador de Fuerza a las tiradas de daño con sus armas naturales secundarias.

Armas manufacturadas: las criaturas que utilizan tales armas siguen todas las reglas que siguen los personajes, incluyendo los ataques múltiples con la misma arma y los penalizadores por utilizar dos armas al mismo tiempo.

Armas naturales y manufacturadas: si una criatura posee a la vez armas naturales y un arma manufacturada, habitualmente utilizará su arma manufacturada como ataque principal (y obtendrá ataques múltiples con ese arma, si su ataque base es +6 o mayor), y utilizará sus armas naturales como ataques secundarios (penalizador de –5 y 1/2 del bonificador de Fuerza a las tiradas de daño). Mientras que un humanoide que luche con dos armas recibe un penalizador de –2 (o peor) a su ataque principal, un monstruo luchando con un arma en la mano y un arma natural a la vez no recibe este penalizador, sino que el arma natural es un ataque secundario, eso es todo.

ATAQUES ESPECIALES

Decide qué ataques especiales tendrá tu monstruo (si va a tener alguno). Un ataque especial es cualquier cosa que la criatura pueda utilizar de forma ofensiva para dañar o imposibilitar a otra criatura. Los ataques especiales más habituales incluyen.

- Abalanzarse
- Agarrón mejorado
- Aptitudes sortílegas
- Arma de aliento
- Ataque sónico
- Cambio de forma
- Carga poderosa
- Conjuros
- Constreñir
- Consunción de característica (permanente)
- Consunción de energía (niveles negativos)
- Convocar
- Daño a característica (temporal)
- Enfermedad
- Engullir
- Herida maldita

— Herir
— Miedo
— Mirada
— Parálisis
— Pisotear
— Psiónicos
— Rasgadura
— Rayo
— Rugido
— Veneno

La mayoría de estos ataques especiales te los describimos de forma detallada en el Capítulo 7: glosario. Una serie de monstruos poseen ataques especiales insólitos que son menos frecuentes (por ejemplo, los ataques de *explosión mental* y extracción del azotamentes). Por lo general, bastan uno o dos ataques especiales para cada monstruo, habitualmente los monstruos no tienen la oportunidad de utilizar más de un par de aptitudes especiales en un único encuentro, por lo que crear una gran cantidad de ataques especiales sencillamente hace al monstruo más difícil de jugar.

Cada ataque especial debería incluir el tipo de TS que permite el ataque (si es posible uno) y la CD de la salvación. El tipo de TS depende de la naturaleza del ataque, de la manera siguiente:

— Los TS de Fortaleza se aplican a los ataques contra la vitalidad del defensor: veneno, magia que causa la muerte instantánea, consunción de niveles, o magia que causa una transformación física.

— Los TS de Reflejos se aplican a los ataques en masa tales como la *bola de fuego* de un mago o el daño que produce un arma de aliento.

— Los TS de Voluntad se aplican a la influencia y dominación mental así como a cualquier efecto mágico que no entre en ninguna de las dos categorías anteriores.

Cómo calcular las CD de los TS

La fórmula para las CD es: 10 + 1/2 de los DG de la criatura + el modificador de la puntuación de característica relevante. La puntuación de característica relevante depende del tipo de ataque, según explicamos a continuación:

Fuerza: cualquier aplicación de fuerza, aplastamiento, ligadura, o constricción. Ejemplo: pisotear.

Destreza: movimiento, restricciones al movimiento, ser alcanzado por un proyectil, enmarañamiento. Ejemplo: enmarañar.

Constitución: casi cualquier cosa que provenga del cuerpo de la criatura, como veneno o armas de aliento. Ejemplos: armas de aliento, veneno.

Inteligencia: habitualmente no se utiliza para calcular CD para los ataques especiales de monstruos. Usos posibles: efectos de ilusión.

Sabiduría: habitualmente no se utiliza para calcular CD para los ataques especiales de monstruos. Usos posibles: efectos mentales o de percepción (excepto hechizos y compulsiones; consulta Carisma).

Carisma: utiliza el Carisma para cualquier cosa que enfrente la voluntad de la criatura contra un oponente: ataques de mirada, hechizos, compulsiones, o consunción de energía. El modificador de Carisma de la criatura afecta la CD de la salvación para cualquier aptitud sortílega que tenga (sin importar la forma).

Utiliza también el Carisma para cualquier CD que normalmente debería basarse en una puntuación de característica que no tenga la criatura. Por ejemplo, los muertos vivientes no tienen puntuación de Constitución, así que cualquier ataque de veneno que tengan debería utilizar su Carisma para determinar la CD de la salvación.

CUALIDADES ESPECIALES

Una cualidad especial es cualquier aptitud que pueda utilizar una criatura para protegerse a sí misma. El apartado de Cualidades especiales también es el cajón de sastre para cualquier cosa que la criatura pudiera tener o hacer y que no pertenece lógicamente a otra parte. Las cualidades especiales habituales incluyen.

— Curación rápida
— Inmunidad a conjuros
— Inmunidad a la energía o a alguna forma de ataque
— Olfato
— Presencia pavorosa
— Rasgos de subtipo (por ejemplo, subtipo frío)
— Rasgos de tipo (por ejemplo, rasgos de constructo)
— Reducción del daño
— Regeneración
— Resistencia a conjuros
— Resistencia a la energía
— Resistencia a la expulsión
— Sentido ciego
— Sentido de la vibración
— Vista ciega

Estas aptitudes están descritas en el Capítulo 7: glosario. Una serie de monstruos tienen cualidades especiales menos habituales que no están listadas aquí. Como con los ataques especiales, procura limitar la cantidad de cualidades especiales que le proporcionas a un monstruo, porque hará que te sea más fácil utilizarlo en el juego.

TIROS DE SALVACIÓN

Determina los bonificadores a los TS de la criatura. Los bonificadores a la salvación base de la criatura dependen de su tipo y de sus DG. Incluye todos los ajustes aplicables a cada salvación, siempre que se apliquen todo el tiempo (tales como los modificadores por puntuación de característica y bonificadores raciales). Deberías anotar los bonificadores a los TS condicionales en el apartado de Cualidades especiales y explicarlos en la descripción de la criatura.

TS y VD objetivo: por regla general, los bonificadores a los TS buenos de una criatura deberían estar sobre (VD objetivo × 1'5), mientras que sus TS malos deberían ser aproximadamente iguales a su VD objetivo. Por ejemplo, si estás diseñando un monstruo de VD 6, un bonificador de salvación bueno de +9 y un bonificador de salvación malo de +6 deberían proporcionar al

TRAS LA PANTALLA: RESISTENCIA A CONJUROS (RC) Y REDUCCIÓN DEL DAÑO (RD)

Demasiada RC o RD pueden hacer que un monstruo sea virtualmente invencible para el VD que tienes como objetivo. Demasiado poco, y daría lo mismo que el monstruo no tuviera nada de nada, ya que cualquier personaje tendrá el nivel de lanzador o el armamento mágico necesario para penetrar las defensas de la criatura.

RC: si escoges proporcionarle esta aptitud a tu monstruo, probablemente querrás fijar la cifra de la resistencia de forma que sea igual al VD de la criatura + 11. Eso significa que un personaje de un nivel igual al de la criatura tendrá un 50% de oportunidades de superar la RC del monstruo (sin contar con la dote de Conjuros penetrantes). Por ejemplo, un personaje de 12.º nivel tiene una probabilidad del 50% de superar una RC 23, por lo que 23 es una buena cifra de RC para una criatura de VD 12.

Puedes necesitar ajustar la cifra de la RC de una criatura una vez hayas fijado el VD de un monstruo.

Si quieres una criatura con una mayor resistencia a la magia, eleva la RC del monstruo por encima de VD + 11. Para una resistencia menor, rebaja la RC. Por cada punto de diferencia, cambiarás la posibilidad de superar con éxito la RC en un 5%. Por ejemplo, un lanzador de conjuros de 12.º nivel tiene una probabilidad del 45% de superar RC 24, y no tiene ninguna posibilidad de superar RC 33.

RD: asignar un valor de RD puede ser algo delicado. Fijar el valor demasiado alto puede hacer que una criatura sea prácticamente inmune a los ataques físicos. Por otro lado, muchos personajes jugadores llevan alguna arma mágica, por lo que fijar el valor demasiado bajo puede convertirla en una aptitud ineficaz.

VD objetivo	RD recomendada
0-2	Ninguna
3-5	5
6-13	10
14-20	15

Recuerda, incluso si los personajes jugadores pueden dañar al monstruo, a menudo las criaturas menores en el mundo del juego no pueden dañar a la criatura, ni pueden hacerlo los allegados de los personajes jugadores ni cualquier criatura a la que convoquen.

monstruo una oportunidad decente de tener éxito en sus salvaciones contra los ataques del personaje jugador sin hacer que sus ataques sean ineficaces.

La forma más sencilla de manipular los bonificadores de salvación de una criatura es asignando una dote que incremente un bonificador de salvación (por ejemplo, Voluntad de hierro). Si no quieres proporcionar la dote al monstruo, pero todavía quieres incrementar el bonificador de salvación, entonces necesitarás ajustar la puntuación de la característica de la que se deriva el bonificador de salvación.

HABILIDADES

Asigna cualquier habilidad que creas que debería tener la criatura. La cantidad de puntos de habilidad que tiene una criatura depende de su tipo, DG y de su Inteligencia; consulta la tabla 5–4. Supón que cada habilidad que escojas para la criatura es una habilidad clásea, y que cada rango cuesta 1 punto de habilidad. El rango máximo para cualquier habilidad es los DG de la criatura +3. Una criatura con menos de 1 DG es considerada como si tuviera 1 DG al respecto de determinar puntos de habilidad y rango máximo de habilidad.

Tabla 5–4: Puntos de habilidad según tipo de monstruo

Aberración	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Ajeno	(8 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Animal	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Bestia mágica	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Cieno*	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Constructo*	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Dragón	(6 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Elemental	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Fata	(6 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Gigante	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Humanoide**	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Humanoide monstruoso	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Muerto viviente*	(4 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Planta*	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)
Sabandija*	(2 + mod Int, mínimo 1) × (DG +3)

* Las criaturas descerebradas no reciben puntos de habilidad o dotes.
** O por clase de personaje.

Es importante que tengas en cuenta tu concepto cuando asignes las habilidades. Las criaturas que vivan de la caza necesitarán Avistar, Esconderse y Escuchar, y probablemente Moverse sigilosamente. Las criaturas que utilicen conjuros o aptitudes sortílegas necesitarán Concentración y posiblemente Conocimiento de conjuros. Las criaturas que no tengan una velocidad trepadora o natatoria pueden beneficiarse de Trepar o Nadar. Habilidades tales como Equilibrio o Escapismo pueden ser útiles a casi cualquier criatura.

El modificador de habilidad final de una criatura se compone de: rangos de habilidad + modificador de tamaño (para Esconderse) + modificador por tipo de movimiento (para Nadar, Saltar o Trepar) + bonificadores raciales (si los hubiera) + bonificador de sinergia (si lo hubiera) + modificador por prueba de armadura (si lo hubiera). También puedes decidir comprar dotes que cambien los modificadores de habilidad de la criatura.

Bonificadores condicionales: si la criatura tiene ajustes condicionales a una habilidad, no los apliques en el apartado de Habilidades. En vez de eso, señala el modificador de habilidad con un asterisco y anota el modificador condicional en la descripción de la criatura.

Bonificadores raciales a habilidades: a menudo una criatura necesitará un modificador de habilidad mejor de lo que permiten sus estadísticas y puntos de habilidades. En tales casos, es una buena idea asignar un bonificador racial (que es eficaz todo el tiempo), o un bonificador de circunstancia especial. Por ejemplo, muchos grandes felinos obtienen bonificadores a Esconderse y Moverse sigilosamente, e incluso bonificadores condicionales mayores a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando se encuentran en el terreno adecuado. Les sería difícil sobrevivir como depredadores sin ellos.

DOTES

Todos los monstruos tienen una cantidad de dotes igual a 1 + (1 por cada 3 DG). Los monstruos deben cumplir los prerrequisitos de las dotes, al igual que deben hacerlo los personajes. Si tu concepto de monstruo necesita una dote para la que la criatura no está cualificada, piensa en alterar la criatura de modo que pueda estar cualificada para ella, o asigna la dote como una dote adicional (es correcto que una criatura tenga una dote adicional para la que no reúne los prerrequisitos).

Asigna las dotes teniendo en mente tu concepto de criatura, al igual que hiciste con las habilidades. Por ejemplo, las criaturas lanzadoras de conjuros pueden beneficiarse de Conjurar en combate. Las criaturas que dependan de sus sentidos para localizar a su presa o para advertir el peligro pueden beneficiarse de Alerta. Las criaturas que ataquen mediante emboscadas pueden utilizar Iniciativa mejorada. Cualquier criatura puede beneficiarse de las dotes que mejoran los TS (Gran fortaleza, Reflejos rápidos, o Voluntad de hierro).

A menudo las criaturas débiles pueden beneficiarse de Sutileza con las armas, que permite a una criatura utilizar su bonificador de Destreza en ataques cuerpo a cuerpo (muy útil para criaturas Pequeñas, Menudas y Diminutas). De forma parecida, las criaturas muy grandes o fuertes se beneficiarán de Ataque poderoso, que les permite convertir puntos de su bonificador de ataque en daño adicional.

ESPACIO/ALCANCE

Esta línea describe cuánto espacio ocupa la criatura en el tablero de batalla y necesita para luchar de una manera eficaz, así como lo cerca que tiene que estar un oponente para poder amenazarlo.

El Espacio/Alcance de una criatura depende de su tamaño, como mostramos en la tabla 7–1: tamaños de criatura (página 314). El espacio de una criatura siempre es un área cuadrada, sin que importe cómo sea la forma o anatomía de esa criatura. Por ejemplo, un ogro y un caballo ocupan el mismo espacio (10'), porque ambos son criaturas Grandes.

Las criaturas altas (habitualmente, los bípedos) tienen un alcance mayor que las criaturas largas. Por ejemplo, un caballo tiene un alcance de 5', mientras que un ogro tiene un alcance de 10' porque es más alto.

Algunas criaturas tiene un alcance excepcional debido a la elección de algún arma en concreto o a una peculiaridad de su anatomía. Es correcto asignar un alcance especial que se aplique a un ataque concreto (tal como las hebras del morfolito).

ENTORNO

Piensa dónde vive la criatura y escoge un clima (cálido, templado o frío) y un terreno favoritos (bosque, colinas, desierto, llanuras, marjal, o montaña).Tu monstruo no está limitado a esa combinación de clima y terreno, pero es el lugar donde es más probable que se encuentre al monstruo.

Por lo general las criaturas que no tienen un lugar en el entorno natural (especialmente los constructos y muertos vivientes) tienen una entrada en esta línea de "cualquiera". A los ajenos extraplanarios les deberías asignar un plano de origen.

TESORO

La mayoría de las criaturas no tendrán tesoro ("ninguno") o un tesoro estándar. Las criaturas muy inteligentes pueden tener un tesoro doble o triple. Algunas criaturas pueden acumular solamente algunos tipos de tesoro. Consulta la tabla 3–5, en la *Guía del Dungeon Master*.

ALINEAMIENTO

¿Qué alineamiento tendrá tu monstruo? Escoge entre legal, neutral o caótico, seguido por bueno, neutral o maligno. Todos los alineamientos tienen un calificador: siempre, normalmente o a menudo. Consulta la pág. 305.

HABILIDADES POR LA VÍA RÁPIDA

En vez de preocuparte por cada punto de habilidad, una manera sencilla de asignar habilidades a un monstruo es sencillamente comprar una serie de habilidades, todas con los rangos máximos que pueda tener la criatura. La cantidad de habilidades individuales que puede escoger una criatura es igual a su modificador de Inteligencia más el número base de puntos de habilidad que una criatura de su tipo recibe por DG. Por ejemplo, los muertos vivientes tienen puntos de habilidad iguales a (4 + modif. de Inteligencia) por cada DG, por lo que una criatura muerta viviente con una puntuación de Inteligencia de 15 (modif. de Inteligencia +2) sencillamente podría escoger seis habilidades a rango máximo.

AVANCE

Esta línea proporciona una medida para definir lo dura que será la criatura si decides que aumente sus DG. Por regla general, una criatura debería ser capaz de tener hasta tres veces su cantidad original de DG (esto quiere decir que una criatura con 3 DG podría ser capaz de avanzar hasta 9 DG). La mayor parte de criaturas se harán más grandes si les añades un montón de DG, por lo que deberías escoger un punto en que cambie el tamaño de la criatura. Por ejemplo, la línea de Avance de una criatura vegetal Grande con 3 DG podría decir: 4-5 DG (Grande); 6-9 DG (Enorme). Consulta la tabla 5–1 para orientaciones respecto a tamaño y DG.

Algunos monstruos no tienen puntos obvios de cambio entre categorías de tamaño. En estos casos, probablemente querrás fijar el punto de cambio entre tamaños cuando se haya añadido 1/2 del máximo de los DG. Por ejemplo, una aberración Grande con 4 DG podría avanzar hasta 12 DG. Debido a que añadirás hasta 8 DG, la línea de Avance de la criatura podría decir: 5-8 DG (Grande); 9-12 (Enorme).

VALOR DE DESAFÍO

Esto señala para qué nivel de grupo la criatura sería un buen encuentro de dificultad moderada. Un grupo de cuatro personajes a tope (con todos sus puntos de golpe y conjuros, y una variedad de equipo adecuado para sus niveles) debería ser capaz de ganar el encuentro con algún daño, pero sin bajas, teniendo una suerte razonable. Esta victoria no debería consumir más del 20% de los recursos del grupo (puntos de golpe, conjuros, y objetos mágicos consumibles).

Asignar un VD adecuado puede ser difícil. Las dos herramientas básicas para determinar el VD son la comparación y la comprobación.

Cómo comparar el VD

La manera más sencilla y rápida de evaluar el VD de tu monstruo es compararlo con monstruos parecidos en un ámbito apropiado de VD. Empieza con el VD objetivo que has utilizado para diseñar tu monstruo. Utiliza el listado de 'Monstruos por VD' (consulta la página 318) para recopilar una lista de monstruos cuyos VD correspondan al de tu monstruo más o menos 1. Por ejemplo, si tu VD objetivo es 7, deberías examinar detenidamente monstruos de VD 6, 7 y 8.

Para pulir tu lista, busca monstruos con tipos o métodos semejantes (que tengan ataques físicos similares, que utilicen aptitudes sortílegas o ataques especiales parecidos, etc). Una vez hayas reducido tu lista de monstruos semejantes a una cantidad manejable, mira cómo es tu monstruo en comparación con los demás, utilizando las siguientes comprobaciones:

¿Tiene tu monstruo más o menos DG?

¿Tiene tu monstruo una CA mejor o peor?

¿Tiene tu monstruo un bonificador de ataque más alto o más bajo?

¿Inflige tu monstruo más o menos daño?

¿Posee tu monstruo más ataques especiales mortíferos?

¿Posee tu monstruo aptitudes sortílegas cuyo mayor nivel de conjuro sea mayor o menor que las aptitudes sortílegas de los monstruos comparables?

¿Tiene tu monstruo defensas especiales que no tengan los demás monstruos?

Si tu monstruo es claramente superior a la mayoría de los monstruos comparables, probablemente tu VD objetivo es demasiado bajo. Intenta ajustar el VD subiéndolo en 1 o 2, luego busca una nueva lista de monstruos con la que deberías comparar el nuevo VD y ver cómo se comporta. Si tu monstruo no es evidentemente tan duro como la mayoría de los monstruos comparables, reduce tu VD en 1 o 2 y busca una lista nueva de monstruos con los que compararlo.

Cómo comprobar el VD

La mejor manera de fijar el VD de un monstruo es ver cómo se comporta en el juego. Esto puede llevar su tiempo, pero probablemente te proporcione la mejor información sobre qué tan buen desafío resulta ser tu monstruo.

Para comprobar en el juego el VD de un monstruo, utiliza el procedimiento siguiente:

Crea un "grupo de comprobación" que consista en cuatro personajes cuyos niveles igualen al del VD objetivo de tu monstruo +2. Cada personaje debería ser creado utilizando las puntuaciones de característica normales y el equipo de un PJ de su nivel. Si es posible incluye a un clérigo, un guerrero, un mago y un pícaro. Para esto puedes utilizar copias de los personajes de tus jugadores, pero si tus PJs son fuera de lo normal, tus resultados pueden resultar erróneos.

Crea un encuentro típico con el monstruo que utilice dos de esas criaturas (dos monstruos de VD X son un encuentro adecuado para cuatro PJs de nivel X + 2). Para monstruos sencillos, debería bastar una habitación y una puerta, pero si has diseñado a tu monstruo para emboscar a grupos o que haga un buen uso de un entorno concreto, probablemente deberías probar al monstruo en el tipo de entorno en que esperes utilizarlo cuando lo hagas aparecer en una sesión real de juego.

Permite que los PJs empiecen el encuentro con conjuros o efectos cuya duración se mida en 10 minutos por nivel o más activos.

Asigna a todos los combatientes una tirada de iniciativa de 10, modificada por sus modificadores normales de iniciativa (para las comprobaciones sean equilibradas, querrás que todo el mundo tenga un 10 en su tirada de iniciativa).

Desarrolla el encuentro varias veces e intenta tácticas y planes diversos para los monstruos.

Si el VD propuesto es el apropiado, los PJs deberían ser capaces de ganar el encuentro con algún daño, teniendo una suerte razonable. Esta victoria no debería consumir más del 20% de los recursos del grupo (puntos de golpe, conjuros, y objetos mágicos consumibles). En el caso de monstruos de VD alto (digamos 11 o más), la muerte ocasional de un PJ no está fuera de lo previsible para el VD del monstruo, ya que habitualmente grupos de ese nivel pueden devolver a la vida a personajes muertos con bastante facilidad.

Si tu monstruo parece demasiado peligroso, prueba de nuevo el encuentro con un único monstruo; esto te permitirá comprobar cómo se comporta el monstruo como un combatiente solitario cuyo VD es igual al nivel del grupo. Si el grupo se encarga del monstruo sin ningún problema, prueba a incrementar la cantidad de monstruos a tres o cuatro (lo que reduciría de forma efectiva el VD del monstruo en 1 o 2). Puedes necesitar ajustar el nivel del grupo y volver a probar el monstruo otra vez contra su nuevo VD.

Función del monstruo y VD

Una manera rápida y chapucera de verificar dos veces tu asignación de VD es comparar los DG de tu monstruo con su VD. Dependiendo de su función, los monstruos necesitan una cantidad más alta de DG, una cantidad más baja, o una cantidad normal en comparación con su VD.

Evalúa a tu monstruo y decide cuál es su función básica: batallador, emboscador, usuario de magia, usuario de ataques especiales, o amenaza múltiple.

Batallador: el monstruo utiliza principalmente habilidades de combate para amenazar al grupo y posee pocas aptitudes especiales. Ejemplos: animal terrible (cualquiera), broza movediza, desgarrador gris, gigante (cualquiera), huargo, minotauro. El VD de un batallador debería estar entre 1/3 y 2/3 de sus DG.

Emboscador: el monstruo depende del sigilo y de los ataques por sorpresa para amenazar al grupo. Ejemplos: ahogador, araña de fase, derro, enredadera asesina, mimeto, morfolito. El VD de un emboscador debería estar entre 1/2 de sus DG y sus DG.

Usuario de magia: los mejores ataques del monstruo son sus conjuros o aptitudes sortílegas. Ejemplos: abolez, azotamentes, lamia, lilenda, ninfa. El VD de un usuario de la magia debería estar entre sus DG y sus DG + 2, siempre que los conjuros que utilice fueran apropiados para un lanzador de conjuros cuyo nivel fuera el mismo de los DG del monstruo (si fueran menos de lo esperado, probablemente se podría definir mejor a tu monstruo como un emboscador o batallador).

Usuario de ataques especiales: el monstruo es peligroso debido a un ataque especial que puede utilizar. Ejemplos: arpía, basilisco, dragón (cualquiera), incorpóreo, medusa, vampiro. El VD de un usuario de ataques especiales debería estar entre 2/3 de sus DG y sus DG.

Amenaza múltiple: el monstruo combina dos o más de las funciones anteriores. Por ejemplo, muchos demonios y diablos combinan las funciones de batallador y usuario de magia, mientras que un azotamentes combina las funciones de usuario de magia y usuario de ataques especiales. Los dragones con una aptitud significativa de lanzar conjuros con frecuencia combinan las funciones de batallador, usuario de magia y usuario de ataques especiales. El VD de una amenaza múltiple debería estar entre 3/4 de sus DG y sus DG + 2.

Capítulo 6: habilidades y dotes de monstruos

Este capítulo proporciona descripciones de una habilidad, Control de forma, y de una serie de dotes que de manera típica solamente son utilizadas por monstruos.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

La criatura puede utilizar una aptitud sortílega con gran rapidez.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 10.º nivel de lanzador o mayor.

Beneficio: elige una de las aptitudes sortílegas de la criatura, teniendo en cuenta las restricciones descritas más adelante. La criatura puede utilizar esa aptitud como una aptitud sortílega apresurada tres veces al día (o menos si la aptitud normalmente sólo puede usarse una o dos veces al día).

Usar una aptitud sortílega apresurada es una acción libre que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede realizar otra acción (incluso otra aptitud sortílega) en el mismo asalto en que utiliza una aptitud sortílega apresurada. La criatura solamente puede utilizar una aptitud sortílega apresurada por asalto.

La criatura solamente puede seleccionar una aptitud sortílega apresurada que duplique un conjuro menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeado hacia abajo) –4. Para orientación, consulta la tabla que figura a continuación. Por ejemplo, una criatura que use sus aptitudes sortílegas a 15.º nivel de lanzador sólo puede apresurar aptitudes sortílegas que dupliquen conjuros de 3.er nivel o menos. De forma adicional, una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor a 1 asalto completo no puede ser apresurada.

Normal: habitualmente el uso normal de las aptitudes sortílegas precisa una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad, excepto si se indica lo contrario.

Especial: esta dote puede obtenerse varias veces, pero cada vez que la criatura la escoja se aplicará a otra de sus aptitudes sortílegas.

Aptitud sortílega apresurada y potenciada

Nivel de conjuro	Nivel de lanzador a potenciar	Nivel de lanzador a apresurar
0	4.º	8.º
1.º	6.º	10.º
2.º	8.º	12.º
3.º	10.º	14.º
4.º	12.º	16.º
5.º	14.º	18.º
6.º	16.º	20.º
7.º	18.º	—
8.º	20.º	—
9.º	—	—

ARMADURA NATURAL MEJORADA [GENERAL]

La armadura natural de la criatura es más gruesa y más dura que la de otras de su misma especie.

Prerrequisitos: armadura natural, Con 13.

Beneficio: la armadura natural de la criatura se incrementa en 1.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Cada vez que la criatura adquiera la dote, su bonificador de armadura natural se incrementará en otro punto.

ATAQUE EN VUELO [GENERAL]

La criatura puede atacar mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede realizar una acción de movimiento (incluyendo un ataque en picado) y otra acción estándar en cualquier punto del movimiento. La criatura no podrá llevar a cabo una segunda acción de movimiento durante un asalto en que esté realizando un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote, la criatura llevaría a cabo una acción estándar bien antes o bien después de su movimiento.

ATAQUE MÚLTIPLE [GENERAL]

La criatura es experta en utilizar todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisito: tres armas naturales o más.

Beneficio: los ataques secundarios que efectúe la criatura con sus armas naturales sufrirán solamente un penalizador –2.

Normal: sin esta dote, los ataques secundarios de la criatura sufren un penalizador –5.

ATAQUE NATURAL MEJORADO [GENERAL]

Los ataques naturales de la criatura son más peligrosos de lo que en otro caso estipularían su tamaño y tipo.

Prerrequisitos: ataque natural, ataque base +4.

Beneficio: escoge una de las formas de ataque natural de la criatura. El daño de esta arma de ataque natural se incrementa en un grado, como si se hubiera incrementado el tamaño de la criatura en una categoría: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un arma o ataque que inflija 1d10 puntos de daño se incrementa del modo siguiente: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS [GENERAL]

Una criatura con tres manos o más puede combatir con un arma en cada una. La criatura podrá realizar un ataque adicional por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Des 13, tres o más manos.

Beneficio: las penalizaciones por combatir con múltiples armas se ven reducidas en 2 en la mano hábil y en 6 en las manos torpes.

Normal: una criatura sin esta dote sufrirá un penalizador –6 en los ataques que realice con la mano hábil y un penalizador –10 en los que efectúe con las manos torpes (tendrá una mano hábil y todas las demás se considerarán torpes). Consulta 'Atacar con dos armas', en el *Manual del jugador*.

Especial: esta dote sustituye a la de Combate con dos armas para las criaturas con más de dos brazos.

CONTROL DE FORMA (SAB)

Todo personaje que haya contraído la licantropía y sea consciente de ello podrá aprender Control de forma como habilidad clásea (un licántropo infectado que aún no sea consciente de su condición puede intentar pruebas de Control de formas como habilidad no entrenada). Esta habilidad determinará en qué medida un licántropo infectado es capaz de controlar voluntariamente su forma. Un licántropo nacido no necesita esta habilidad, debido a que posee un control absoluto sobre su forma.

Prueba (cambio involuntario): para resistirse a adoptar su forma animal de forma involuntaria, el personaje afectado deberá realizar una prueba al aparecer la luna cada noche de luna llena. Los personajes heridos también deberán realizar la prueba para evitar un cambio involuntario en cuanto hayan acumulado un daño igual a una cuarta parte de sus puntos de golpe, y cada cuarta parte adicional que pierdan.

Cambio involuntario	CD de Control de forma
Resistirse a un cambio involuntario	25

Al fallar una prueba, el personaje deberá permanecer en forma animal hasta el siguiente amanecer, momento en que recuperará automáticamente la forma anterior. Un personaje consciente de su condición puede realizar un intento para volver a forma humanoide (ver a continuación), pero si falla, permanecerá en forma animal hasta el siguiente amanecer.

Reintentar (cambio involuntario): realiza una nueva prueba para resistirse a un cambio involuntario cada vez que ocurre un acontecimiento desencadenante.

Prueba (cambio voluntario): de forma adicional, un licántropo infectado consciente de su condición puede intentar utilizar esta habilidad de manera voluntaria a fin de cambiar a forma animal, asumir una forma híbrida, o recuperar su forma humanoide, sin tener en cuenta el estado de la luna o si ha sido herido.

Cambio voluntario	CD de Control de forma
Asumir forma híbrida	15
Realizar un cambio voluntario a forma animal (con luna llena)	10
Realizar un cambio voluntario a forma animal (sin luna llena)	15
Recuperar la forma humanoide (con luna llena*)	25
Recuperar la forma humanoide (sin luna llena)	20

*A efectos de juego, la luna llena durará tres días cada mes.

Reintentar (cambio voluntario): un personaje puede reintentar los cambios voluntarios a forma animal o híbrida tan a menudo como desee. Cada intento es una acción estándar. Sin embargo si falla, el personaje deberá permanecer en forma animal o híbrida hasta el siguiente amanecer, en que recuperará de manera automática su forma humanoide.

Especial: un licántropo infectado no puede intentar un cambio voluntario hasta que sea consciente de su condición (consulta 'La licantropía como enfermedad' en la página 178).

ENGARRO [GENERAL]

La criatura puede hacer presa más fácilmente con sus garras o mordisco.

Prerrequisito: tamaño Enorme o mayor.

Beneficio: una criatura que posea esta dote y alcance a un oponente con un ataque de garra o mordisco puede intentar iniciar una presa, como si tuviera el ataque especial Agarrón mejorado. Si la criatura inmoviliza a un oponente tres o más categorías de tamaño menor que ella, la estrujará infligiendo daño automático de garra o mordisco cada asalto. Un oponente inmovilizado por el mordisco de una criatura no tiene derecho a realizar una salvación de Reflejos contra el arma de aliento de la criatura, si ésta posee una.

La criatura puede dejar caer a la víctima del engarro como acción gratuita, o utilizar una acción estándar para arrojarla a un lado. Un oponente arrojado viaja 1d6 × 10', y sufre 1d6 puntos de daño por cada 10' recorridos. Si la criatura arroja a una víctima del engarro mientras está volando, el oponente sufrirá el daño indicado o el de la caída, lo que sea mayor.

FABRICAR CONSTRUCTO [CREACIÓN DE OBJETOS]

La criatura puede fabricar gólems y demás autómatas mágicos que obedecen sus órdenes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso.

Beneficio: una criatura con esta dote puede fabricar cualquier constructo cuyos prerrequisitos reúna. Encantar un constructo requiere un día por cada 1.000 po de su precio de mercado. Para encantar un constructo, un lanzador de conjuros debe gastar 1/25 del precio de mercado en PX y utilizar materias primas que cuesten la mitad de su precio (consulta las fichas de monstruo del gólem, el guardián escudo y el homúnculo para más detalles al respecto).

Una criatura que posea esta dote puede reparar constructos que hayan sufrido daño. La criatura puede reparar en un día de trabajo hasta 20 puntos de daño gastando 50 po por punto de daño reparado.

Un constructo recién construido tiene los puntos de golpe promedio de sus DG.

FLOTAR [GENERAL]

La criatura puede detener su movimiento mientras vuela en medio del aire.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: mientras vuela, la criatura puede detener su movimiento hacia delante y flotar donde esté como una acción de movimiento. Luego puede volar en cualquier dirección, incluyendo hacia arriba o hacia abajo, a la mitad de su velocidad, sin tener en cuenta su maniobrabilidad.

Si una criatura empieza su turno flotando, puede flotar donde esté durante el turno y utilizar una acción de asalto completo. Una criatura que flote no puede atacar con sus alas, pero puede atacar con todas las demás extremidades y apéndices que podría utilizar en un ataque completo. En lugar de eso, la criatura puede utilizar un arma de aliento o lanzar un conjuro en vez de efectuar ataques físicos, si normalmente es capaz de ello.

Si una criatura de tamaño Grande o mayor flota a 20' o menos del suelo en una zona llena de escombros sueltos, la corriente generada por sus alas creará una nube semiesférica de 60' de radio. El viento generados de este modo podrá apagar antorchas, pequeños fuegos de campamento, linternas desprotegidas, y otras llamas pequeñas y descubiertas de naturaleza no mágica. La visión dentro de la nube queda limitada a 10'. Las criaturas obtienen ocultación entre 15' y 20' (20% de posibilidad de fallo). A 25' o más obtienen ocultación total (50% de posibilidad de fallo, y los oponentes no pueden utilizar la vista para localizar a la criatura).

Aquellos atrapados dentro de la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura) para lanzar un conjuro.

Normal: sin esta dote, una criatura debe continuar moviéndose mientras vuele salvo que tenga maniobrabilidad perfecta.

GOLPE DEMOLEDOR [GENERAL, GUERRERO]

La criatura puede descargar golpes que hagan que sus oponentes más pequeños salgan volando como bolos.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como acción estándar, la criatura puede restar 4 de su tirada de ataque cuerpo a cuerpo y descargar un golpe demoledor. Si la criatura golpea a un oponente corporal más pequeño que ella misma con un golpe demoledor, su contrincante deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD = daño infligido) o saldrá volando 10' en una dirección de la elección de la criatura atacante y quedará abatido. La criatura atacante solamente puede empujar a su oponente en línea recta, y a resultas del golpe el oponente no puede moverse más cerca de la criatura atacante de la casilla donde se encontraba al principio. Si un obstáculo impide la finalización del movimiento del oponente que ha salido volando, tanto el obstáculo como el oponente sufrirán 1d6 puntos de daño, y éste se detendrá en el espacio adyacente al obstáculo.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

La criatura puede utilizar una aptitud sortílega con un efecto mayor de lo normal.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 6.º nivel de lanzador o mayor.

Beneficio: escoge una de las aptitudes sortílegas de la criatura teniendo en cuenta las restricciones que se comentan más adelante. La criatura puede utilizar esa aptitud como una aptitud sortílega potenciada tres veces al día (o menos, si sólo puede usarse una o dos veces al día).

Cuando una criatura utiliza una aptitud sortílega potenciada, todos los efectos numéricos variables de la aptitud se incrementan en una mitad. Una aptitud sortílega potenciada inflige la mitad más de daño, cura la mitad más de puntos de golpe, afecta a la mitad más de objetivos y hace lo mismo con todos los factores apropiados. Por ejemplo, la aptitud potenciada de *proyectil mágico* de una saga marina inflige 1 1/2 veces el daño normal (tira 1d4+1 y multiplica el resultado por 1 1/2 para cada proyectil). Los tiros de salvación y las tiradas enfrentadas (como las que se hacen cuando un personaje lanza un *disipar magia*) no resultan afectadas. Las aptitudes sortílegas sin variables aleatorias no se ven afectadas.

La criatura solamente puede seleccionar una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador de conjuros (redondeado hacia abajo), –2. Para un resumen, consulta la tabla que figura en la descripción de la dote Apresurar aptitud sortílega. Por ejemplo, una criatura que utilice sus aptitudes sortílegas como un lanzador de 13.º nivel sólo puede potenciar aptitudes sortílegas que dupliquen conjuros de 4.º nivel o inferior.

Especial: esta dote puede elegirse varias veces, pero cada vez que la criatura la escoja debe aplicarse a otra de sus aptitudes sortílegas.

SOLTURA CON UNA APTITUD [GENERAL]

Elige uno de tus ataques especiales para que se convierta en más potente de lo normal.

Prerrequisito: ataque especial.

Beneficio: suma +2 a la CD de todos los TS contra el ataque especial con el que tienes soltura.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la escoge se aplica a un ataque especial diferente.

VIRAJE BRUSCO [GENERAL]

La criatura puede cambiar de forma brusca de dirección en pleno vuelo.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: una criatura voladora que posea esta dote puede cambiar bruscamente de dirección una vez por asalto como una acción gratuita. Esta dote le permite girar hasta 180º independientemente de su maniobrabilidad, de forma adicional a los demás giros que le estuvieran normalmente permitidos. Una criatura no puede ganar altitud en un asalto en el que ejecute un viraje brusco, pero sí puede lanzarse en picado. El cambio de dirección consume 10' de movimiento volador.

Capítulo 7: glosario

Este capítulo proporciona las definiciones y descripciones de las características de los monstruos. Si anteriormente en este libro has encontrado un término con el que no estás familiarizado, éste es el lugar donde encontrarás más sobre él.

Abalanzarse (Ex): cuando una criatura con este ataque especial efectúe una carga, puede continuar con un ataque completo, incluyendo ataques de desgarramiento si la criatura también tiene esa aptitud.

Agarrón mejorado (Ex): si una criatura con este ataque especial logra golpear con un arma de cuerpo a cuerpo (normalmente, un ataque de garra o mordisco), infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar por ello un ataque de oportunidad (consulta Presa, en el *Manual del jugador*). No será necesario un ataque de toque inicial.

Si no se indica lo contrario, el agarrón mejorado funcionará solamente contra oponentes que estén una o más categorías de tamaño por debajo de la criatura. Ésta tendrá la opción de llevar a cabo la presa con normalidad, 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 en 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 oponentes.

Una inmovilización lograda con éxito no infligirá ningún daño adicional, a no ser que la criatura posea también el ataque especial de Constreñir. Si la criatura no constriñe, toda prueba exitosa de presa que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño indicado para el ataque que iniciara la inmovilización. De lo contrario, también infligirá daño por constricción (la cantidad aparecerá indicada en el texto descriptivo de la criatura).

Cuando una criatura consigue inmovilizar tras un ataque de agarrón mejorado, arrastra al oponente hasta su espacio. Este acto no provoca ataques de oportunidad. Incluso podrá moverse (posiblemente, llevándose a su presa), siempre y cuando pueda arrastrar el peso de su oponente.

Ajuste de nivel: algunos monstruos pueden ser utilizados como base para personajes jugadores interesantes y viables. Estas criaturas tienen una línea de Ajuste de nivel, que es una cantidad que se añade al total de sus DG para obtener su Nivel efectivo de personaje (NEP). Una criatura con varias aptitudes especiales es más poderosa que un personaje jugador más allá de lo que de sus DG solamente podrían indicar. Por ejemplo, un drow posee resistencia a conjuros, bonificadores a sus puntuaciones de característica y aptitudes sortílegas. Su ajuste de nivel +2 indica que un mago drow de 1.er nivel es el equivalente de un personaje de 3.er nivel.

La línea de ajuste de nivel de algunas criaturas incluyen la palabra "(allegado)". Aunque estas criaturas pueden resultar problemáticas como PJs, son buenos compañeros para un personaje que haya adquirido la dote de Liderazgo. Algunas otras criaturas no han sido pensadas para que se conviertan en PJs o en allegados, pero pueden convertirse en compañeros mediante la utilización de la dote de Familiar mejorado. En estos casos, la línea de ajuste de nivel incluye 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 ella posea. El VD refleja lo difícil que será combatir contra un oponente en una cantidad limitada de encuentros. El ajuste de nivel muestra lo poderosa que es una criatura como personaje jugador o allegado en el juego de campaña. Por ejemplo, un drow obtiene un +1 a su VD debido a sus aptitudes especiales, indicando que es más duro en un combate de lo que podrían sugerir sus DG, pero su ajuste de nivel es de +2 para equilibrar sus aptitudes cuando se juegue a largo plazo.

Alineamiento: esta línea indica el alineamiento que la criatura poseerá con mayor probabilidad. Cada línea incluye un calificativo que indica 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 predetermine. Nada impide que un espécimen cambie de alineamiento, pero tales individuos suelen ser únicos o excepciones ("uno entre un millón").

Normalmente: la mayoría (más del 50%) de estas criaturas poseen el alineamiento indicado. Esto puede deberse a unas fuertes influencias culturales o al legado del origen de la criatura. Por ejemplo, la mayoría de los elfos han 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 el alineamiento indicado, pero las excepciones son comunes.

Aptitudes especiales: una aptitud especial puede ser extraordinaria (Ex), sortílega (St) o sobrenatural (Sb).

Extraordinaria: 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 indique lo contrario, utilizar una aptitud extraordinaria se considerará una acción gratuita.

Sortílega: estas aptitudes son mágicas y funcionan igual que los conjuros (pero no son sortilegios y, por tanto, carecen de componentes verbales, somáticos, materiales, de foco o de PX). Desaparecen en un campo antimagia y resultan afectadas por la resistencia a conjuros si el conjuro que la aptitud reproduce o al que se asemeja puede resultar afectado por la resistencia a conjuros.

Por regla general, las aptitudes sortílegas poseen un límite de veces que pueden ser utilizadas. Una aptitud sortílega que pueda ser utilizada "a voluntad" carece de límite de uso. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una de estas aptitudes se considerará una acción estándar, y emplearla mientras se es amenazado provocará ataques de oportunidad. Es posible efectuar una prueba de Concentración para utilizar una aptitud sortílega de forma defensiva y evitar provocar un ataque de oportunidad, al igual que cuando se lanza 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 que se designe servirá para definir lo difícil que resulta disipar sus efectos sortílegos y concretar cualquier variable dependiente del nivel (tales como el alcance y la duración) que puedan tener tales aptitudes. El nivel de lanzador de las criaturas nunca afectará qué aptitudes sortílegas posee la criatura; a veces, el nivel de lanzador dado es inferior al nivel que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para ejecutar el sortilegio del mismo nombre. Si no se especifica ningún nivel de lanzador, éste equivaldrá a los DG de la criatura.

El TS (en caso de haberlo) de una aptitud sortílega será de 10 + el nivel del conjuro al que la aptitud se asemeje o reproduzca + el modificador de Carisma de la criatura.

Algunas aptitudes sortílegas reproducen conjuros que funcionan de manera diferente dependiendo de los personajes de clases distintas que los lancen, por ejemplo *visión verdadera*. Se supone que las aptitudes sortílegas de un monstruo son las versiones del hechicero/mago. Si el conjuro en cuestión no es uno de hechicero/mago, entonces considéralo por defecto de clérigo, druida, bardo, paladín y explorador, es este mismo orden.

Sobrenatural: las aptitudes sobrenaturales son mágicas y desaparecen en un campo antimagia, pero no resultan afectadas por la RC. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una aptitud sobrenatural se considerará una acción estándar. Al igual que las sortílegas, estas aptitudes pueden poseer un límite de uso o pueden ser empleadas a voluntad. Sin embargo, las aptitudes sobrenaturales no provocan ataques de oportunidad y jamás requieren pruebas de Concentración. Salvo que se indique lo contrario, toda aptitud sobrenatural poseerá un nivel de lanzador efectivo igual a los DG de la criatura.

El TS (en caso de haberlo) de una aptitud sobrenatural será de 10 + 1/2 de los DG de la criatura + el modificador de Carisma de la criatura.

Arma de aliento (Sb): los ataques de un arma de aliento suelen infligir daño y, a menudo, están basados en algún tipo de energía (como el fuego). Para sufrir sólo la mitad del daño, se permite una salvación de Reflejos con CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura exhaladora + el modificador de Constitución de la criatura exhaladora (la CD exacta aparecerá indicada en el texto descriptivo de la criatura). Si no se indica lo contrario, toda criatura será inmune a su propia arma de aliento. Algunas armas de aliento permiten una salvación de Fortaleza o Voluntad en vez de una salvación de Reflejos.

Armas manufacturadas: algunos monstruos utilizan armas manufacturadas cuando atacan. Las criaturas que utilizan espadas, arcos, lanzas y armas

parecidas siguen las mismas reglas que los personajes, incluyendo aquellas referentes a ataques adicionales por un ataque base alto 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 y maderos, que una criatura puede 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 efectúan un ataque completo. Cuando lo hagan de esta manera, consideraremos el ataque con el arma manufacturada como el ataque principal, salvo que se indique lo contrario en la descripción de la criatura (el hecho de utilizar el arma manufacturada consume la mayor parte de la atención de la criatura), y cualquier arma natural que también utilice la criatura la consideraremos como un ataque secundario. Estos ataques secundarios no interfieren con el ataque principal como lo hace un ataque con la mano torpe, pero sufren el penalizador habitual de –5 (–2 con la dote de Ataque múltiple), incluso si el arma natural utilizada es normalmente el arma natural principal de la criatura.

Armas naturales: 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 provoca ataques de oportunidad. De igual modo, amenaza cualquier espacio que pueda alcanzar.

Al utilizar armas naturales, las criaturas no obtienen ataques adicionales por un ataque base alto. 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 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 como brazos pueden efectuar un ataque de golpetazo con cada brazo). Consulta la descripción individual de cada monstruo para más detalles al respecto.

Salvo que se diga lo contrario, un arma natural posee una posibilidad de amenaza de golpe crítico con una tirada natural de 20.

Cuando una criatura posee más de un arma natural, una de ellas (o algunas veces un par o grupo de ellas) es el arma principal. Todas las demás armas naturales restantes son armas secundarias.

El arma principal es la que figura en la línea de 'Ataque' de la criatura, y el arma principal (o armas principales) es la primera que encontrarás en la línea de 'Ataque completo'. El arma natural principal de una criatura es su ataque natural más eficaz, por regla general a causa de la fisiología de la criatura, su entrenamiento o su talento innato con dicha arma. Un ataque con el arma natural principal utiliza el bonificador de ataque de la criatura al completo. Los ataques con las armas naturales secundarias son menos eficaces y se efectúan con un penalizador de –5 a la tirada de ataque, sin que importe cuántos sean (las criaturas con la dote de Ataque múltiple reciben solamente un penalizador de –2 a los ataques secundarios). Este penalizador se aplica incluso cuando la criatura efectúa un único ataque con el arma secundaria como parte de una acción de ataque o como un ataque de oportunidad.

Las armas naturales están clasificadas por tipo, igual que el resto de las armas. A continuación, enumeramos las más comunes:

Aguijón: la criatura ensarta a sus oponentes con un apéndice o aguijón, infligiendo daño perforante. Habitualmente, los aguijones suelen infligir daño por veneno además de los puntos de daño normales.

Cornada: la criatura clava sus antenas, cuernos u otros apéndices parecidos a su oponente, infligiéndole daño perforante.

Garra o desgarrón: la criatura rasga con un apéndice afilado, infligiendo daño perforante y cortante.

Golpetazo o manotazo: la criatura golpea a sus oponentes con un apéndice, infligiendo daño contundente.

Mordisco: la criatura ataca con la boca, infligiendo daño perforante, cortante y contundente.

Tentáculo: la criatura azota a sus oponentes con un tentáculo poderoso, infligiendo daño contundente (y a veces cortante).

Ataques sónicos (Sb): salvo que se indique lo contrario, los ataques sónicos seguirán las reglas correspondientes a las expansiones (consulta 'Dirigir un conjuro', en el *Manual del jugador* al respecto). El alcance de la expansión se medirá desde la criatura que esté utilizando el ataque sónico. Cuando un ataque sónico ya ha sido lanzado, ensordecer a su receptor o que se tapone sus oídos no evitará el efecto. Taponarse los oídos antes de tiempo permitirá a los oponentes evitar los TS contra ataques sónicos enajenadores, pero no sucederá así 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 a prueba de sonido que haga las veces de tapón.

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de puntuación en ciertas características. Esto no significa que tengan valor 0 en las mismas, sino que carecen completamente de ellas. El modificador de una característica ausente es +0. A continuación, te indicamos los demás efectos de las características ausentes:

Fuerza: toda criatura capaz de manipular objetos físicamente posee, como mínimo, 1 punto en 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 espectro) o a que no puede moverse (por ejemplo, un chillón). La criatura fallará automáticamente todas sus pruebas de Fuerza. Si puede atacar, aplicará su modificador de Destreza a su ataque base en lugar del modificador de Fuerza.

Destreza: toda criatura que pueda moverse tendrá, como mínimo, 1 punto en Destreza.

Una criatura sin puntuación de Destreza no podrá moverse (por ejemplo, un chillón). Si puede realizar acciones (por ejemplo, lanzando conjuros), aplicará su modificador de Inteligencia a las pruebas de iniciativa en lugar del modificador de Destreza. La criatura fallará todas sus salvaciones de Reflejos y pruebas de Destreza.

Constitución: toda criatura viva posee al menos 1 punto en Constitución.

Una criatura sin puntuación en Constitución carece de cuerpo (por ejemplo, un espectro) o de metabolismo (un gólem). Es inmune a todo efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a no ser que éste funcione en los objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, un zombi no resultará afectado por ningún tipo de veneno, pero sí que lo puede ser por el conjuro *desintegrar*. La criatura también será inmune al daño de característica y las consunciones de característica y energía; además, fallará de forma automática sus pruebas de Constitución.

Inteligencia: toda criatura que pueda pensar, aprender o recordar tendrá, como mínimo, 1 punto en Inteligencia.

Una criatura sin puntuación en Inteligencia se considerará descerebrada, 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 automáticamente todas sus pruebas de Inteligencia.

Las criaturas descerebradas no adquieren dotes o habilidades, aunque pueden poseer dotes adicionales o bonificadores raciales a habilidades.

Sabiduría: toda criatura capaz de percibir su entorno de algún modo tendrá, como mínimo, 1 punto en Sabiduría.

Cualquier cosa que carezca de Sabiduría será un objeto, no una criatura. Todo aquello que carezca de puntuación en Sabiduría también carecerá de puntuación en Carisma, y viceversa.

Carisma: toda criatura capaz de distinguir entre sí y las cosas que no son ella misma tendrá, como mínimo, 1 punto en Carisma.

Cualquier cosa que carezca de Carisma será un objeto, no una criatura. Todo aquello que carezca de puntuación en Carisma también carecerá de puntuación en 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 un humanoide), pero conserva la mayoría de sus propias cualidades físicas. Una criatura no puede cambiar a una forma que sea más de una categoría de tamaño mayor o menor que su forma original. Cambiar de forma produce los cambios siguientes en la criatura.

— La criatura mantiene el tipo y subtipo de su forma original. Obtiene el tamaño de su nueva forma.

— Pierde las armas naturales, modalidades de movimiento, y ataques especiales extraordinarios de su forma original.

— Obtiene las armas naturales, modalidades de movimiento, y ataques especiales extraordinarios de su nueva forma.

— La criatura conserva todas los demás ataques y cualidades especiales de su forma original (excepto los referentes a las armas de aliento y los ataques de mirada).

— Conserva las puntuaciones de característica de su forma original.

— La criatura conserva sus puntos de golpe y sus salvaciones.

— Mantiene cualquier aptitud de lanzar conjuros que tuviera en su forma original, aunque debe ser capaz de hablar de forma inteligible para lanzar conjuros con componentes verbales y debe tener manos parecidas a las humanoides para lanzar conjuros con componentes somáticos.

— La criatura se camufla de forma eficaz como una de su nueva forma, y obtiene un bonificador de +10 a las pruebas de Disfrazarse si utiliza esta aptitud para crear un disfraz.

Carga poderosa (Ex): cuando una criatura con este ataque especial efectúa una carga, su ataque inflige daño adicional además de los beneficios y riesgos normales de la carga. La cantidad de daño infligido por el ataque figurará en la descripción de la criatura.

Clase predilecta: un monstruo que adquiere niveles en una clase (o en más de una clase) tiene una clase predilecta, al igual que ocurre con los personajes jugadores. De forma adicional, en efecto el DG racial de un monstruo también cuenta como clase predilecta: si el monstruo se convierte en un personaje multiclase, ni su clase predilecta ni su DG racial contarán cuando se determine si sufre una penalización de puntos de experiencia.

Conjuros: algunas veces una criatura puede lanzar sortilegios arcanos o divinos de igual manera que puede hacerlo un miembro de las clases lanzadoras de conjuros (y puede activar objetos mágicos según corresponda). Tales criaturas están sujetas a las mismas reglas de lanzamiento de conjuros que los personajes, con las siguientes excepciones.

Una criatura lanzadora de conjuros que carezca de manos o brazos puede proporcionar cualquier componente somático que pueda necesitar un conjuro mediante movimientos de su cuerpo. Una criatura semejante también necesitará componentes materiales para sus conjuros. Puede lanzar el conjuro ya sea tocando el componente requerido (pero no si el componente está en posesión de otra criatura) o teniéndolo consigo. Algunas criaturas lanzadoras de conjuros utilizan la dote de Abstención de materiales para evitar tenerse que preocupar de componentes no muy costosos.

Una criatura lanzadora de conjuros no es realmente miembro de una clase, a no ser que lo diga su ficha, y tampoco obtendrá ninguna aptitud de clase. Por ejemplo, una criatura que lance conjuros arcanos como un hechicero no podrá obtener un familiar. Una criatura con acceso a sortilegios de clérigo deberá prepararlos de la manera normal y recibirá conjuros de dominio si así está especificado, pero no recibirá los poderes concedidos de dominio salvo que tenga al menos un nivel en la clase de clérigo.

Constreñir (Ex): tras una prueba con éxito de presa, la criatura puede estrujar al oponente, infligiendo daño contundente. La cantidad de daño aparece indicada en la entrada de la criatura. Si el monstruo dispone también de la aptitud de Agarrón mejorado (consulta la página 305), infligirá daño por constricción además del que cause con el arma empleada para agarrar.

Consunción de energía (Sb): este ataque mina la energía vital de un oponente vivo y tiene lugar de forma automática en cuanto la víctima es alcanzada por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Cada consunción de energía con éxito infligirá uno o más niveles negativos (el texto descriptivo indicará cuántos). Cuando un ataque que produzca consunción de energía resulte en un golpe crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada. Salvo que se indique lo contrario, por cada nivel negativo que inflija a su oponente, la criatura consumidora recuperará 5 puntos de golpe (10 con un golpe crítico). Estos puntos de golpe temporales durarán un máximo de 1 hora.

Por cada nivel negativo, el oponente afectado sufrirá un –1 en todas sus pruebas de habilidad y característica, ataques y salvaciones, y perderá 1 nivel efectivo o DG (siempre que el nivel se utilice para un cálculo o tirada de dado). Si es un lanzador de conjuros, perderá también un espacio de conjuro del nivel más alto que pueda ejecutar y (si es aplicable) un conjuro preparado de ese mismo nivel; esta pérdida persistirá hasta que se elimine el nivel negativo.

Los niveles negativos permanecen hasta haber transcurrido 24 horas o hasta ser eliminados por medio de un conjuro, como *restablecimiento*. En ese momento, el oponente afectado debe intentar una salvación de Fortaleza con CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura consumidora + el modificador de Carisma de la criatura consumidora (la CD exacta se indicará en el texto descriptivo de la criatura). Con un resultado de éxito, el nivel negativo desaparecerá sin causar daño alguno a la víctima. Con un fallo, el nivel negativo desaparecerá, pero el nivel de la criatura también se verá reducido en uno. Debe efectuarse un TS diferente para cada nivel negativo que se posea.

***Convocar* (St):** una criatura con la aptitud de *convocar* puede llamar a otras criaturas específicas de su raza de una manera muy parecida al conjuro *convocar monstruo*, pero por lo general solamente tiene una posibilidad limitada de éxito (tal y como se especifica en la ficha de la criatura). Tira 1d%, si se falla ninguna criatura responde a la convocación. Las criaturas convocadas regresan de forma automática a donde proceden después de 1 hora. Una criatura que acaba de ser convocada no puede utilizar su propia aptitud de *convocar* durante 1 hora.

La mayoría de criaturas con esta aptitud no la utilizan a la ligera, debido a que las deja en deuda con la criatura convocada. Por regla general, solamente la utilizan cuando es necesario para salvar sus propias vidas.

A cada aptitud de *convocar* se le proporciona un nivel de conjuro adecuado para los cálculos referentes a las pruebas de Concentración e intentos de disipar a la criatura convocada. Como decimos en la *Guía del Dungeon Master*, no se otorgan recompensas de experiencia por monstruos convocados.

Curación rápida (Ex): una criatura con la cualidad especial de Curación rápida recupera puntos de golpe a un ritmo excepcionalmente veloz, normalmente 1 o más puntos por asalto, según se indique en la ficha de la criatura (por ejemplo, un vampiro tiene Curación rápida 5). Excepto por lo que decimos aquí, la Curación rápida será considerada igual que la natural (consulta el *Manual del jugador*). Esta aptitud no sirve para recuperar los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, ni permite a la criatura regenerar ni, salvo que se diga lo contrario, reengancharse fragmentos corporales que haya perdido.

Dado de golpe racial: 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 azotamentes hechicero que describimos en este libro es una criatura de 17 DG debido a sus nueve niveles de hechicero, pero posee 8 DG raciales (la misma cantidad que un azotamentes típico sin ningún nivel de clase).

Desgarramiento (Ex): una criatura con este ataque especial obtiene ataques naturales adicionales cuando efectúa una presa sobre sus enemigos. Normalmente, un monstruo solamente puede atacar con una de sus armas naturales mientras está efectuando una presa, pero por regla general una criatura con la aptitud de Desgarramiento obtiene dos ataques de garra adicionales que solamente puede utilizar contra un enemigo apresado. Los ataques de Desgarramiento no sufren el penalizador habitual de –4 por atacar con un arma natural mientras se está efectuando una presa.

Un monstruo con la aptitud de Desgarramiento debe comenzar su turno apresando para utilizar este ataque especial, no puede empezar una presa y desgarrar en el mismo turno.

Engullir (Ex): si la criatura que posee este ataque especial empieza su turno con un oponente inmovilizado en su boca (consulta 'Agarrón mejorado' en la página 305), puede intentar una nueva prueba de Presa (como si intentara inmovilizar a su oponente). Si tiene éxito, la criatura se tragará a su víctima, e infligirá al oponente daño de mordisco. Salvo que se indique lo contrario, el oponente podrá tener, como máximo, una categoría de tamaño menos que la criatura engullidora.

Ser engullido tiene varias consecuencias, que dependen de la criatura que engulle. Una criatura engullida se considera que está inmovilizada, mientras que la criatura que engulle no lo está. La víctima puede intentar puede abrirse paso cortando con cualquier arma ligera cortante o perforante (la cantidad de daño cortante a infligir para liberarse figurará en la descripción de la criatura), o sencillamente puede intentar escapar de la presa. La CA del interior de una criatura que engulle es normalmente 10 + 1/2 del bonif. de su armadura natural, sin modificadores por tamaño o Destreza. Si la criatura engullida se libra de la presa, el éxito la sitúa de nuevo en la boca del atacante, donde puede ser mordida o tragada de nuevo.

Entorno: esta línea describe un tipo de clima y terreno donde se encuentra de forma típica a la criatura. Esto es una tendencia, pero no es algo excluyente.

Ten en cuenta que estos entornos también pueden existir en partes de dungeons debido a efectos mágicos u otras interferencias sobrenaturales, o como aspectos de dungeons u otros medios ambientes. El Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* contiene más detalles sobres los tipos de clima y terreno.

Forma alternativa (Sb): una criatura con esta aptitud especial tiene la capacidad de asumir una o más formas alternativas específicas. Esta aptitud funciona de una manera parecida al conjuro de *polimorfarse*, excepto que la criatura está limitada a las formas especificadas, y no recupera ningún punto de golpe por cambiar de forma. Asumir una forma alternativa produce los cambios siguientes en la criatura:

— La criatura mantiene el tipo y subtipo de su forma original. Obtiene el tamaño de su nueva forma.

— Pierde las armas naturales, armadura natural, modalidades de movimiento, y ataques especiales extraordinarios de su forma original.

— Obtiene las armas naturales, armadura natural, modalidades de movimiento, y ataques especiales extraordinarios de su nueva forma.

— La criatura conserva las aptitudes especiales de su forma original. No gana ninguna aptitud especial de su nueva forma.

— Conserva todas las aptitudes sortílegas y ataques sobrenaturales de su forma antigua (excepto para las armas de aliento y los ataques de mirada). No gana las aptitudes sortílegas y ataques sobrenaturales de su nueva forma.

— Obtiene las puntuaciones de característica físicas (Fue, Des, Con) de su nueva forma, manteniendo las de las características mentales (Int, Sab, Car) de su forma original.

— La criatura conserva sus puntos de golpe y sus bonificadores a las salvaciones, aunque sus modificadores a las salvaciones pueden cambiar debido a una variación en las puntuaciones de característica.

— Mantiene cualquier aptitud de lanzar conjuros que tuviera en su forma original, aunque debe ser capaz de hablar de forma inteligible para lanzar conjuros con componentes verbales y debe tener manos parecidas a las humanoides para lanzar conjuros con componentes somáticos.

— La criatura se camufla de forma eficaz como una de su nueva forma, y obtiene un bonificador de +10 a las pruebas de Disfrazarse si utiliza esta aptitud para crear un disfraz.

Habilidades de clase (o cláseas): cualquier habilidad en la que el monstruo haya adquirido un rango o en la que la criatura posea un bonificador racial se considera una habilidad de clase (o clásea) para esa especie de criatura. Algunos monstruos, como los dragones verdaderos, 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 una velocidad natatoria siempre tienen Nadar como habilidad de clase, y del mismo modo las que posean una velocidad trepadora tendrán Trepar. Las habilidades listadas en una ficha debido a la sinergia de otras habilidades no son habilidades de clase. Por ejemplo, las habilidades de clase de una márilith son Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Concentración, Conocimiento de conjuros, Diplomacia, Engañar, Esconderse, Escuchar, Intimidar, Moverse sigilosamente, y Usar objeto mágico. Aunque tanto Disfrazarse como Supervivencia se mencionan en el bloque de estadísticas de la criatura, su presencia se debe de forma exclusiva a los beneficios de sinergia que conceden Engañar y Buscar.

Inmunidad a conjuros (Ex): una criatura con inmunidad a conjuros evita los efectos de conjuros y aptitudes sortílegas que le afecten de una manera directa. Esto funciona exactamente igual que la RC, excepto que no puede ser superada. Algunas veces la inmunidad a conjuros es condicional o se aplica solamente a conjuros de un cierto tipo o nivel. Los conjuros que no permiten una RC no se ven afectados por la inmunidad a conjuros.

Miedo (Sb o St): los ataques de miedo pueden tener varios efectos.

Aura de miedo (Sb): la utilización de esta aptitud es una acción gratuita. El aura puede dejar clavado al oponente (como la desesperación de una momia) o funcionar como el conjuro de *miedo* (como el aura de un liche). También pueden ser posibles otros efectos. Un aura de miedo es un área de efecto. El texto descriptivo proporcionará el tipo y tamaño de área.

Cono (St) o rayo (Sb) de miedo: estos efectos suelen funcionar como el conjuro de *miedo*.

Cuando un efecto de miedo permite un TS, se trata de uno de Voluntad con CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura temible + el modificador de Carisma de la criatura temible (la CD exacta aparecerá indicada en el texto descriptivo de la criatura). Todos los ataques de miedo son efectos enajenadores de miedo.

Mirada (Sb): un ataque de mirada tiene lugar cuando los oponentes miran a los ojos de la criatura. Este ataque puede tener prácticamente cualquier efecto: petrificación, muerte, hechizo, etc. Su alcance típico es de 30', pero consulta la ficha de la criatura para obtener más detalles al respecto.

El tipo de salvación para los ataques de mirada varía, pero por regla general es de Voluntad o Fortaleza. La CD es 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura miradora + el modificador de Carisma de la criatura miradora (la CD exacta aparecerá indicada en el texto descriptivo 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.

Todo oponente que se halle dentro del alcance de un ataque de mirada ha de realizar un TS cada asalto, al comienzo de su turno y por orden de iniciativa. Solamente serán vulnerables aquellos oponentes que estén mirando directamente a la criatura con ataque de mirada. Los oponentes disponen de dos maneras de no hacer el TS evitando mirarla.

Desviar los ojos: el oponente evita mirar al rostro de la criatura, centrando su atención en el cuerpo, fijándose en su sombra, siguiendo su imagen en superficies reflectantes, etc. Cada asalto, el oponente tendrá un 50% de posibilidades de librarse del TS contra el ataque de mirada. Sin embargo, la criatura con ataque de mirada obtiene ocultación contra ese oponente.

Llevar una venda en los ojos: el oponente no podrá ver a la criatura en absoluto (también puede hacerse dándole la espalda o cerrando los ojos). La criatura con ataque de mirada dispondrá de ocultación total contra ese oponente.

Una criatura dotada de esta aptitud puede "mirar activamente" como acción de ataque con sólo elegir a un objetivo que se encuentre a su alcance. El oponente deberá realizar un TS, pero podrá intentar evitarlo tal y como se ha descrito anteriormente. Por tanto, es posible tener que salvarse dos veces contra la mirada de una criatura en un mismo asalto: una vez antes de la acción del oponente y otra durante el turno de la criatura.

Los ataques de mirada pueden afectar a los oponentes etéreos. Si no se indica lo contrario, toda criatura será inmune al ataque de mirada de los de su propia especie. Los aliados de una criatura con ataque de mirada pueden resultar afectados. Se considera que todos los aliados de un monstruo con ese ataque están desviando los ojos de la criatura, y cada asalto tienen un 50% de posibilidades de no necesitar realizar un TS contra el ataque de mirada. La criatura también puede cubrirse los ojos, anulando de este modo el ataque de mirada.

Modalidades de movimiento: las criaturas pueden poseer otras modalidades de movimiento además de caminar y correr. Salvo que se indique lo contrario de forma específica en la descripción de un monstruo, las modalidades de movimiento serán naturales, y no mágicas.

Excavar (Ec): una criatura con velocidad minadora puede excavar un túnel a través de tierra, pero no a través de la roca, a no ser que el texto descriptivo afirme lo contrario. Estas criaturas no pueden cargar o correr mientras excavan. La mayoría de las criaturas minadoras no dejan túneles tras de sí que otras puedan utilizar (ya sea porque apilan detrás suyo el material que excavan rellenando el túnel o porque realmente no desplazan ningún material cuando excavan); consulta las descripciones individuales de las criaturas para más detalles al respecto.

Nadar (Nd): las criaturas con una velocidad natatoria pueden desplazarse por el agua a la velocidad indicada sin necesidad de realizar pruebas de Nadar. Además, obtendrán un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre podrán elegir 10, aunque estén nadando a toda prisa o sean amenazadas mientras tanto. Estas criaturas podrán utilizar la acción de correr mientras nadan, siempre y cuando lo hagan en línea recta.

Trepar (Tr): toda criatura que posea una velocidad trepadora obtendrá un bonificador racial de +8 en todas las pruebas de Trepar. La criatura deberá realizar una prueba de Trepar cada vez que escale una pared o pendiente con una CD superior a 0, pero siempre podrá elegir 10 (consulta 'Pruebas sin tirada', en el *Manual del jugador*) aunque lo haga a toda prisa o sea amenazada mientras lo hace. Al trepar, la criatura se desplazará a la velocidad indicada. Si opta por una escalada acelerada (consulta la habilidad de Trepar, en el *Manual del jugador*) se moverá al doble de la velocidad indicada (o a su velocidad terrestre normal, la

que sea menor), realizando una sola prueba de habilidad con un penalizador de -5. Estas criaturas no pueden usar la acción de correr a la vez que trepan. Una criatura conserva su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) mientras trepa, y los oponentes no obtienen ningún bonificador especial a sus ataques contra una criatura que trepe.

Volar (Vl): una criatura con una velocidad de vuelo (o voladora) podrá desplazarse a través del aire a la velocidad indicada, siempre que no lleve más de una carga ligera; consulta 'Carga transportable', en el *Manual del jugador* (ten en cuenta que llevar una armadura intermedia no constituye de forma necesaria una carga mediana). Todas las velocidades de vuelo incluyen una nota entre paréntesis indicando el tipo de maniobrabilidad que describimos a continuación:

— Perfecta: la criatura puede llevar a cabo prácticamente cualquier maniobra aérea que desee. Se moverá por el aire igual de bien que un humano haría sobre terreno llano.

— Buena: la criatura es muy ágil en el aire (como una mosca doméstica 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 vuela 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 éstas infligirán el doble de daño. Estas criaturas pueden usar la acción de correr mientras vuelan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.

Para obtener más información al respecto, consulta 'Movimiento aéreo táctico', en la *Guía del Dungeon Master*.

Nivel efectivo de personaje (NEP): esta cantidad representa el poder global de una criatura comparado al de un personaje del *Manual del jugador*. Una criatura con un NEP de 10 es equivalente de una forma aproximada a un personaje de 10.º nivel. El NEP de una criatura es igual a la suma de sus DG (incluyendo sus niveles de clase) y su ajuste de nivel. Por ejemplo, un minotauro tiene 6 DG y un ajuste de nivel de +2. Es equivalente a un personaje de 8.º nivel.

Olfato (Ex): esta aptitud permite a la criatura detectar a individuos que se estén aproximando, descubrir husmeando a enemigos escondidos y rastrear utilizando el sentido del olfato. Las criaturas con esta aptitud pueden identificar olores familiares igual que los humanos hacen con los lugares conocidos. La criatura podrá detectar a sus oponentes por medio del olfato en un radio de 30'. Con el viento a favor, el alcance se incrementará hasta 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 las distancias indicadas anteriormente. Los olores abrumadores, como el olor fétido de la mofeta o el hedor de saurión, podrán detectarse al triple del alcance normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no se revela la posición exacta de donde emana: sólo queda patente su presencia en algún punto dentro del alcance. La criatura puede emplear una acción de movimiento para averiguar de qué dirección procede. Si se mueve a 5' o menos de la fuente del olor, la criatura podrá precisar su posición.

Una criatura con esta aptitud y la dote de Rastrear puede seguir rastros por medio del olfato, realizando una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para localizar o seguir un rastro. 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 fuerte que sea el olor de la presa, la cantidad de criaturas perseguidas y la antigüedad del rastro. La CD aumentará en 2 por cada hora que el rastro se haya enfriado. Por lo demás, la aptitud seguirá las mismas reglas que la dote de Rastrear. Las criaturas que rastreen mediante el olfato ignorarán los efectos producidos por las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Parálisis (Ex o Sb): este ataque especial inmoviliza a la víctima. Las criaturas paralizadas no pueden moverse, hablar, o realizar ninguna acción física. La víctima permanece donde esté, inmóvil e indefensa. La parálisis afecta al cuerpo, y por regla general un personaje puede resistirse mediante una tirada de salvación de Fortaleza (la CD figurará en la descripción de la criatura). Al contrario que *inmovilizar persona* y otros efectos parecidos, un efecto de parálización no permite una nueva salvación cada asalto. Una criatura alada que esté volando por el aire cuando resulte paralizada no podrá batir sus alas y caerá. Una criatura nadadora no podrá nadar y podría ahogarse.

Pérdida de puntuación de característica (Sb): algunos ataques reducen la puntuación del oponente en una o más características. Esta pérdida puede ser permanente (consunción de característica) o temporal (daño de característica).

Consunción de característica: este efecto reduce de forma permanente una puntuación de característica de un oponente vivo cuando la criatura lo alcanza con un ataque cuerpo a cuerpo. El texto descriptivo de la criatura indicará la característica concreta y la cantidad consumida. Cuando un ataque que cause consunción permanente de característica resulte en un golpe crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada (si el daño está expresado en forma de tirada, lanza dos dados). Salvo que se indique lo contrario, la criatura atacante ganará 5 puntos de golpe (10 con un golpe crítico) siempre que consuma una puntuación de característica, sin importar cuántos puntos haya consumido. Los puntos de golpe temporales adquiridos de esta manera duran un máximo de 1 hora.

Algunos ataques de consunción de característica permiten una salvación de Fortaleza con una CD de 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura consumidora + el modificador de Carisma de la criatura consumidora (la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Si no se menciona ningún TS, éste no estará permitido.

Daño de característica: este ataque inflige daño temporal a una puntuación de característica del oponente. El texto descriptivo de la criatura indicará la característica y la cantidad de daño. Cuando un ataque que produzca daño de característica resulte en un golpe crítico, infligirá el doble del indicado (si el daño está expresado en forma de tirada, lanza dos dados). La característica dañada se recupera a razón de 1 punto por día por cada característica afectada.

Pisotear (Ex): como acción de asalto completo, la criatura que posea este ataque especial puede moverse hasta al doble de su velocidad y, literalmente, atropellar a cualquier oponente que tenga, como mínimo, una categoría de tamaño menos que ella. Lo único que debe hacer la criatura es pasar sobre los oponentes que encuentre en su camino; cualquier criatura cuyo espacio sea completamente cubierto por el espacio de la criatura que pisotea sufre dicho ataque.

Si el espacio de un objetivo es mayor de 5', solamente se considerará pisoteado si la criatura que efectúa el ataque pasa por encima de todas las casillas que él ocupe. Si la criatura que pisotea pasa solamente sobre parte del espacio del objetivo, éste puede efectuar un ataque de oportunidad contra la criatura que pisotea con un penalizador de –4. Una criatura que esté pisoteando y termine su movimiento de forma accidental en un espacio ilegal volverá a la última posición legal que haya ocupado, o a la posición legal más cercana, si existiera una que fuera más cercana.

Un ataque de pisoteo inflige daño contundente (el daño de golpetazo de la criatura + 1 1/2 veces su modificador de Fuerza). El texto descriptivo de la criatura indicará la cantidad exacta.

Los oponentes pisoteados pueden realizar ataques de oportunidad, pero éstos sufrirán un penalizador de –4. Si no llevan a cabo tales ataques, los oponentes pisoteados podrán intentar una salvación de Reflejos para sufrir solamente la mitad del daño. La CD de la salvación será 10 + 1/2 DG de la criatura pisoteadora + el modificador de Fuerza de la criatura que pisotea (la CD exacta figurará en el texto descriptivo de la criatura). Una criatura pisoteadora solamente puede infligir daño por pisoteo a cada objetivo una vez por asalto, sin que importe cuántas veces su movimiento le lleva a pasar por encima de una criatura objetivo.

Poderes psiónicos (St): se trata de aptitudes que las criaturas generan con el poder de su mente. Las aptitudes psiónicas siempre se utilizan a voluntad (carecen de límite de uso).

Presencia pavorosa (Ex): esta aptitud especial hace que la mera presencia de la criatura resulte inquietante para sus enemigos. Tiene lugar de forma inmediata cuando la criatura lleva a cabo algún tipo de acción dramática (como cargar, atacar o gruñir). Los oponentes situados dentro del alcance que presencien la acción pueden quedar asustados o estremecidos.

Las acciones necesarias para desencadenar la aptitud aparecerán indicadas en el texto descriptivo de la criatura. Por regla general, el alcance es de 30', y la duración habitualmente es 5d6 asaltos.

Esta aptitud solamente afecta a los oponentes que tengan menos DG o niveles que la criatura. Todo oponente puede resistir los efectos mediante una

salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura pavorosa + el modificador de Carisma de la criatura pavorosa; la CD exacta aparecerá indicada en el texto descriptivo de la criatura). Todo oponente que tenga éxito en la salvación será inmune a la presencia pavorosa de la criatura durante un día. La presencia pavorosa es un efecto enajenador de miedo.

Rayo (Sb o St): esta forma de ataque especial se comporta como un ataque a distancia (consulta 'Dirigir un conjuro', en el *Manual del jugador*). Golpear con un rayo requiere efectuar un ataque de toque a distancia, ignorando armaduras, armaduras naturales y escudos y utilizando el bonificador de ataque a distancia de la criatura. Los ataques de rayo no poseen incremento de distancia. La descripción de la criatura especificará el alcance máximo, los efectos y cualquier TS aplicable.

Reducción del daño (Ex o Sb): una criatura con esta cualidad especial ignora el daño de la mayoría de armas y ataques naturales. Sus heridas se curarán inmediatamente o las armas rebotarán sin infligirle daño (en cualquier caso, el oponente será consciente de que su ataque no ha surtido efecto). La criatura sufrirá el daño normal de los ataques de energía (incluso aquellos de naturaleza no mágica), conjuros y aptitudes sortílegas y sobrenaturales. A veces, la criatura puede ser dañada normalmente por un arma mágica tal y como indicamos a continuación.

La ficha indicará la cantidad de daño ignorado (normalmente, entre 5 y 25 puntos) y el tipo de arma capaz de negar la aptitud. Por ejemplo, la ficha del hombre-lobo dice: "reducción del daño 10/plata"; cada vez que un oponente alcance al hombre-lobo con su arma, el daño que inflija se verá reducido en 10 puntos (hasta un mínimo de 0). Sin embargo, un arma argentada infligirá todo el daño a la criatura. Algunos monstruos son vulnerables al daño contundente, cortante o perforante. Por ejemplo, los esqueletos poseen una reducción del daño 5/contundente. Cuando son golpeados por armas cortantes o perforantes, el daño infligido por cada ataque se reduce en 5 puntos, pero las armas contundentes infligen el daño completo.

Algunos monstruos son vulnerables a ciertos materiales, tales como la plata refinada (*NdT: también llamada alquímica o pura por habérsele extraído las impurezas*), la adamantita y el hierro frío (*NdT: también llamado hierro sin forjar o templado en frío, por haber sido templado a una temperatura más baja de lo normal, lo que hace que sea más quebradizo*). Los ataques de las armas que no sean del material adecuado sufrirán la reducción del daño, incluso si el arma posee un bonificador de mejora. Ejemplos: la reducción del daño del hombre-lobo 10/plata, la del gólem de hierro 15/adamantita y la de la ninfa 10/hierro frío.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas mágicas. Cualquier arma mágica que posea al menos un bonificador de mejora +1 a las tiradas de ataque y daño se sobrepone a la reducción del daño de esos monstruos. Las armas naturales de tales criaturas (pero no sus ataques con armas) se consideran armas mágicas en lo referente a sobreponerse a la reducción del daño. Por ejemplo, la gárgola posee una reducción del daño 10/mágica y puede golpear como si fuera un arma mágica para los efectos de sobreponerse a la reducción del daño.

Unos pocos monstruos muy poderosos, tales como el solar y la tarasca, solamente son vulnerables a armas épicas; o sea, a armas mágicas con al menos un bonificador de mejora de +6. Las armas naturales de tales criaturas también se consideran armas épicas en lo referente a sobreponerse a la reducción del daño.

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 uno de esas propiedades o más, y ciertas armas mágicas también poseen esas propiedades. Por ejemplo, muchos demonios tanar'ri y diablos baatezu poseen una reducción del daño 10/bueno, mientras que muchos celestiales poseen una reducción del daño 10/maligno. Una criatura con un subtipo de alineamiento (bueno, caótico, legal o maligno) puede sobreponerse a este tipo de reducción del daño con sus armas naturales y las armas que empuñen como si dichas armas o armas naturales poseyeran un alineamiento (o alineamientos) que correspondan a los de los subtipos de la criatura, y por ello las criaturas del ejemplo pueden sobreponerse a la reducción del daño como si sus armas y armas naturales tuvieran alineamiento maligno y bueno, respectivamente.

Cuando después de la barra separadora figura un guión ("—") ningún arma niega la reducción del daño.

Unas pocas criaturas pueden ser dañadas por más de un tipo de arma. Por ejemplo, el demonio babau posee una reducción del daño 10/buena o hierro frío. Tanto un tipo de arma como otro, de alineamiento bueno o de hierro frío, se sobreponen a su reducción del daño.

Algunas otras pocas criaturas requieren combinaciones de diferentes tipos de ataques para sobreponerse a sus reducciones del daño. El ghaele eladrín posee una reducción del daño 10/hierro frío y maligna, lo que quiere decir que un arma debe haber sido templada en frío y poseer alineamiento maligno para sobreponerse a la reducción del ghaele eladrín. Un liche posee una reducción del daño 15/contundente y mágica, lo que significa que solamente las armas contundentes con al menos un bonificador de mejora +1 le infligen el daño completo. Un arma que sea de una categoría pero que no tenga la otra propiedad no servirá para sobreponerse a la reducción del daño de la criatura, una espada mágica o una maza no mágica no serán mejores para dañar al liche que cualquier otra arma.

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 (un troll, por ejemplo, tiene 'regeneración 5'). Ciertas formas de ataque, normalmente el fuego y el ácido, infligirán daño letal a la criatura, que la aptitud no podrá regenerar. El texto descriptivo del monstruo indicará los detalles.

Una criatura regeneradora que caiga inconsciente a consecuencia del daño no letal sufrido podrá ser despachada por medio de un golpe de gracia (consulta el *Manual del jugador* al respecto). Este ataque no puede pertenecer a ningún tipo que pase a ser automáticamente daño no letal.

Las formas de ataque que no inflijan daño haciendo perder puntos de golpe (por ejemplo, la mayoría de los venenos y la desintegración) ignoran la regeneración. Esta aptitud tampoco sirve para recuperar los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia. Las criaturas regeneradoras pueden recuperar porciones perdidas de su cuerpo y pueden reengancharse extremidades y fragmentos corporales; los detalles al respecto se indicarán en la ficha de la criatura. Los fragmentos cercenados que no se reenganchen se pudrirán y morirán de forma normal.

Una criatura debe tener una puntuación de Constitución para poseer la aptitud de Regeneración.

Resistencia a conjuros (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 debe realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si el resultado es igual o superior al valor de RC de la criatura, el sortilegio funcionará con normalidad, aunque la criatura seguirá teniendo derecho a un TS.

Resistencia a la energía (Ex): una criatura con esta cualidad especial ignora parte del daño del tipo indicado cada vez que se le inflige daño de esa clase (normalmente, por ácido, frío, fuego o electricidad). La ficha indicará el tipo y la cantidad de daño ignorado. Por ejemplo, una lilenda posee 'Resistencia al fuego 10', por lo que ignora los primeros 10 puntos de daño por fuego infligidos cada vez que sea alcanzada por un ataque que inflija daño por fuego.

Resistencia a la expulsión (Ex): una criatura que posea esta aptitud especial (por regla general, un muerto viviente) es más difícil de afectar por clérigos y paladines (consulta al respecto 'Expulsar o reprender muertos vivientes', en el *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, una sombra posee "resistencia a la expulsión +2" y 3 DG. Los intentos de expulsar, reprender, comandar o reforzar a la sombra tratarán a la criatura como si tuviera 5 DG, aunque ésta tendrá 3 DG para cualquier otro efecto.

Sentido ciego (Ex): mediante la utilización de otros sentidos que no sean la vista, tales como un olfato u oído agudo, una 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 con precisión a una criatura dentro del alcance de su aptitud de sentido ciego. Cualquier oponente que la criatura no pueda ver todavía tienen ocultación total contra la criatura con sentido ciego, y la criatura aún y así tiene la posibilidad normal de fallo cuando ataque a enemigos que tengan esa ocultación. La visibilidad todavía afecta al movimiento de las criaturas con sentido ciego. Una criatura con sentido ciego a pesar de eso no recibe su bonificador de 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 situación de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo. Las criaturas acuáticas que posean sentido de la vibración también podrán detectar la localización 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: estas criaturas siempre poseen velocidad natatoria y por ello pueden moverse en el agua sin tener que hacer pruebas de Nadar. Una criatura acuática puede respirar bajo el agua. No puede respirar aire salvo que posea la cualidad especial de anfibio.

Subtipo agua: habitualmente este subtipo es utilizado por ajenos y elementales con una conexión con el plano Elemental del agua. Las criaturas con el subtipo 'agua' siempre poseen una velocidad natatoria y pueden moverse en el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura de este subtipo puede respirar bajo el agua y por lo general también puede respirar aire.

Subtipo agrandado: una criatura recibe este subtipo en cualquier momento en que suceda alguna cosa que cambie su tamaño original. Algunas criaturas (aquellas con una plantilla heredada) han nacido con este subtipo, otras lo obtienen cuando reciben una plantilla adquirida. El subtipo 'agrandado' siempre va emparejado con el tipo original de la criatura. Por ejemplo, el cuervo familiar de un hechicero es una bestia mágica (animal agrandado). Por regla general, una criatura con el subtipo 'agrandado' posee los rasgos de su tipo actual, pero los aspectos de su tipo original. Por ejemplo, el cuervo familiar de un hechicero posee los aspectos de un animal y los rasgos de una bestia mágica.

Subtipo aire: habitualmente este subtipo es utilizado por ajenos y elementales con una conexión con el plano Elemental del aire. Las criaturas del subtipo 'aire' siempre tienen una velocidad de vuelo y por regla general poseen maniobrabilidad perfecta (consulta el punto 'Modalidades de movimiento' en la página 308).

Subtipo ángel: los ángeles son una raza de celestiales, o ajenos buenos, originarios de los planos Exteriores de alineamiento bueno. En la cosmología del D&D, esos planos son los siete montes de Celestia, los paraísos gemelos de Bitopía, los claros boscosos de Arbórea, los campos benditos del Elíseo, y las Tierras salvajes de las bestias.

Rasgos: un ángel posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Aura protectora (Sb):esta aptitud proporciona un bonificador de desvío +4 a la CA y un bonificador de resistencia +4 a los TS a cualquiera que esté hasta a 20' del ángel, contra los ataques realizados o efectos creados por criaturas malignas. Por lo demás, esto actúa como un *círculo mágico contra el mal* con el doble de potencia y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos de 20' de radio lanzados por un hechicero de nivel equivalente a los DG del ángel. El aura puede ser disipada, pero el ángel podrá volver a crearla durante su siguiente turno como acción gratuita (los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del ángel).

— Bonificador racial +4 a las salvaciones contra venenos.

— Don de lenguas (Sb): todos los ángeles pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* (nivel de lanzador equivalente a los DG del ángel). Esta aptitud siempre está activa.

— Inmunidad al ácido, al frío y a la petrificación.

— Resistencia a la electricidad 10 y al fuego 10.

— Visión en la oscuridad hasta a 60' y visión en la penumbra.

Subtipo arconte: los arcontes son una raza de celestiales, o ajenos buenos, originarios de los siete montes de Celestia.

Rasgos: un arconte posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Aura amenazadora (Sb): un aura de justicia rodea a los arcontes que combaten o se enfurecen. Toda criatura hostil en un radio de 20' del arconte debe tener éxito en una salvación de Voluntad para resistirse a este efecto. La CD de la salvación varía con cada tipo de arconte, utiliza el bonificador de Carisma e incluye un bonificador racial de +2. Quienes fallen sufrirán un penalizador –2 en los ataques, la CA y los TS durante 24 horas o hasta que logren golpear con éxito al arconte que genere el aura. Toda criatura que resista el efecto o lo rompa no volverá a resultar afectada durante 24 horas por el aura de ese arconte.

— Bonificador racial +4 a las salvaciones contra venenos.

— Círculo mágico contra el mal (Sb): los arcontes siempre están rodeados por un efecto de círculo mágico contra el mal, idéntico al conjuro del mismo nombre lanzado por un hechicero de nivel equivalente a los DG del arconte (los beneficios defensivos del círculo no están incluidos en el bloque de estadísticas del arconte).

— Don de lenguas (Sb): todos los arcontes pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* lanzado por un lanzador de 14.º nivel. Esta aptitud siempre está activa.

— Inmunidad a la electricidad y la petrificación.

— Teleportar (Sb): los arcontes pueden teleportarse sin error a voluntad (como el conjuro lanzado por un hechicero de 14.º nivel), exceptuando que la criatura sólo puede transportarse a sí misma junto a 50 lb. de objetos como máximo.

— Visión en la oscuridad hasta a 60' y visión en la penumbra.

Subtipo baatezu: muchos diablos pertenecen a la raza de ajenos malignos conocida como los baatezu.

Rasgos: un baatezu posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— *Convocar* (St): los baatezu poseen la aptitud de convocar a otros de su raza (la posibilidad de éxito y tipo de los baatezu convocados figuran en la descripción de cada monstruo).

— Inmunidad al fuego y al veneno.

— Resistencia al ácido 10 y al frío 10.

— Telepatía.

— Ver en la oscuridad (Sb): todos los baatezu pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluyendo la creada por los conjuros de *oscuridad profunda*.

Subtipo bueno: por lo general este subtipo se aplica solamente a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento bueno. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos buenos; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuera de alineamiento bueno, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'bueno' supera la reducción del daño como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuviera alineamiento bueno (consulta 'Reducción del daño', anteriormente).

Subtipo cambiaformas: un cambiaformas posee la aptitud sobrenatural de asumir una o más formas alternativas. Gran cantidad de efectos mágicos permitan alguna clase de cambio de forma, y no toda criatura que puede cambiar de forma posee el subtipo 'cambiaformas'.

Rasgos: un cambiaformas posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Competencia con sus armas naturales, con todas las armas sencillas, así como con cualquier arma que se mencione en su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los cambiaformas que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

Subtipo caótico: por regla general es un subtipo que solamente se aplica a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento caótico. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos caóticos; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuera de alineamiento caótico, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'caótico' supera la reducción del daño como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuviera alineamiento caótico (consulta 'Reducción del daño', anteriormente).

Subtipo eladrín: los eladrines son una raza de celestiales, o ajenos buenos, originarios de los claros boscosos de Arbórea.

Rasgos: un eladrín posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Don de lenguas (Sb): todos los eladrines pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* lanzado por un lanzador de 14.º nivel. Esta aptitud siempre está activa.

— Inmunidad a la electricidad y la petrificación.

— Resistencia al frío 10 y al fuego 10.

— Visión en la oscuridad hasta a 60' y visión en la penumbra.

Subtipo extraplanario: éste es un subtipo que se aplica a cualquier criatura cuando esté en un plano diferente del suyo originario. Una criatura que viaje por los planos puede ganar o perder este subtipo según vaya de plano a plano. Este libro supone que los encuentros con criaturas tienen lugar en el plano Material, y que cada criatura cuyo plano originario no sea el plano Material posee el subtipo 'extraplanario' (pero no lo poseería si estuviera en su plano natal). Cada criatura extraplanaria mencionada en este libro posee un plano natal citado en su descripción. Estos planos natales están sacados de la cosmología de la Gran rueda del juego del D&D (consulta el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Si tu campaña utiliza una cosmología diferente, deberás asignar planos natales distintos a las criaturas extraplanarias.

Las criaturas no clasificadas como extraplanarias son originarias del plano Material, y obtienen el subtipo 'extraplanario' si abandonan el plano Material. Ninguna criatura posee el subtipo 'extraplanario' cuando se encuentre en un plano Transitivo; los planos Transitivos en la cosmología del D&D son el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra.

Subtipo frío: una criatura con el subtipo 'frío' posee inmunidad al frío. Posee vulnerabilidad al fuego, lo que significa que sufre la mitad más de daño (+50%) de lo normal del fuego, independientemente de si se permite un TS, o de si la salvación tiene éxito o falla.

Subtipo fuego: una criatura con el subtipo 'fuego' posee inmunidad al fuego. Posee vulnerabilidad al frío, lo que significa que sufre la mitad más de daño (+50%) de lo normal del frío, independientemente de si se permite un TS, o de si la salvación tiene éxito o falla.

Subtipo guardinal: los guardinales son una raza de celestiales, o ajenos buenos, originarios de los campos benditos del Elíseo.

Rasgos: un guardinal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Bonificador racial +4 a las salvaciones contra venenos.

— Imposición de manos (Sb): esto funciona como la aptitud de paladín, pero el guardinal puede curar tanto daño por día como sus propios puntos de golpe totales.

— Inmunidad a la electricidad y la petrificación.

— Resistencia al frío 10 y al sonido 10.

—Telepatía animal (Sb): los guardinales pueden comunicarse mentalmente con animales como acción gratuita. Esto funciona como un conjuro de *hablar con los animales* lanzado por un lanzador de 8.º nivel (pero no requiere sonido).

— Visión en la oscuridad hasta a 60' y visión en la penumbra.

Subtipo incorporal: las criaturas incorporales carecen de cuerpo físico. Sólo pueden infligirles daño otras criaturas incorporales, las armas mágicas o criaturas que golpeen como armas mágicas y los conjuros y aptitudes sortílegas o sobrenaturales. Son inmunes a todo tipo de ataques no mágicos. Incluso cuando son alcanzadas por conjuros o armas mágicas, tienen un 50% de ignorar todo el daño infligido por esa fuente corporal (exceptuando los efectos de fuerza, como el proyectil mágico, la energía positiva o negativa o los ataques de las armas con la aptitud *fantasmal*). Aunque el agua bendita no es un ataque mágico, puede afectar a los muertos vivientes incorporales, pero un impacto con agua bendita tiene un 50% de que no afecte a una criatura incorporal.

Las criaturas incorporales carecen de armadura natural, pero poseen un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (siempre con un mínimo de +1, aun cuando la puntuación de Carisma de la criatura no conceda normalmente tal bonificador).

Las criaturas incorporales pueden entrar en objetos sólidos o atravesarlos a voluntad, pero deben permanecer adyacentes al exterior del objeto, y por ello no puede atravesar un objeto cuyo espacio sea más voluminoso que ellas mismas. Pueden sentir la presencia de criaturas u objetos en una casilla adyacente a su localización real, pero los enemigos poseen ocultación total (50% de posibilidad de fallo) contra una criatura incorporal que se encuentre dentro de un objeto. Para ser capaz de ver más allá del objeto en el que está dentro y atacar con normalidad, la criatura incorporal debe emerger. Una criatura incorporal dentro de un objeto posee cobertura total, pero cuando ataque a una criatura fuera del objeto solamente tendrá cobertura, por lo que una criatura en el exterior con una acción preparada puede golpear mientras la ataca. Una criatura incorporal no puede atravesar efectos de fuerza.

Sus ataques atraviesan (ignoran) las armaduras, escudos y armaduras naturales, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como una armadura de mago), funcionan perfectamente contra ellas. 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 derribar o efectuar ataques de presa, ni pueden ser derribadas o sufrir un ataque de presa. De hecho, no pueden efectuar cualquier acción física que implique mover o manipular un oponente o su equipo, ni tampoco pueden verse sujetas a tales acciones. Las criaturas incorporales no tienen peso y no activan trampas que se disparen por peso.

Una criatura incorporal se mueve en silencio y, si no lo quiere, no puede ser oída mediante pruebas de Escuchar. Carece de puntuación de Fuerza, por lo que su modificador de Destreza se aplica tanto a sus ataques cuerpo a cuerpo como a distancia. Los sentidos no visuales, tales como el olfato o vista ciega, no son efectivos, o lo son solamente de forma parcial, contra criaturas incorporales. Éstas tienen un sentido innato de la dirección y pueden moverse a máxima velocidad incluso cuando no puedan ver.

Subtipo legal: por lo general este subtipo se aplica solamente a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento legal. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos legales; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuera de alineamiento legal, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'legal' supera la reducción del daño como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuviera alineamiento legal (consulta 'Reducción del daño', anteriormente).

Subtipo maligno: por lo general este subtipo se aplica solamente a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento maligno. Los ajenos malignos también son conocidos como infernales. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos malignos; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuera de alineamiento maligno, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'maligno' supera la reducción del daño como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuviera alineamiento maligno (consulta 'Reducción del daño', anteriormente).

Subtipo nativo: éste es un subtipo que solamente 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 lo puede ser 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 necesitan comer y dormir.

Subtipo plaga: una plaga es una gran cantidad de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que actúan como una única criatura. Una plaga posee las particularidades de su tipo, excepto en lo que explicamos aquí. Una plaga posee una única cantidad total de DG y puntos de golpe, un único modificador de iniciativa, una única velocidad, y una única CA. Una plaga efectúa los TS como una única 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 es de 0', como el de las criaturas que la componen. Para atacar, se debe mover al espacio de un oponente, lo que provoca un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura de cualquier tamaño, debido a que se mueve por todos los lados de su presa. Una plaga puede moverse a través de casilla ocupadas por enemigos y viceversa sin dificultad, aunque la plaga provoca un ataque de oportunidad si lo hace. Una plaga puede moverse a través de grietas o agujeros lo suficientemente grandes para las criaturas que la componen.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en 300 criaturas no voladoras o 1.000 voladoras. Una de criaturas Diminutas está formada por 1.500 criaturas no voladoras o 5.000 voladoras y una plaga de criaturas Minúsculas se compone de 10.000 criaturas, sean o no voladoras. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más criaturas de las que podrían caber normalmente en una casilla de 10' de lado basándose en su espacio usual, debido a que las criaturas de una plaga están apretujadas y por lo general se arrastran unas por encima de otras y de sus presas cuando se mueven o atacan. Las plagas más grandes se representan mediante múltiples plagas individuales (una plaga de 15.000 ciempiés consistiría en 10 plagas de ciempiés, y cada plaga individual ocuparía una casilla de 10' de lado). El área ocupada por una plaga grande es totalmente moldeable, aunque por regla general la plaga permanece en casillas contiguas.

Rasgos: una plaga no posee una parte frontal y posterior diferenciadas, por lo que no se ven afectada por los golpes críticos ni pueden ser flanqueada. Una plaga compuesta por criaturas Menudas sufre la mitad del daño infligido por armas cortantes y perforantes. Una que esté formada por criaturas Diminutas o Minúsculas es inmune al daño de todas las armas.

Al reducir una plaga a 0 puntos de golpe hacemos que se disperse y desaparezca, aunque el daño infligido hasta ese momento no afecta a sus aptitudes para atacar o resistir un ataque. Las plagas nunca se quedan groguis o moribundas como resultado del daño infligido. Igualmente, tampoco pueden ser derribadas, apresadas o embestidas, y ellas no pueden efectuar una presa sobre un oponente.

Una plaga es inmune a cualquier conjuro que afecte a una cantidad específica de criaturas (incluyendo conjuros con un único objetivo, tales como *desintegrar*), con la excepción de los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) si la plaga posee una puntuación de Inteligencia y una mente colectiva. Los conjuros o efectos que afectan a un área, tales como las armas deflagradoras y muchos conjuros de Evocación, infligen la mitad más de daño (+50%) a una plaga.

Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas pueden resultar afectadas por los vientos fuertes, tales como los creados por un conjuro de *ráfaga de viento*. A fin de determinar los efectos del viento sobre una plaga, considérala como una criatura del mismo tamaño de las que la constituyen (consulta 'Vientos', en la *Guía del Dungeon Master*). Por ejemplo, una plaga de langostas (una plaga de criaturas Diminutas) puede ser dispersada por un viento severo. Los efectos del viento infligen 1d6 puntos de daño no letal por nivel de conjuro (o DG de la criatura que lo origina, en el supuesto de efectos tales como el torbellino de un elemental de aire). Una plaga que quede inconsciente como resultado de daño no letal resultará desorganizada y dispersada, y no se volverá a formar hasta que sus puntos de golpe excedan a su daño no letal.

Ataque de enjambre: las criaturas con el subtipo 'plaga' no efectúan ataques cuerpo a cuerpo normales. En su lugar, infligen daño automático a cualquier criatura cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento, sin que se necesite una tirada de ataque. Los ataques de enjambre no se encuentran supeditados a una posibilidad de fallo por cobertura u ocultamiento. En los apartados de 'Ataque' y 'Ataque completo' del bloque de estadísticas de una plaga, no figura ningún bonificador de ataque, sino la palabra 'enjambre'. La cantidad de daño que inflige una plaga se basa en sus DG, como te mostramos 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 ó más	5d6

Los ataques de una plaga no son mágicos salvo que se indique lo contrario en la descripción de la criatura. Por regla general, una reducción del daño suficiente para reducir el daño de un ataque de enjambre a 0, ser incorporal, u otras aptitudes especiales proporcionan inmunidad a una criatura (o al menos resistencia) al daño de una plaga. Algunas plagas también poseen otros ataques especiales, tales como absorción de sangre, ácido o veneno, además del daño normal que infligen.

Las plagas no amenazan a las criaturas que están en su casilla, y no efectúan ataques de oportunidad con su ataque de enjambre. Sin embargo, distraen a los enemigos cuyas casillas ocupen, tal y como describimos a continuación.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al ataque de una plaga que empiece su turno con una plaga en su casilla quedará mareada durante 1 turno; una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la plaga + modificador de Con de la plaga; la CD exacta figurará en la descripción de cada plaga) con éxito niega el efecto. La utilización de habilidades que impliquen paciencia y concentración requerirán una prueba de Concentración de 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 todos los animales y monstruos que son reptiles verdaderos.

Subtipo tanar'ri: muchos demonios pertenecen a la raza de ajenos malignos conocida como los tanar'ri.

Rasgos: un tanar'ri posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— *Convocar* (St): los tanar'ri poseen la aptitud de convocar a otros de su raza (la posibilidad de éxito y tipo de los tanar'ri convocados figuran en la descripción de cada monstruo).

— Inmunidad a la electricidad y al veneno.

— Resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10.

— Telepatía.

Subtipo tierra: habitualmente este subtipo es utilizado por ajenos y elementales con una conexión con el plano Elemental de la tierra. Por regla general las criaturas del subtipo 'tierra' poseen velocidad minadora, y la mayoría de ellas pueden excavar a través de la roca sólida.

Subtipo trasgoide: las criaturas trasgoides son humanoides escurridizos que viven de la caza y de las incursiones, todas ellas hablan trasgo.

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 proporciona un modificador a su CA y al bonificador de ataque, a las pruebas de presa que intente y un modificador a las pruebas de Esconderse. La tabla 7–1: tamaños de las criaturas proporciona un listado de los atributos que se aplican a cada categoría de tamaño.

Telepatía (Sb): una criatura con esta aptitud puede comunicarse de forma telepática con cualquier otra criatura dentro de un cierto alcance (que se especificará en la ficha de la criatura, habitualmente 100') que tenga un idioma. Es posible dirigirse a varias criaturas al mismo tiempo de forma telepática, aunque mantener una conversación telepática con más de una criatura al mismo tiempo es tan difícil como hablar y escuchar simultáneamente con varia gente a la vez.

Algunas criaturas (como el pseudodragón) poseen una forma limitada de telepatía, mientras otras (como la formícida reina) poseen una versión más poderosa de la aptitud.

Tesoro: éste apartado describe cuánta riqueza posee la criatura. (Consulta para más detalles sobre tesoro la *Guía del Dungeon Master*, de forma especial las tablas que van de la 3-5 a la 3-8). En la mayoría de los casos, las criaturas guardan sus objetos de valor en sus hogares o guaridas y no los transportan durante sus viajes. Las criaturas inteligentes que posean tesoros útiles y portátiles (como objetos mágicos) tenderán a llevarlos consigo y utilizarlos, dejando en casa los bienes voluminosos.

Tabla 7–1: tamaños de las criaturas

Tamaño	Modificador a CA/ataque	Modificador a Presa	Modificador a Esconderse	Dimensión*	Peso**	Alcance (Alto) (en casillas)	Espacio (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"-1'	1/8 lb-1 lb	1' (1/25)	0' (0)	—
Menudo	+2	–8	+8	1'-2'	1 lb-8 lb	2 1/2' (1/4)	0' (0)	—
Pequeño	+1	–4	+4	2'-4'	8 lb-60 lb	5' (1)	5' (1)	—
Mediano	+0	+0	+0	4'-8'	60 lb-500 lb	5' (1)	5' (1)	5' (1)
Grande	–1	+4	–4	8'-16'	500 lb-4.000 lb	10' (2 × 2)	10' (2)	5' (1)
Enorme	–2	+8	–8	16'-32'	2 - 16 toneladas	15' (3 × 3)	15' (3)	10' (2)
Gargantuesco	–4	+12	–12	32'-64'	16 - 125 toneladas	20' (4 × 4)	20' (4)	15' (3)
Colosal	–8	+16	–16	64' o más	más de 125 toneladas	30' ó + (6 × 6 ó +)	30' ó + (6 ó +)	20' ó + (4 ó +)

* Altura en los bípedos; longitud del cuerpo en los cuadrúpedos (del hocico hasta la base de la cola).

** Se supone que la criatura posee la densidad aproximada de un animal corriente. Una criatura hecha de piedra pesaría bastante más. Una criatura gaseosa pesaría mucho menos.

Los tesoros pueden incluir monedas, bienes y objetos. Las criaturas pueden poseer cantidades variables de cada cosa, en base a lo siguiente:

Estándar: consulta la tabla 3-5 de la Guía del Dungeon Master y realiza una tirada de 1d% por cada tipo de tesoro (monedas, bienes, objetos) en la sección de nivel de la tabla que corresponda al VD de la criatura (para los grupos de criaturas, utiliza en su lugar el NE).

Algunas criaturas poseen el doble, el triple o incluso el cuádruple del tesoro estándar; en tales casos, realiza dos, tres o cuatro tiradas por cada tipo de tesoro.

Ninguno: la criatura no posee tesoro propio.

No estándar: algunas criaturas poseen manías o hábitos que afectan al tipo de tesoro que reúnen. Éstas emplean las mismas tablas de tesoro, pero con ajustes especiales.

Fracción de las monedas: haz una tirada en la columna de las monedas correspondiente al VD de la criatura, pero divide el resultado tal y como te indicamos.

% de bienes u objetos: esta criatura posee bienes u objetos sólo algunas veces. Antes de comprobar los bienes u objetos, lanza 1d% contra el porcentaje indicado. Si tienes éxito, realiza una tirada normal en la columna de bienes o la de objetos (lo que aún podría resultar en que no poseyera ningún bien ni objeto).

Doble de bienes u objetos: realiza dos tiradas en la columna apropiada de bienes o de objetos.

Notas entre paréntesis: algunas líneas de bienes u objetos incluyen notas que limitan los tipos de tesoro reunidos por la criatura.

Cuando una nota incluye la palabra "no", quiere decir que la criatura no recoge la cosa en cuestión o no puede quedarse con ella. Si una tirada aleatoria obtuviese ese resultado, trátalo en su lugar como "nada". Por ejemplo, si en la línea de "objetos" de una criatura se indicara "no inflamables" y en la tirada aleatoria obtuvieras un rollo de pergamino, en vez de eso la criatura no poseería objeto alguno (el rollo de pergamino habrá ardido o la criatura lo habrá abandonado).

Cuando una nota incluye la palabra "sólo", la criatura se desvivirá por reunir tesoro del tipo indicado. Si una línea de bienes indica "sólo gemas", haz una tirada en la columna bienes, pero trata como "gemas" todo resultado de "arte". A veces, será necesario repetir la tirada hasta que aparezca el tipo de objeto adecuado. Por ejemplo, si la entrada de "objetos" de una criatura indica "sólo no inflamables", debes realizar una tirada normal en la columna de objetos. En caso de obtener un objeto inflamable, debes volver a tirar en esa misma tabla hasta obtener uno no inflamable. Si la tabla en la que hayas hecho la tirada sólo contiene objetos inflamables, retrocede un paso y vuelve a tirar hasta llegar a una tabla que pueda ofrecerte el objeto adecuado.

Tipo aberración: una aberración tiene una anatomía extravagante, aptitudes insólitas, y propósitos extraños, o cualquier combinación de las tres.

Aspectos: una aberración posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiro de salvación bueno: Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: una aberración posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Competencia con sus armas naturales. Si tiene una forma más bien humanoide, competencia con todas las armas sencillas y cualquier arma que se describa que utilice.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Las aberraciones que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Visión en la oscuridad hasta a 60'.

— 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) del algún otro plano que no es el plano Material. Algunas criaturas empiezan siendo de otro tipo y se convierten en ajenos cuando alcanzan un estado de existencia espiritual más elevado (o más bajo).

Aspectos: un ajeno posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).

— Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (8 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un ajeno posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la oscuridad hasta a 60'.

— Al contrario que la mayoría de criaturas vivas, un ajeno no posee una naturaleza dual, sino que su cuerpo y alma forman una unidad. Cuando muere un ajeno, no se libera alma alguna. Los conjuros que devuelven el alma a los cuerpos, tales como *revivir a los muertos, reencarnar* y *resurrección*, no funcionan en un ajeno. Se necesita un efecto mágico diferente, tal como *deseo, deseo limitado, milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida. Un ajeno con el subtipo 'nativo' (consulta la página 312) puede ser revivido, reencarnado o resucitado de igual forma que lo puede ser cualquier otra criatura viva.

— Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma que se mencione en su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los ajenos que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Los ajenos respiran, pero no necesitan comer o 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 tener un idioma o una cultura.

Aspectos: un animal posee los aspectos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiros de salvación buenos: Fortaleza y Reflejos (algunos animales tienen TS buenos diferentes).

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un animal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Puntuación de Inteligencia 1 o 2 (ninguna criatura con Inteligencia 3 o mayor puede ser un animal).

— Visión en la penumbra.

— Alineamiento: siempre neutral.

— Tesoro: ninguno.

— Competencia solamente con sus armas naturales. Un herbívoro no combatiente utiliza sus armas naturales como ataques secundarios. Tales ataques se realizan con un penalizador de –5 a las tiradas de ataque de la criatura, y el animal obtiene solamente 1/2 de su bonificador de Fuerza como ajuste al daño.

— No tienen competencia con ninguna armadura salvo que estén entrenados para la guerra.

— Los animales comen, duermen y respiran.

Tipo bestia mágica: una bestia mágica es parecida a un animal, pero puede tener una puntuación de Inteligencia superior a 2. Normalmente, las bestias mágicas poseen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, pero algunas veces sencillamente tienen una apariencia o costumbres extrañas.

Aspectos: una bestia mágica posee los aspectos siguientes.

— DG d10.

— Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).

— Tiros de salvación buenos: Fortaleza y Reflejos.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: una bestia mágica posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la oscuridad hasta a 60' y visión en la penumbra.

— Competencia solamente con sus propias 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 descerebrada.

Aspectos: un cieno posee los aspectos siguientes.

— DG d10.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— No posee TS buenos.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si el cieno tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de cienos son descerebrados y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: un cieno posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Descerebrado: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a todos 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 forma de ataque que impliquen la vista.

— Inmunidad al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad y a los efectos de dormir.

— Algunos cienos poseen la aptitud de infligir daño por ácido a objetos. En tales casos, la cantidad de daño es igual a 10 + 1/2 de los DG del cieno + el modificador de Con del cieno por asalto completo de contacto.

— No resultan afectados por los golpes críticos, ni pueden ser flanqueados.

— 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 manera artificial.

Aspectos: un constructo posee los aspectos siguientes.

— DG d10.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— No posee TS buenos.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si el constructo tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de constructos son descerebrados y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: un constructo posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— No tiene puntuación de Constitución.

— Visión en la penumbra.

— Visión en la oscuridad hasta a 60'.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad y a los efectos de muerte, dormir, y necrománticos.

— No pueden recuperarse del daño por sí mismos, aunque a menudo sí pueden ser sanados, mediante la exposición a ciertos tipos de efectos (consulta la descripción de la criatura para más detalles), o mediante la utilización de la dote de Fabricar constructo (consulta la página 304). Un constructo que posea la cualidad especial de Curación rápida seguirá beneficiándose de tal facultad.

— No resultan afectados por los golpes críticos, el daño no letal, el daño de característica, la fatiga, el agotamiento o las consunciones de característica o energía.

— Inmunidad a todo efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a no ser que tal efecto funcione en los objetos o que sea inofensivo).

— No corren peligro de muerte como consecuencia del daño masivo (consulta el *Manual del jugador*), pero resultan destruidos de manera inmediata en cuanto sus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos.

— Al no haber estado vivo jamás, un constructo no puede ser revivido ni resucitado.

— Debido a que su cuerpo es una masa de materia inerte, un constructo es difícil de destruir. Obtiene puntos de golpe adicionales según su tamaño, como te mostramos en la tabla siguiente.

Tamaño de constructo	Puntos de golpe adicionales	Tamaño de constructo	Puntos de golpe adicionales
Minúsculo	—	Grande	30
Diminuto	—	Enorme	40
Menudo	—	Gargantuesco	60
Pequeño	10	Colosal	80
Mediano	20		

— Competencia solamente con sus armas naturales, salvo que tenga una forma más bien humanoide, en cuyo caso tendrá competencia con cualquier arma que se mencione en su ficha.

— No poseen competencia con ninguna armadura.

— Los constructos no comen, ni duermen ni respiran.

Tipo dragón: un dragón es una criatura reptiliana, habitualmente alada, con aptitudes mágicas o insólitas.

Aspectos: un dragón posee los aspectos siguientes.

— DG d12.

— Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).

— Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (6 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un dragón posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una especie en concreto).

— Visión en la oscuridad hasta a 60' y visión en la penumbra.

— Inmunidad a los efectos mágicos de dormir y a la parálisis.

— Competencia solamente con sus armas naturales salvo en forma humanoide (o capaz de asumir forma humanoide), en cuyo caso posee competencia con todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su ficha.

— No poseen 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: aire, agua, fuego y tierra.

Aspectos: un elemental posee los aspectos siguientes.
— DG d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).
— Tiros de salvación buenos dependiendo del elemento: Fortaleza (agua, tierra) o Reflejos (aire, fuego).
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un elemental posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
— Visión en la oscuridad hasta a 60'.
— Inmunidad al veneno, los efectos de sueño, la parálisis, y el aturdimiento.
— No se ven afectados por los golpes críticos, ni pueden ser flanqueados.
— Al contrario que la mayoría de criaturas vivas, un elemental no posee una naturaleza dual, su cuerpo y alma forman una unidad. Cuando muere un elemental, no se libera alma alguna. Los conjuros que devuelven el alma a los cuerpos, tales como *revivir a los muertos, reencarnar* y *resurrección*, no funcionan en un elemental. Se necesita un efecto mágico diferente, tal como *deseo, deseo limitado, milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida.
— Competencia solamente con sus armas naturales, salvo que tenga una forma más bien humanoide, en cuyo caso tendrá competencia con todas las armas sencillas y con cualquier arma que se mencione en su ficha.
— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los elementales que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.
— Los elementales no comen, ni 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 aspectos siguientes.
— DG d6.
— Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como el mago).
— Tiros de salvación buenos: Reflejos y Voluntad.
— Puntos de habilidad iguales a (6 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: una fata posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
— Visión en la penumbra.
— Competencia con todas las armas sencillas y con cualquier arma que se mencione en su ficha.
— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Las fatas que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.
— 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.

Aspectos: un gigante posee los aspectos siguientes.
— DG d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).
— Tiro de salvación bueno: Fortaleza.
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un gigante posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
— Visión en la penumbra.
— Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma natural.
— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los gigantes que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.
— 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 escasas aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (o ninguna), pero la mayoría pueden hablar y habitualmente tienen sociedades bien desarrolladas. Por lo general son Pequeños o Medianos. Toda criatura humanoide también posee un subtipo, tales 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. Presentamos a los humanoides de este tipo como combatientes de 1.er nivel, lo que significa que poseen una habilidad de combate regular y TS pobres.

Los humanoides con más de 1 DG (por ejemplo, los gnolls y los osgos) son los únicos humanoides que utilizan los aspectos del tipo humanoide.

Aspectos: un humanoide posee los aspectos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
— DG d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).
— Tiro de salvación bueno: (por regla general, las salvaciones buenas de los humanoides varían).
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un humanoide posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
— Competencia con todas las armas sencillas, o por clase de personaje.
— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los humanoides que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.
— Los humanoides comen, duermen y respiran.

Tipo humanoide monstruoso: los humanoides monstruosos son parecidos a los humanoides, pero están dotados de rasgos animales o monstruosos. A menudo también poseen aptitudes sobrenaturales.

Aspectos: un humanoide monstruoso posee los aspectos siguientes.
— DG d8.
— Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).
— Tiros de salvación buenos: Reflejos y Voluntad.
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un humanoide monstruoso posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
— Visión en la oscuridad hasta a 60'.
— Competencia solamente con todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su ficha.
— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los humanoides monstruosos que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.
— Los humanoides monstruosos comen, duermen y respiran.

Tipo muerto viviente: un muerto viviente es una criatura, viva en su día, que después de morir ha sido reanimada mediante fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Aspectos: un muerto viviente posee los aspectos siguientes.
— DG d12.
— Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como el mago).
— Tiro de salvación bueno: Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (4 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si el muerto viviente tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de los muertos vivientes son descerebrados y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: un muerto viviente posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— No tienen puntuación de Constitución.

— Visión en la oscuridad hasta a 60'.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad y a los efectos de dormir y de muerte.

— No resultan afectados por los golpes críticos, el daño no letal y las consunciones de característica o energía. Son inmunes al daño de característica de sus puntuaciones físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), así como a los efectos de la fatiga y el agotamiento.

— Si no tienen puntuación de Inteligencia no pueden recuperarse del daño por sí mismos, aunque pueden ser curados. La energía negativa (como la de un conjuro de *infligir*) puede curar a las criaturas muertas vivientes. La cualidad especial de Curación rápida funciona sin tener en cuenta la puntuación de Inteligencia de la criatura.

— Inmunidad a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a no ser que tal efecto funcione en los objetos o que sea inofensivo).

— Utilizan su modificador de Carisma para las pruebas de Concentración.

— No corren peligro de muerte como consecuencia del daño masivo (consulta el *Manual del jugador*), pero resultan destruidos de manera inmediata en cuanto sus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos.

— Competencia con sus armas naturales, con todas las armas sencillas, así como con cualquier arma que se mencione en su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los muertos vivientes que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Los muertos vivientes no comen, ni duermen ni respiran.

Tipo planta: este tipo incluye las criaturas vegetales. Ten en cuenta que las plantas normales, como las que crecen en los jardines y en el campo, carecen de puntuaciones de Sabiduría y de Carisma (consulta al respecto 'Ausencia de características', anteriormente) y por ello no son criaturas, sino objetos, aunque estén vivas.

Aspectos: una criatura vegetal posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiro de salvación bueno: Fortaleza.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si la criatura vegetal tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de las criaturas vegetales son descerebradas y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: una criatura vegetal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la penumbra.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, los efectos de dormir, la parálisis, el polimorfismo y el aturdimiento.

— No se ven afectadas por los golpes críticos.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen 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 aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiro de salvación bueno: Fortaleza.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si la sabandija tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de las sabandijas son descerebradas y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: una sabandija posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Descerebrada: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Visión en la oscuridad hasta a 60'.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen 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 la página 309 al respecto) o algún otro efecto a los oponentes que fallan una salvación de Fortaleza. Salvo que se indique lo contrario, será necesario realizar una nueva salvación al cabo de 1 minuto (sin importar el resultado de la primera salvación) para evitar el daño secundario. Los detalles al respecto figurarán en el texto descriptivo de la criatura.

Una criatura con ataque de veneno es inmune a su propio veneno y al de otras de su especie.

La CD de la salvación de Fortaleza contra veneno es igual a 10 + 1/2 DG de la criatura envenenadora + el modificador de Constitución de la criatura envenenadora (la CD exacta figurará en el texto descriptivo de la criatura). Una salvación con éxito evitará (negará) el daño.

Visión en la penumbra: 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 una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales circunstancias, conserva 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 la oscuridad y la mayoría de ocultaciones resultarán irrelevantes para ella, aunque la criatura debe tener una línea de influencia hasta la criatura u objeto para ser capaz de discernirlos. El alcance de la aptitud se especificará en la descripción. Por lo general, la criatura no necesitará realizar pruebas de Avistar ni Escuchar para advertir la presencia de criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Salvo que se diga lo contrario, la vista ciega actúa de forma continua, y la criatura no necesita hacer nada para utilizarla. Sin embargo, algunas formas de vista ciega deben ser activadas mediante una acción gratuita. Cuando éste sea el caso, figurará anotado en la descripción del monstruo. Si una criatura debe activar su aptitud de vista ciega, obtiene los beneficios de esta aptitud solamente durante su turno.

Vuelo (Ex o Sb): una criatura con esta aptitud puede dejar de volar o reemprender el vuelo como una acción gratuita. Si la aptitud es sobrenatural, se volverá ineficaz dentro de un campo antimagia, y la criatura perderá su aptitud para volar mientras persista el efecto antimagia.

Vulnerabilidad a la energía: algunas criaturas son vulnerables a cierto tipo de efectos de energía (típicamente o bien fuego o bien frío). Una criatura semejante sufre la mitad más (+50%) del daño normal de ese efecto, independientemente de si se permite un TS, o de si la salvación tiene éxito o falla.

Monstruos listados según el VD

Murciélago 1/10
Sapo 1/10

Ciempiés monstruoso Menudo 1/8
Rata 1/8

Burro 1/6
Cuervo 1/6
Lagarto 1/6
Mono 1/6

Araña monstruosa Menuda . 1/4
Búho 1/4
Ciempiés monstruoso Pequeño 1/4
Comadreja 1/4
Escorpión monstruoso Menudo 1/4
Gato 1/4
Kóbold 1/4
Poni 1/4
Zombi, kóbold 1/4

Escarabajo de fuego gigante 1/3
Esqueleto, combatiente humano 1/3
Halcón 1/3
Perro 1/3
Rata terrible 1/3
Serpiente, víbora Menuda .. 1/3
Trasgo 1/3

Aasimar (planodeudo) 1/2
Águila 1/2
Araña monstruosa Pequeña . 1/2
Ciempiés monstruoso Mediano 1/2
Elfo (cualquiera menos drow) . 1/2

Enano (cual. menos duérgar) . 1/2
Escorpión monstruoso Pequeño 1/2
Estirge 1/2
Formícida obrera 1/2
Gnomo (cualquiera menos svirfneblin) . 1/2
Gran trasgo 1/2
Locathah 1/2
Mandril 1/2
Marsopa 1/2
Mediano (cualquiera) 1/2
Objeto animado Menudo ... 1/2
Orco 1/2
Poni de guerra 1/2
Rata terrible abisal 1/2
Serpiente, víbora Pequeña .. 1/2
Sirénido 1/2
Tejón 1/2
Tiflin (planodeudo) 1/2
Zombi, plebeyo humano ... 1/2

Abeja gigante 1
Araña monstruosa Mediana ... 1
Caballo de guerra ligero 1
Caballo ligero 1
Caballo pesado 1
Calamar 1
Camello 1
Chillón (hongo) 1
Ciempiés monstruoso Grande . 1
Elemental Pequeño (cualquiera) 1
Elfo (drow) 1
Enano (duérgar) 1
Escorpión monstruoso Mediano 1
Esqueleto, lobo 1
Githyanki 1
Githzerai 1
Gnoll 1
Gnomo (svirfneblin) 1
Grilio (duende) 1
Grimórlock 1
Hiena 1
Hombre lagarto 1
Homúnculo 1
Hormiga obrera gigante 1
Krénshar 1
Lémur (diablo) 1
Lobo 1
Mantarraya 1
Mantoscuro 1
Mulo 1
Necrófago 1
Nixi (duende) 1
Objeto animado Pequeño 1
Plaga de arañas 1
Perro de monta 1
Pseudodragón 1
Pulpo 1
Saurión 1
Serpiente, víbora Mediana 1
Tiburón Mediano 1
Zombi, saurión 1

Ahogador 2
Araña monstruosa Grande ... 2
Azer 2
Bisonte 2
Caballo de guerra pesado 2
Ciempiés monstruoso Enorme 2
Cocodrilo 2
Comadreja terrible 2
Diablillo (diablo) 2
Escarabajo bombardero gigante . 2
Espumarjo 2
Esqueleto, oso lechuza 2
Gibado (demonio) 2
Glotón 2
Guepardo 2
Hipogrifo 2
Hombre-rata (licántropo) 2
Hormiga reina gigante 2
Hormiga soldado gigante 2
Huargo 2
Jabalí 2
Kuo-toa 2
Lagarto electrizante 2
Lagarto gigante 2
Lamparconte (arconte) 2
Leopardo 2
Murciélago terrible 2
Objeto animado Mediano 2
Osgo 2
Oso negro 2
Perro intermitente 2
Plaga de murciélagos 2
Plaga de ratas 2
Quásit (demonio) 2
Sajuaguín 2
Sátiro 2
Serpiente constrictor 2
Serpiente, víbora Grande 2
Simio 2
Tejón terrible 2
Thoqqua 2
Tiburón Grande 2
Tritón 2
Vargouille 2
Zombi, osgo 2

Águila gigante 3
Alip 3
Ankheg 3
Aullador 3
Avispa gigante 3
Birlador etéreo 3
Búho gigante 3
Can del infierno 3
Centauro 3
Cocatriz 3
Cubo gelatinoso (cieno) 3
Deinónico (dinosaurio) 3
Derro 3
Doppelgánguer 3
Dríada 3
Elemental Mediano (cualquiera) 3
Enredadera asesina 3
Escorpión monstruoso Grande 3
Esqueleto, troll 3
Formícida soldado 3
Gric 3
Hombre-lobo (licántropo) 3
Hongo fantasmal 3
Hongo violáceo 3
León 3
Lobo terrible 3
Magmino 3
Mantis religiosa gigante 3
Méfit (cualquiera) 3
Merodeador etéreo 3
Mantis religiosa gigante 3
Monstruo corrosivo 3
Necrario 3
Objeto animado Grande 3
Ogro 3
Pegaso 3
Plaga de langostas 3
Sabueso yez 3
Sagifalco juvenil 3
Salamandra, flámico 3
Serpiente, víbora Enorme 3
Simio terrible 3
Sirenio (ogro) 3
Sombra 3
Tojanida juvenil 3
Trácnido 3
Tumulario 3
Unicornio 3
Xorn menor 3
Yuan-ti, puracasta 3
Zombi, ogro 3

Aranea 4
Arpía 4
Bestia trémula 4
Can trasguero 4
Canarconte (arconte) 4
Carroñero reptante 4
Cieno gris (cieno) 4
Cocodrilo gigante 4
Engendro vampírico 4
Escarabajo astado gigante 4
Esqueleto, quimera 4
Gárgola 4
Glotón terrible 4
Grifo 4
Hidra de 5 cabezas 4
Hombre-jabalí (licántropo) ... 4
Jabalí terrible 4
Janni (genio) 4
León celestial 4
León marino 4
Mimeto 4
Minotauro 4
Oso lechuza 4
Oso pardo 4
Oso polar 4
Otyugh 4
Pixi (duende) 4
Plaga de ciempiés 4
Rinoceronte 4
Saga marina 4
Tiburón Enorme 4
Tigre 4
Zombi, minotauro 4
Zombi, draco 4

Aquerena 5
Aracnófago 5
Araña de fase 5
Araña monstruosa Enorme ... 5
Basilisco 5
Bocón barbotante 5
Can trasguero mayor 5
Diablo barbado (barbazu) 5
Djinni (genio) 5
Elemental Grande (cualquiera) 5
Esqueleto, ettin 5
Gelatina ocre (cieno) 5
Hidra de 6 cabezas 5
Hieracoesfinge 5
Hombre-oso (licántropo) 5
Hombre-tigre (licántropo) 5
Incorpóreo 5
León terrible 5
Lobo invernal 5
Mantícora 5
Manto 5
Mastín sombrío 5
Momia 5
Objeto animado Enorme 5
Orca 5
Pesadilla 5
Pescuezo (troll) 5
Pixi (con *baile irresistible de Otto*) (duende) 5
Rasto 5

Rávido 5
Saga cetrina 5
Sagifalco adulto 5
Serpiente constrictor gigante ..5
Tojanida adulta 5
Troll 5
Yuan-ti, híbrido 5
Zombi, mole sombría 5

Annis (saga) 6
Babau (demonio) 6
Ballena 6
Bélkero 6
Bralani (eladrín) 6
Broza movediza 6
Ciempiés monstruoso Gargantuesco 6
Diablo encadenado (kiton) ...6
Digestor 6
Draco 6
Esqueleto, megarraptor avanzado 6
Ettin 6
Fuego fatuo 6
Gauth (contemplador) 6
Guiralón 6
Hidra (piro-/crio-) de 5 cabezas .6
Hidra de 7 cabezas 6
Lamia 6
Megarraptor (dinosaurio) 6
Salamandra corriente 6
Semidragón negro, guerrero humano de 4.º nivel 6
Xilo 6
Xorn corriente 6
Zarcillos 6
Zombi, desagarrador gris 6

Abolez 7
Acechador invisible 7
Bestia del caos 7
Cachalote 7
Crioesfinge 7
Draña 7
Dregón 7
Elasmosauro (dinosaurio) 7
Elefante 7
Elemental Enorme (cualquiera) 7
Escorpión monstruoso Enorme 7
Espectro 7
Esqueleto, gigante de las nubes 7
Fantasma, guerrero humano de 5.º nivel 7
Fasmo 7
Felino del infierno (diablo) ...7
Formícida capataz 7
Gigante de las colinas 7
Gólem de carne 7
Hidra (piro-/crio-) de 6 cabezas 7
Hidra de 8 cabezas 7
Khuul 7
Lilenda 7
Medusa 7
Mole sombría 7
Naga acuática 7
Ninfa 7
Objeto animado Gargantuesco 7
Ogro bárbaro de 4.º nivel 7
Oso terrible 7
Pudin negro (cieno) 7
Quimera 7
Remorhaz 7
Slaad rojo 7
Terrarón 7
Súcubo (demonio) 7
Vampiro, guerrero humano de 5.º nivel 7
Yuan-ti, abominación 7

Araña monstruosa Gargantuesca 8
Atach 8
Azotamentes 8
Behir 8
Bodak 8
Desgarrador gris 8
Destrachan 8
Djinni noble (genio) 8
Ent 8
Erinia (diablo) 8
Esqueleto, dragón joven adulto rojo 8
Gigante de piedra 8
Ginoesfinge 8
Gorgón 8
Guardián Escudo 8
Hidra (piro-/crio-) de 7 cabezas .8
Hidra de 9 cabezas 8
Ifriti (genio) 8
Lamasu 8
Mohrg 8
Naga oscura 8
Ogro hechicero 8
Plaga de avispas infernales ...8
Pulpo gigante 8
Sagifalco anciano 8
Slaad azul 8
Sombra mayor 8
Tigre terrible 8
Tiranosaurio (dinosaurio) 8
Xorn anciano 8

Androesfinge 9
Avoral (guardinal) 9
Calamar gigante 9
Cavador 9
Ciempiés monstruoso Colosal .9
Diablo óseo (ósyluth) 9
Dragón tortuga 9
Elemental Mayor (cualquiera) .9
Gigante de la escarcha 9
Gigante de piedra anciano ...9
Hidra de 10 cabezas 9
Hidra (piro-/crio-) de 8 cabezas .9
Naga espiritual 9
Perro de guerra nessiano (can del infierno) 9
Roc 9
Saga nocturna 9
Semiinfernal, clérigo humano de 7.º nivel 9
Slaad verde 9
Tiburón terrible 9
Tojanida anciana 9
Tricerátopo (dinosaurio) 9
Vroc (demonio) 9
Yrzak 9
Zelekhut (inevitable) 9

Bébilith (demonio) 10
Couatl 10
Escorpión monstruoso Gargantuesco 10
Formícida myrmarca 10
Gigante del fuego 10
Gólem de arcilla 10
Hidra de 11 cabezas 10
Hidra (piro-/hidra-) de 9 cabezas 10
Naga guardiana 10
Objeto animado Colosal 10
Rakshasa 10
Salamandra noble 10
Slaad gris 10

Araña monstruosa Colosal .. 11
Arpía arquera 11
Cauchemar (pesadilla) 11
Cobrador (demonio) 11
Devorador 11
Diablo punzante (hamatula) .11
Elemental Anciano (cualquiera)11
Gigante de las colinas-jabalí terrible (licántropo) 11
Gigante de las nubes 11
Gólem de piedra 11
Hezrou (demonio) 11
Hidra de 12 cabezas 11
Hidra (piro-/crio-) de 10 cabezas 11
Incorpóreo aterrador 11
Semicelestial, paladín humano de 9.º nivel 11
Semidragón celestial lamasu 11
Troll cazador 11

Escorpión monstruoso Colosal 12
Gran basilisco abisal 12
Gusano de la escarcha 12
Gusano púrpura 12
Hidra (piro-/crio-) de 11 cabezas 12
Kolyarut (inevitable) 12
Kraken 12
Leonal (guardinal) 12
Líder de la manada (bestia trémula) 12
Morfolito 12
Pudin negro anciano (cieno) .12

Contemplador 13
Corcel celestial (unicornio) ..13
Diablo gélido (gelugón) 13
Ghaele (eladrín) 13
Gigante de la tormenta 13
Gólem de hierro 13
Hidra (piro-/crio-) de 12 cabezas 13
Liche, mago humano de 11.º nivel 13
Señor de las momias (momia) 13
Slaad de la muerte 13

Clangarconte (arconte) 14
Deva astral (ángel) 14
Mole sombría horrenda 14
Nálfeshni (demonio) 14
Noctala (noctumbra) 14
Señor de los hombres-lobo (licántropo) 14

Marut (inevitable) 15
Vampiro, semielfo Mnj 9/Dnz 4 15

Canarconte heroico (arconte) 16
Diablo astado (cornugón) ...16
Gólem de piedra mayor 16
Noctámbulo (noctumbra) ...16
Planotáreo (ángel) 16

Abolez mago 17
Azotamentes hechicero 17
Formícida reina 17
Jarl de los gigantes de la escarcha 17
Márilith (demonio) 17

Noctoruga (noctumbra) 18

Bálor (demonio) 20
Diablo de la sima 20
Tarasca, la 20

Titán 21

Solar (ángel) 23

VALORES DE DESAFÍO DE LOS DRAGONES SEGÚN SU EDAD Y COLOR

Edad	Blanco	Negro	de Oropel	Verde	Azul	de Cobre	de Bronce	Rojo	de Plata	de Oro
Cría	2	3	3	3	3	3	3	4	4	5
Muy joven	3	4	4	4	4	5	5	5	5	7
Joven	4	5	6	5	6	7	7	7	7	9
Juvenil	6	7	8	8	8	9	9	10	10	11
Joven adulto	8	9	10	11	11	11	12	13	13	14
Adulto	10	11	12	13	14	14	15	15	15	16
Adulto maduro	12	14	15	16	16	16	17	18	18	19
Viejo	15	16	17	18	18	19	19	20	20	21
Muy viejo	17	18	19	19	19	20	20	21	21	22
Venerable	18	19	20	21	21	22	22	23	23	24
Sierpe	19	20	21	22	23	23	23	24	24	25
Gran sierpe	21	22	23	24	25	25	25	26	26	27

Glosario Inglés-Castellano

Inglés	Castellano
Aasimar (planetouched)	Aasimar (planodeudo)
Aboleth	Abolez
Aboleth mage	Abolez mago
Abomination (yuan-ti)	Yuan-ti abominación
Abyssal greater basilisk	Gran basilisco abisal
Achaierai	Aquerena
Air elemental	Elemental de aire
Air mephit	Méfit de aire
Allip	Alip
Androsphinx	Androesfinge
Angel	Ángel
Animated object	Objeto animado
Ankheg	Ankheg
Annis (hag)	Annis (saga)
Ape	Simio
Ape, dire	Simio terrible
Aquatic elf	Elfo acuático
Aranea	Aranea
Archer harpy	Arpía arquera
Archon	Arconte
Arrowhawk	Sagifalco
Assassin vine	Enredadera asesina
Astral deva (angel)	Deva astral (ángel)
Athach	Atach
Average salamander	Salamandra media
Avoral (guardinal)	Avoral (guardinal)
Azer	Azer
Babau (demon)	Babau (demonio)
Baboon	Mandril
Badger	Tejón
Badger, dire	Tejón terrible
Baleen whale	Ballena (cetáceo)
Balor (demon)	Bálor (demonio)
Barbed devil (harnatula)	Diablo punzante (harnatula)
Barghest	Can trasguero (tb. barghest)
Basilisk	Basilisco
Bat	Murciélago
Bat swarm	Plaga de murciélagos
Bat, dire	Murciélago terrible
Bear, black	Oso negro
Bear, brown	Oso pardo
Bear, dire	Oso terrible
Bear, polar	Oso polar
Bearded devil (barbazu)	Diablo barbado (barbazu)
Bebilith (demon)	Bébilith
Behir	Behir
Beholder	Contemplador
Belker	Bélkero
Bison	Bisonte
Black dragon	Dragón negro
Black pudding (ooze)	Pudin negro (cieno)
Blink dog	Perro intermitente
Blue dragon	Dragón azul
Blue slaad	Slaad azul
Boar	Jabalí
Boar, dire	Jabalí terrible
Bodak	Bodak
Bone devil (osyluth)	Diablo óseo (ósyluth)
Bralani (eladrin)	Bralani (eladrin)
Brass dragon	Dragón de oropel
Bronze dragon	Dragón de bronce
Bugbear	Osgo (tb. bugbear o trasgo gigante)
Bulette	Terrarón, tiburón terrestre
Cachalot whale	Cachalote (cetáceo)
Camel	Camello
Carrion crawler	Carroñero reptante
Cat	Gato
Cauchemar (nightmare)	Cauchemar (pesadilla)
Celestial creature	Criatura celestial
Celestial charger (unicorn)	Corcel celestial (unicornio)
Centaur	Centauro
Centipede swarm	Plaga de ciempiés
Clay golem	Gólem de arcilla
Cloaker	Manto
Cloud giant	Gigante de las nubes
Cockatrice	Cocatriz
Constrictor snake	Serpiente constrictor
Copper dragon	Dragón de cobre
Couatl	Couatl
Crocodile	Cocodrilo
Cryohydra	Criohidra
Cryosphinx	Criosfinge
Chain devil (kyton)	Diablo encadenado (kiton)
Chaos beast	Bestia del caos
Cheetah	Guepardo
Chimera	Quimera
Choker	Ahogador
Chromatic dragons	Dragones cromáticos
Chuul	Khuul
Dark naga	Naga oscura
Darkmantle	Mantoscuro
Death slaad	Slaad de la muerte
Deep dwarf	Enano de las profundidades
Deep halfling	Mediano de las profundidades
Deinonychus (dinosaur)	Deinónico (dinosaurio)
Delver	Cavador
Demon	Demonio
Derro	Derro
Destrachan	Destrachan
Devil	Diablo
Devourer	Devorador
Digester	Digestor
Dinosaur	Dinosaurio
Dire animal	Animal terrible
Displacer beast	Bestia trémula (tb. bestia desplazadora)
Djinni	Djinni (genio)
Dog	Perro
Dog, riding	Perro de monta
Donkey	Burro
Doppelganger	Doppelgánguer (tb. duplicante)
Dragon (true)	Dragón (auténtico)
Dragon, turtle	Dragón tortuga
Dragonne	Dregón
Dread wraith	Incorpóreo aterrador
Dretch (demon)	Gibado (demonio)
Drider	Draña
Drow (elf)	Drow (elfo)
Dryad	Dríada
Duergar (dwarf)	Duérgar (enano)
Dust mephit	Méfit de polvo
Dwarf	Enano
Eagle	Águila
Earth elemental	Elemental de tierra
Earth mephit	Méfit de tierra
Efreeti	Ifriti (genio)
Eladrin	Eladrín
Elasmosaurus (dinosaur)	Elasmosauro (dinosaurio)
Elder black pudding (ooze)	Pudin negro anciano (cieno)
Elemental	Elemental
Elephant	Elefante
Elf	Elfo
Elite vampire	Vampiro de élite
Erinies (devil)	Erinia (diablo)
Ethereal filcher	Birlador etéreo
Ethereal marauder	Merodeador etéreo
Ettercap	Trácnido (tb. ettercap)
Ettin	Ettin (tb. gigante de dos cabezas)
Fiendish creature	Criatura infernal
Fire elemental	Elemental de fuego
Fire giant	Gigante del fuego
Fire mephit	Méfit de fuego
Flamebrother salamander	Flámico
Flesh golem	Gólem de carne
Forest gnome	Gnomo del bosque
Formian	Formícida
Formian myrmarch	Formícida myrmarca
Formian queen	Formícida reina
Formian taskmaster	Formícida capataz
Formian warrior	Formícida soldado
Formian worker	Formícida obrera
Frost giant	Gigante de la escarcha
Frost giant, jarl	Gigante de la escarcha, jarl
Frost worm	Gusano de la escarcha
Fungus	Hongo
Gargoyle	Gárgola
Gauth (beholder)	Gauth (contemplador)
Gelatinous cube (ooze)	Cubo gelatinoso (cieno)
Genie	Genio
Ghaele (eladrin)	Ghaele (eladrín)
Ghast	Necrario (tb. ghast)
Ghost	Fantasma
Ghoul	Necrófago (tb. ghul)
Giant	Gigante
Giant ant	Hormiga gigante
Giant ant, queen	Hormiga gigante, reina
Giant ant, soldier	Hormiga gigante, soldado
Giant ant, worker	Hormiga gigante, obrera
Giant bee	Abeja gigante
Giant bombardier beetle	Escarabajo bombardero gigante
Giant constrictor snake	Serpiente constrictor gigante
Giant crocodile	Cocodrilo gigante
Giant eagle	Águila gigante
Giant fire beetle	Escarabajo de fuego gigante
Giant octopus	Pulpo gigante
Giant owl	Búho gigante
Giant praying mantis	Mantis religiosa gigante
Giant squid	Calamar gigante
Giant stag beetle	Escarabajo astado gigante
Giant wasp	Avispa gigante
Gibbering mouther	Bocón barbotante
Girallon	Guiralón
Githyanki	Githyanki
Githzerai	Githzerai
Glabrezu (demon)	Glabrezu (demonio)
Gnoll	Gnoll
Gnome	Gnomo
Goblin	Trasgo (tb. goblin)
Gold dragon	Dragón de oro
Golden protector (lammasu)	Protector dorado (lamasu)
Golem	Gólem
Gorgon	Gorgón
Gray elf	Elfo gris
Gray ooze	Cieno gris (cieno)
Gray render	Desgarrador gris
Gray slaad	Slaad gris
Greater barghest	Can trasguero mayor
Greater shadow	Sombra mayor
Greater stone golem	Golem de piedra mayor
Green dragon	Dragón verde
Green hag	Saga cetrina
Green slaad	Slaad verde
Grick	Gric
Griffon	Grifo
Grig (sprite)	Grilo (duende)
Grimlock	Grimórlock (tb. grimlock)
Guardian naga	Naga guardiana
Guardinal	Guardinal
Gynosphinx	Ginoesfinge
Hag	Saga
Halfblood (yuan-ti)	Yuan-ti híbrido
Half-celestial	Semicelestial
Half-dragon	Semidragón
Half-elf	Semielfo
Half-fiend	Semiinfernal
Halfling	Mediano
Half-orc	Semiorco
Harpy	Arpía
Harpy archer	Arpía arquera
Hawk	Halcón
Heavy horse	Caballo pesado
Heavy warhorse	Caballo de guerra pesado
Hell hound	Can del infierno
Hellcat (bezekira) (devil)	
Felino del infierno (diablo), bezekira	
Hellwasp swarm	Plaga de avispas infernales
Hezrou (demon)	Hezrou (demonio)
Hieracosphinx	Hieracoesfinge
Hill giant	Gigante de las colinas
Hill giant dire wereboar (lycanthrope)	Gigante de las colinas-jabalí terrible (licántropo)
Hippogriff	Hipogrifo
Hobgoblin	Gran trasgo (tb. hobgoblin)
Homunculus	Homúnculo
Horned devil (cornugon)	Diablo astado (cornugón)
Horse	Caballo
Hound archon	Canarconte
Hound archon hero	Canarconte heroico
Howler	Aullador
Hydra	Hidra
Hyena	Hiena
Ice devil (gelugon)	Diablo gélido (gelugón)
Ice mephit	Méfit de hielo
Imp (devil)	Diablillo (diablo)
Inevitable	Inevitable
Invisible stalker	Acechador invisible
Iron golem	Gólem de hierro
Janni	Jarni (genio)
Kobold	Kóbold
Kolyarut (inevitable)	Kolyarut (inevitable)
Kraken	Kraken
Krenshar	Krénshar
Kuo-toa	Kuo-toa
Lacedon	Lacedón
Lamia	Lamia
Lammasu	Lamasu
Lantern archon	Lamparconte
Lemure (devil)	Lémur (diablo)
Leonal (guardinal)	Leonal (guardinal)
Leopard	Leopardo
Lich	Liche (tb.: inánime)
Light horse	Caballo ligero
Light warhorse	Caballo de guerra ligero
Lillend	Lilenda
Lion	León
Lion, dire	León terrible
Lizard	Lagarto
Lizardfolk	Hombre lagarto
Locathah	Locathah
Locust swarm	Plaga de langostas
Lycanthrope	Licántropo
Magma mephit	Méfit de magma
Magmin	Magmino
Major shadow	Sombra mayor
Manta ray	Mantarraya
Manticore	Mantícora
Marilith (demon)	Márilith (demonio)
Marut (inevitable)	Marut (inevitable)
Medusa	Medusa
Megaraptor (dinosaur)	Megarraptor (dinosaurio)
Mephit	Méfit
Merfolk	Sirénido
Merrow	Sirenio (ogro)
Metallic dragons	Dragones metálicos
Mimic	Mimeto
Mind flayer	Azotamentes, ilícido
Mind flayer sorcerer	Azotamentes hechicero
Minotaur	Minotauro
Mohrg	Mohrg
Monitor lizard	Lagarto gigante
Monkey	Mono
Monstrous centipede	Ciempiés monstruoso
Monstrous scorpion	Escorpión monstruoso
Monstrous spider	Araña monstruosa
Mountain dwarf	Enano de las montañas
Mule	Mulo
Mummy	Momia
Mummy lord	Señor de las momias
Naga	Naga
Nalfeshnee (demon)	Nálfeshni (demonio)
Nessian warhound (hell hound)	Perro de guerra nessiano (can del infierno)
Night hag	Saga nocturna
Nightcrawler	Nocturuga (nocturnbra)
Nightmare	Pesadilla
Nightshade	Nocturnbra
Nightwalker	Noctámbulo (nocturnbra)
Nightwing	Noctala (nocturnbra)
Nixie (sprite)	Nixi (duende)
Noble salamander	Salamandra noble
Nymph	Ninfa
Octopus	Pulpo
Ochre jelly (ooze)	Gelatina ocre (cieno)
Ogre	Ogro
Ogre barbarian	Ogro bárbaro
Ogre mage	Ogro hechicero
Ooze	Cieno
Ooze mephit	Méfit de cieno
Orc	Orco
Orca (whale)	Orca (cetáceo)
Otyugh	Otyugh
Owl	Búho (o lechuza)
Owl, giant	Lechuza (o búho) gigante
Owlbear	Oso lechuza
Pack lord (displacer beast)	Líder de la manada (bestia trémula)
Pegasus	Pegaso
Phantom fungus	Hongo fantasmal
Phase spider	Araña de fase
Phasm	Fasmo
Pit fiend (devil)	Diablo de la sima (diablo)
Pixie (sprite)	Pixi (duende)
Planetar (angel)	Planotáreo (ángel)
Planetouched	Planodeudo
Pony	Poni
Porpoise	Marsopa
Pseudodragon	Pseudodragón
Pureblood (yuan-ti)	Yuan-ti puracasta
Purple worm	Gusano púrpura
Pyrohydra	Pirohidra
Quasit (demon)	Cuásit (demonio)
Rakshasa	Rakshasa
Rast	Rasto
Rat	Rata
Rat swarm	Plaga de ratas
Rat, dire	Rata terrible
Raven	Cuervo
Ravid	Rávido
Red dragon	Dragón rojo
Red slaad	Slaad rojo
Remorhaz	Remorhaz
Retriever (demon)	Cobrador (demonio)
Rhinoceros	Rinoceronte
Roc	Roc
Roper	Morfolito (tb. morfópodo)
Rust monster	Monstruo corrosivo
Sahuagin	Sajuaguín
Salamander	Salamandra
Salt mephit	Méfit de sal
Satyr	Sátiro, fauno
Scrag (troll)	Pescuezo (troll)
Sea cat	León marino
Sea hag	Saga marina
Shadow	Sombra
Shadow mastiff	Mastín sombrío
Shambling mound	Broza movediza (tb. broza o masa bamboleante)
Shark	Tiburón
Shark, dire	Tiburón terrible
Shield guardian	Guardián escudo
Shocker lizard	Lagarto electrizante
Shrieker	Chillón (hongo)
Silver dragon	Dragón de plata
Skeleton	Esqueleto
Skum	Espumarjo (tb. skum)
Slaad	Slaad
Snake	Serpiente
Solar (angel)	Solar (ángel)
Spectre	Espectro
Sphinx	Esfinge
Spider eater	Arachnófago
Spider swarm	Plaga de arañas
Spirit naga	Naga espiritual
Sprite	Duende
Squid	Calamar
Steam mephit	Méfit de vapor
Stirge	Estirge
Stone giant	Gigante de piedra
Stone golem	Gólem de piedra
Storm giant	Gigante de la tormenta
Succubus (demon)	Súcubo (demonio)
Svirfneblin (gnome)	Svirfneblin (gnomo)
Swarm	Plaga
Tallfellow (halfling)	Grandullón (mediano)
Tarrasque	Tarasca
Tendriculos	Zarcículos
Thoqqua	Thoqqua
Tiefling (planetouched)	Tiflin (planodeudo)
Tiger	Tigre
Tiger, dire	Tigre terrible
Titan	Titán
Toad	Sapo
Tojanida	Tojanida
Treant	Ent, treant
Triceratops (dinosaur)	Tricerátopo (dinosaurio)
Triton	Tritón
Troglodyte	Saurión (tb. paleosaurio o troglodita)
Troll	Trol
Troll hunter	Troll cazador
Truly horrid umber hulk	Mole sombría horrenda
Trumpet archon	Clangarconte
Tyrannosaurus (dinosaur)	Tiranosaurio (dinosaurio)
Umber hulk	Mole sombría
Unicorn	Unicornio
Vampire	Vampiro
Vampire spawn	Engendro vampírico
Vargouille	Vargouille
Violet fungus	Hongo violáceo
Viper snake	Víbora
Vrock (demon)	Vroc (demonio)
War pony	Poni de guerra
Water elemental	Elemental de agua
Water mephit	Méfit de agua
Water naga	Naga acuática
Weasel	Comadreja
Weasel, dire	Comadreja terrible
Werebear (lycanthrope)	Hombre-oso (licántropo)
Wereboar (lycanthrope)	Hombre-jabalí (licántropo)
Wererat (lycanthrope)	Hombre-rata (licántropo)
Weretiger (lycanthrope)	Hombre-tigre (licántropo)
Werewolf (lycanthrope)	Hombre-lobo (licántropo)
Werewolf lord (lycanthrope)	Señor de los hombres-lobo (licántropo)
Whale	cetáceo
White dragon	Dragón blanco
Wight	Túmulario
Wild elf	Elfo salvaje
Will-o'-wisp	Fuego fatuo
Winter wolf	Lobo invernal
Wolf	Lobo
Wolf, dire	Lobo terrible
Wolverine	Glotón
Wolverine, dire	Glotón terrible
Wood elf	Elfo del bosque
Wood gnome	Gnomo del bosque
Worg	Huargo (tb. worgo o wargo)
Wraith	Incorpóreo
Wyvern	Draco (tb. wyvern)
Xill	Xilo
Xorn	Xorn
Yeth hound	Sabueso yez
Yrthak	Yrzak
Yuan-ti	Yuan-ti
Zelekhut (inevitable)	Zelekhut (inevitable)
Zombie	Zombi



Aquí se esconden terribles y formidables enemigos

por Skip Williams, Jonathan Tweet, y Monte Cook

Enfréntate a una horda de monstruos armados y listos para presentar batalla a tus héroes más osados, o para alinearse a su lado. Las páginas completamente ilustradas de este libro desbordan con las criaturas, características, conjuros y estrategias que necesitas para desafiar a los heroicos personajes de cualquier partida de DUNGEONS & DRAGONS®.

ISBN 84-96262-15-4

DD1002

Impreso en España–Printed in Spain