DUNGEONS & DRAGONS®

ESPECIES SALVAJES

Cómo interpretar a monstruos como personajes



David Eckelberry, Rich Redman,
Jennifer Clarke Wilkes



ESPECIES SALVAJES

DAVID ECKELBERRY, RICH REDMAN, JENNIFER CLARKE WILKES

DISEÑO ADICIONAL
ERIC CAGLE, JESSE DECKER, JEFF QUICK, SEAN REYNOLDS, SKIP WILLIAMS

DESARROLLO
RICH REDMAN

EDITORES
JENNIFER CLARKE WILKES, GWENDOLYN F.M. KESTREL, PENNY WILLIAMS

EDITOR JEFE
KIM MOHAN

RESPONSABLE DE DISEÑO
ED STARK

DESARROLLO DIRECTIVO
RICHARD BAKER

RESPONSABLE DE CATEGORÍA
ANTHONY VALTERRA

DIRECTOR DE I+D DE JDR
BILL SLAVICSEK

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
JEFF EASLEY

ILUSTRACIONES INTERIORES
DENNIS CRAMER, BRIAN DESPAIN, EMILY FIEGENSCHUH, JEREMY JARVIS, JOHN AND LAURA LAKEY, ALAN POLLACK, VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS, DAVID ROACH, SCOTT ROLLER, MARK SASSO, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

DISEÑO GRÁFICO
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD, DAWN MURIN

ESPECIALISTA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA
ANGELIKA LOKOTZ

ENCARGADO DE PROYECTO
MARTIN DURHAM

ENCARGADO DE PRODUCCIÓN
CHAS DELONG

VICEPRESIDENTE DE PUBLICACIÓN
MARY KIRCHOFF

Pruebas de juego: Paul Barclay, Randy Buehler, Michael Donais, Andrew Finch, Curt Gould, Robert Kelly, Todd Meyer, Jon Pickens, Monica Shellman, Christine Tromba, Michael S. Webster, Penny Williams

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

Este producto de juego de WIZARDS OF THE COAST no contiene ningún Open Game Content. Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida de modo alguno sin permiso por escrito. Para saber más sobre la Open Gaming License y el d20 System® visita www.wizards.com/d20.

Fuentes: DRAGON magazine nº45, *Escenario de Campaña de REINOS OLVIDADOS, Magia de Faerûn, Puño y espada, Señores de lo salvaje, Manual de monstruos, Manual de monstruos II, Monstruos de Faerûn, Aventuras orientales*, y '*Reverse Dungeon*'.

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN EN ESPAÑOL

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
SANTI GÜELL

REVISIÓN DEL TEXTO
JORDI GIMENO

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DNDTRAD

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

DEVIR
Rambla de Catalunya, 117, Pral. 2.ª
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS 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. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia.
©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos.

La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Savage Species*.

Impreso por Gráficas'94
Depósito legal: [illegible]
ISBN: 84-95712-84-9

Impreso en España - Printed in Spain

Índice general

Introducción 4

Capítulo 1: creación de personajes 5
Términos 5
Conceptos básicos de los personajes monstruos 6

Capítulo 2: personajes monstruos 9
Elegir una criatura base 9
Calcular los ajustes de nivel 10
Puntos de habilitad y dotes de los personajes monstruos 11
Monstruos introductorios 11
Monstruos intermedios 15
Monstruos avanzados 19
Ejemplo de creación de un personaje monstruo 23

Capítulo 3: clases de monstruo 25
Clases de monstruo y ajustes de nivel 25
Adquirir una clase de monstruo 25
Ejemplo de personaje monstruo: minotauro 27

Capítulo 4: dotes 29
¿Cuándo obtienen dotes los monstruos? 29
Dotes monstruosas 29
Dotes de trasfondo 29
Descripción de las dotes 30
Nuevas dotes 30

Capítulo 5: Equipo 41
Dónde encontrar equipo para monstruos 41
Cómo cambiar el tamaño de las armas 42
Con tres manos o más 42
Nuevos usos para aptitudes especiales existentes 42
Armas 43
Objetos especiales y superiores 46
Armaduras mágicas 48
Armas mágicas 48
Anillos 54
Bastones 54
Objetos maravillosos 55

Capítulo 6: Conjuros 59
Los monstruos y la especialización en escuelas 59
Conjuros de Especies salvajes y *permanencia* 60
Conjuros de asesino 60
Conjuros de bardo 60
Conjuros de clérigo 60
Conjuros de druida 61
Conjuros de explorador 61
Conjuros de hechicero y mago 62
Conjuros de paladín 62
Descripción de los conjuros 62

Capítulo 7: clases de prestigio 73
Diseñar clases de prestigio de monstruo 73
Cultista yuan-ti 75
Engendro liberado 79
Horror escamoso 81
Ilícido erudito 82
Incubador de slaad 85
Jinete de las olas 88
Señor de las moscas 91
Sibila 94
Sirena 97
Superviviente 99

Capítulo 8: campañas 101
Campañas existentes 101
Monstruos 101
Interacción de alineamientos 102
Partidas y personajes malignos 102
Campañas nuevas 103
Sin ningún rencor (caótica/acogedora) 103
Monstruos al poder (legal/acogedora) 103
El pueblo oprimido (legal/antipática) 104
Un mundo sin reglas (caótica/antipática) 104
Amenazas y oportunidades 104

Capítulo 9: avance de los monstruos 105
Avanzar como personaje 105
Clases estándar 106
Clases de prestigio 106
Avanzar según tipo 106
Cambiar el tamaño 106
Avanzar con plantilla 107
Avance y VD 107
Avanzar como personaje 107
Avanzar como monstruo 107
Avanzar con plantilla 107
Probar el nuevo VD 107
Avance y dotes 108
Dotes específicas 108

Capítulo 10: plantillas 111
Añadir una plantilla 111
Leer plantillas 112
Nuevas plantillas de monstruo 114
Personajes con plantilla 114
Plantillas y ajustes de nivel 114
Bestia monstruosa 115
Constructo encarnado 116
Criatura alada 117
Criatura de varias cabezas 118
Criatura espectral 120
Criatura feral 122
Criatura gelatinosa 124
Criatura insecto 125
Criatura momificada 126
Criatura reptiliana 128
Criatura simbiótica 129
Criatura sombría 131
Criatura táurica 133
Fantasma bestial 134
Incorpóreo 136
Tumulario 138
Yuan-ti 140
Múltiples plantillas 142
Estructura piramidal 142
Notas sobre plantillas concretas 143

Capítulo 11: convertirse en un monstruo 145
Efectos de la transformación 145
Rituales 147
Resultado final 151

Apéndice 1:
Clases de monstruo de ejemplo 152
Aranea 152
Arpía 153
Atach 153
Avoral (celestial) 154
Azer 156
Azotamentes 156
Bélkero 157
Can trasguero 158
Canarconte (celestial) 159
Centauro 161
Clangarconte (celestial) 161
Deva astral (celestial) 163
Diablillo (diablo) 164
Djinni (genio) 165
Draña 166
Elemental de agua Grande 167
Elemental de aire Grande 168
Elemental de fuego Grande 169
Elemental de tierra Grande 170
Ent 171
Flámico (salamandra) 173
Ghaele (celestial) 173
Gigante de la escarcha 175
Gigante de piedra 176
Gigante del fuego 177
Gólem de carne 178
Grifo 179
Grilio (duende) 180
Hamatula (diablo) 180
Ifriti (genio) 182
Janni (genio) 183
Kiton (diablo) 183
Lilenda 184
Magmino 185
Medusa 186
Mole sombría 187
Momia 188
Necrófago 190
Nixi (duende) 190
Ogro 191
Ogro hechicero 192
Pixi (duende) 193
Rakshasa 194
Saga annis 195
Saga cetrina 196
Saga marina 196
Sátiro 197
Sombra 198
Súcubo/íncubo (demonio) 199
Trácnido 201
Tritón 202
Troll 202
Vroc (demonio) 203

Apéndice 2: recopilación de tablas 205
Lectura de las tablas 205

Apéndice 3: nuevas criaturas 214
Animales antropomórficos 214
Nueva raza 217
Semiogro 217
Nuevos Monstruos 218
Desmodu 218
Loxo 221
Thri-kreen 222

Índice alfabético 223

Introducción

Especies salvajes es una guía completa para los personajes monstruos que te ayudará en el uso de monstruos tanto como personajes jugadores (PJs) como personajes no jugadores (PNJs) que sirvan de interesantes aliados y de contrincantes para los personajes jugadores de tu campaña.

Para usar este libro te harán falta el *Manual del jugador*, la *Guía del* DUNGEON MASTER y el *Manual de monstruos*. Las clases y plantillas de monstruo presentadas aquí están diseñadas para atenerse a las normas de la versión revisada del *Manual de monstruos* (consulta la barra lateral de esta página para saber más), pero este libro sigue siendo completamente compatible con el *Manual de monstruos* original.

CONTENIDO

Este libro contiene varios tipos de información, que se detallan como sigue:

- **Capítulo 1: creación del personaje.** Usa las instrucciones de este capítulo para generar las hojas de personaje de los personajes monstruos. También proporciona un procedimiento para coger a una criatura del *Manual de monstruos* y añadirle niveles de clase. Ésta es sólo una de las formas de crear un personaje monstruo, el resto de métodos se presentan en los capítulos posteriores.
- **Capítulo 2: personajes monstruos.** Este capítulo detalla la creación de personajes monstruos usando los conceptos de ajuste de nivel y nivel efectivo de personaje (NEP), para garantizar que los personajes monstruos están igualados en poder con los estándar.
- **Capítulo 3: clases de monstruo.** En este capítulo se proporcionan varias opciones para alterar los monstruos estándar de un modo diferente al de añadir clases de personaje o usar las reglas de avance para monstruos de la introducción del *Manual de monstruos*. En él también se da un ejemplo: la clase de monstruo minotauro; otros ejemplos aparecen en el Apéndice 1.
- **Capítulo 4: dotes.** Si quieres algunas dotes nuevas para tus monstruos, ya sean personajes o no, consulta este capítulo.
- **Capítulo 5: equipo.** Desde mucosa de abolez hasta un *látigo de telaraña*, este capítulo detalla el equipo de los monstruos y ofrece sugerencias para añadirlo a tu campaña.
- **Capítulo 6: conjuros.** Los conjuros de este capítulo, diseñados para ser usados sobre monstruos o por lanzadores de conjuros monstruos, aunque cualquiera puede utilizarlos, tienen algo que ofrecer a cualquier clase de lanzador de conjuros.
- **Capítulo 7: clases de prestigio.** Aquí se presentan nuevas clases de prestigio diseñadas específicamente para personajes monstruos, como por ejemplo el horror escamoso y el jinete de las olas.
- **Capítulo 8: campañas.** Lee este capítulo para conocer varias ideas sobre cómo añadir personajes monstruos a una nueva campaña o cómo analizar las campañas desde el punto de vista de los monstruos.
- **Capítulo 9: avance de los monstruos.** Este capítulo proporciona reglas y consejos para los DMs que quieran crear sus propias versiones avanzadas de monstruos.
- **Capítulo 10: plantillas.** Aquí se profundiza en los detalles de cómo (y porqué) añadir una plantilla a un monstruo, y también se presentan nuevas plantillas, como la del fantasma bestial y la criatura de varias cabezas.
- **Capítulo 11: convertirse en monstruo.** Este capítulo pormenoriza el delicado trabajo de transformar personajes jugadores estándar en personajes monstruos.
- **Apéndice 1: clases de monstruo de ejemplo.** Estos ejemplos usan las reglas del Capítulo 3: clases de monstruo.
- **Apéndice 2: recopilación de tablas.** Este apéndice reúne la información básica necesaria para crear un personaje monstruo con todos los monstruos apropiados del *Manual de monstruos*, incluyendo Dados de Golpe, ajuste de nivel, NEP inicial, puntuaciones de característica, TS buenos, bonificadores al ataque base, bonificadores a los TS, bonificadores de armadura natural, puntos de habilidad y número de dotes.
- **Apéndice 3: nuevos monstruos.** Aquí vas a encontrar reglas para crear animales antropomórficos, el semiogro descrito como una nueva raza y tres nuevas criaturas: el desmodu, el loxo y el thri-kreen.

MONSTRUOS COMO PERSONAJES

Todo el *Especies salvajes* gira alrededor del tratamiento de monstruos como personajes. Para mantener este enfoque, el libro introduce varios cambios en las reglas relacionadas con los monstruos. Los cambios que se resumen a continuación también se reflejarán en los libros de reglas básicos de D&D 3.5, especialmente en el *Manual de monstruos* 3.5.

Habilidades: los monstruos reciben puntos de habilidad sobre la base de su puntuación de Inteligencia y sus Dados de Golpe, igual que los personajes. Consulta la Tabla 2–1 para conocer más detalles. La habilidad de Alquimia ha cambiado y ahora se llama Arte (alquimia).

Dotes: cada monstruo recibe al menos una dote y obtiene dotes adicionales al mismo ritmo que los personajes (una más a 3 DG, otra a 6 DG, etc.).

Tipos y subtipos: el tipo bestia se ha retirado del juego, y por lo tanto todas las bestias cambian su tipo a bestia mágica o animal, lo que sea apropiado (el desgarrador gris y el grifo son las únicas criaturas de este tipo afectadas por el cambio, ahora ambas son bestias mágicas).

Cambiaformas cambia de tipo a subtipo, y así las criaturas que tenían el tipo de cambiaformas ahora tienen un tipo diferente y también el subtipo de cambiaformas. La aranea se convierte en una bestia mágica, el doppelgánguer en un humanoide monstruoso, el fasmo en una aberración y los licántropos (que no se mencionan en este libro) se convierten en humanoides o gigantes.

El efecto de los subtipos de fuego y frío se ha cambiado, consulta la clase de monstruo elemental en el Apéndice 1 para conocer los detalles.

Frente/Alcance: el espacio que ocupa una criatura o un personaje se expresa siempre como un cuadrado, así que ahora sólo se indica una cifra para la estadística de frente de las criaturas: "10'", por ejemplo, en vez de "10 por 10'". Las estadísticas de frente rectangulares, como "5 por 10'" se han eliminado. Ahora las criaturas Grandes tienen un frente de 10', las Enormes de 15, las Gargantuescas de 20 y las Colosales de 30 (o más). Consulta la Tabla 10-3 para conocer más detalles.

El alcance natural de las criaturas Gargantuescas (largas) se ha cambiado de 10 a 15' (la ballena y el cachalote son las únicas criaturas de este libro afectadas por el cambio).





En este sentido, sus Dados de Golpe son equivalentes a su nivel en la clase de monstruo. Si una criatura tiene 1 Dado de Golpe o una fracción, el primer Dado de golpe que obtiene en una clase de personaje real sustituye a su Dado de Golpe o su fracción de Dado de Golpe racial desde ese momento, y el personaje funciona como cualquier otro miembro de su clase.

Especie: cada entrada del *Manual de monstruos* describe a una especie de monstruo. "Terrarón" y "osgo" son ambas especies de monstruo.

Ajuste de nivel: algunas especies de monstruo son mucho más poderosas que otras con los mismos Dados de Golpe. A estos monstruos tan poderosos se les asigna un ajuste de nivel: un número que, cuando se añade a sus Dados de Golpe y niveles de clase, determina el nivel de personaje equivalente que tendría como PJ. Un ajuste de nivel proporciona una comparación numérica con las siete razas estándar del *Manual del jugador*, mostrando lo "mejor" que es esa especie de monstruo con relación a una de las razas estándar. El ajuste de nivel tiene en cuenta las aptitudes especiales de monstruo, de modo que no refleja adecuadamente la efectividad del personaje para las aventuras del modo en que los bonificadores al ataque base y las salvaciones base lo hacen. En vez de eso, da a conocer al DM lo desafiante que será el encuentro con relación al nivel de personaje, para así poder proporcionar un desafío adecuado.

Personaje monstruo: un personaje monstruo es el que se ha creado usando alguna especie de criatura diferente de las siete razas estándar del *Manual del jugador*.

Razas estándar: las razas estándar son aquellas proporcionadas en el *Manual del jugador* como opciones para crear personajes jugadores: enano, elfo, gnomo, mediano, semielfo, semiorco y humano.

NEP inicial: el NEP inicial de un monstruo se define como:

Dados de Golpe de la criatura base + ajuste de nivel

El NEP inicial de un personaje monstruo debería ser igual o menor que la media de nivel de personaje del grupo. En el último caso, añade niveles de clase al personaje monstruo hasta que su NEP sea igual que la media de nivel de personaje del grupo.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LOS PERSONAJES MONSTRUOS

Esta sección proporciona un esquema del proceso para crear un personaje monstruo, empezando con una criatura del *Manual de monstruos* y añadiéndole niveles de clase. Puedes crear un personaje monstruo simplemente con este esquema y el Apéndice 2: recopilación de tablas cuando estés familiarizado con las reglas de *Especies salvajes*. Hasta entonces, usa también la información del Capítulo 2: creando personajes monstruos.

En la hoja de personaje en blanco que mostramos a continuación, señalamos numéricamente los lugares de la hoja donde se anota la información correspondienta a cada paso, del 1 al 12, que explicamos seguidamente.

0. CONSULTA A TU DM

Si no tienes aún permiso para interpretar a un personaje monstruo, pregunta a tu Dungeon Master si este tipo de personaje está permitido en la campaña. Debido a que los personajes monstruos son tan variados, el DM puede permitir sólo algunos de éstos, creados a partir de ciertas especies de monstruo.

1. ELIGE LA CRIATURA BASE

Las instrucciones del *Manual del jugador* también se aplican aquí, aunque con una excepción. El DM te ayuda a seleccionar una criatura de las listas de ajuste de nivel que aparecen en el Apéndice 2: recopilación de tablas. Tu DM sabe qué complejidad de monstruo (consulta el Capítulo 2: creando personajes monstruos) está dispuesto a permitir en la partida. Escoge un monstruo con un NEP inicial igual o menor que el nivel de personaje promedio del resto del grupo (en el paso 3 añadirás niveles de clase hasta que el NEP se iguale con el nivel de personaje promedio del grupo). Ten en cuenta que las criaturas con puntuaciones de característica por debajo de 3 pueden ser imposibles de interpretar. Especialmente una criatura con una Inteligencia inferior a 3 no se puede interpretar como personaje, ya que 3 es la puntuación de Inteligencia mínima para un personaje jugador de acuerdo con el *Manual del jugador*. Consulta la barra lateral 'Personajes dotados de consciencia' en el Capítulo 2: personajes monstruos para saber cómo interpretar animales y plantas dotados de consciencia. Escribe el nombre de tu criatura base en el espacio "Raza" de tu hoja de personaje.

2. PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

A continuación se describen los tres métodos posibles para determinar las características de los monstruos. Usa uno de ellos para generar un conjunto de seis números y anótalos en un papel borrador.

A. Usa las puntuaciones de la criatura base: si lo deseas puedes copiar las puntuaciones de característica de la criatura base del *Manual de monstruos*. Esta técnica parece simple, pero tiene una gran desventaja: todas las puntuaciones de característica de los monstruos, tal como aparecen en el *Manual de monstruos*, son de 10 u 11, ajustadas

VALOR DE DESAFÍO CONTRA NIVEL EFECTIVO DE PERSONAJE

El valor de desafío y el nivel efectivo de personaje miden dos aspectos diferentes. El VD mide el nivel de amenaza de un monstruo, y el NEP su efectividad relativa comparada con una personaje de una de las razas estándar, tal como se proporcionan en el *Manual del jugador*. Los factores que intervienen para presentar un buen desafío y un buen personaje son tan diferentes que el VD no ayuda a determinar este último concepto. Un monstruo sólo "entra en escena" durante un corto periodo de tiempo, normalmente unos pocos asaltos. Un personaje jugador, por otra parte, está presente en casi todas las escenas de la aventura.

Por ejemplo, si una aptitud sortílega puede ser usada a voluntad o sólo una vez al día representa poca diferencia en el VD del monstruo. Probablemente no vivirá lo suficiente para que la frecuencia de uso marque la diferencia. Pero esta distinción es muy importante para un PJ, que puede usar la aptitud en cada encuentro. Además, si una criatura poderosa (como un bálor) tiene acceso a una gran cantidad de aptitudes sortílegas, ese hecho tampoco afecta demasiado a su VD, ya que sólo puede usar tres o cuatro de ellas en un encuentro. De nuevo, sin embargo, ese tipo de flexibilidad afecta mucho a un PJ.

Como ilustran estos ejemplos, el VD y el NEP miden dos conceptos diferentes, así que ambos son necesarios. Nunca des por sentado que el VD y el NEP son equivalentes, ni siquiera que estén relacionados.

por modificadores raciales. Tú puedes obtener mejores resultados que esos.

B. Usa puntuaciones de característica de élite: coge las puntuaciones de característica de una especie concreta de monstruo directamente del *Manual de monstruos* y aplica los siguientes modificadores, como creas conveniente: +4, +4, +2, +2, +0, –2.

C. Genera las puntuaciones de característica de modo aleatorio: este método sigue las instrucciones del *Manual del jugador* para generar puntuaciones de característica. No tires para las características si la puntuación de la criatura base indicada en el *Manual de monstruos* es menor que 6. Sencillamente usa esa puntuación en su lugar. No se deben aplicar los modificadores raciales hasta el Paso 4.

3. ELIGE UNA CLASE

Añade niveles de clase al NEP inicial hasta que el NEP total de tu personaje llegue al nivel de personaje deseado.

4. ASIGNA Y AJUSTA LAS PUNTUACIONES

Si has utilizado los métodos 2A ó 2B, indicados anteriormente, tus puntuaciones de característica ya están asignadas y ajustadas. Compara el total de los Dados de Golpe del personaje más los niveles de clase en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel. Si añadiste los suficientes niveles de clase para obtener uno o más incrementos de característica, asígnalos ahora y luego ve al paso 5.

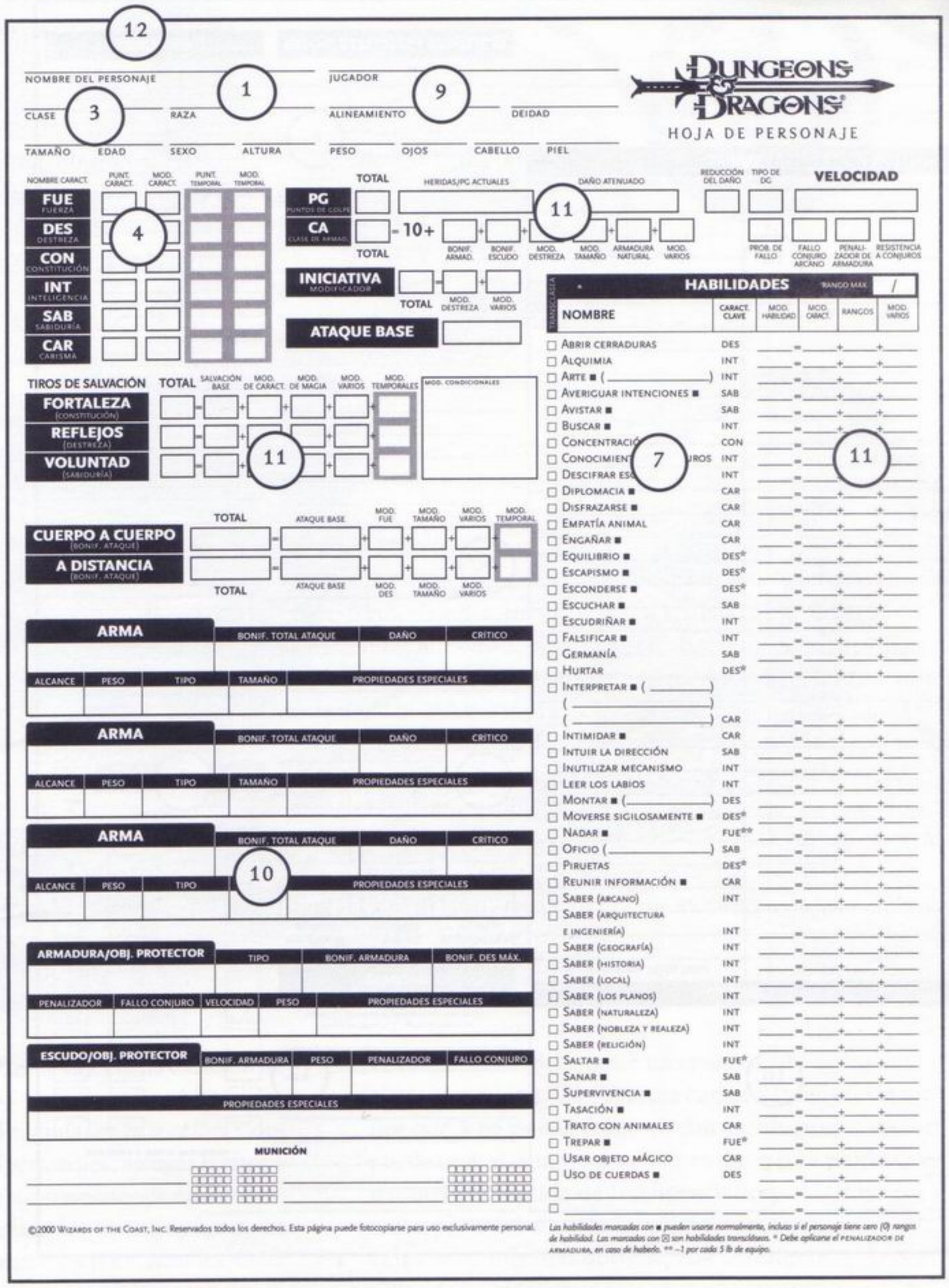
Si usaste el método 2C, asigna las puntuaciones de característica que tiraste en este momento. También tendrás que determinar los ajustes a las características según tu especie de monstruo.

Determina primero los modificadores a las puntuaciones de característica para esa especie de monstruo a partir de las estadísticas base de la criatura. Puedes deducir los modificadores de cualquier especie de criatura restando 10 u 11 (lo que de un resultado par) de cada puntuación de característica en la entrada del *Manual de monstruos*. Por ejemplo, un doppelgánguer tiene las siguientes puntuaciones: Fue 12, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13. Restando diez de los números pares y 11 de los impares deja unos modificadores raciales de +2 a Fuerza, +2 a Destreza, +2 a Inteligencia, +4 a Sabiduría y +2 a Carisma.

Finalmente, igual que con los métodos 2A y 2B, compara el total de Dados de Golpe de la criatura más los niveles de clase con las indicaciones de la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel. Si añadiste los suficientes niveles de clase para obtener uno o más incrementos de característica, asígnalos ahora.

5. REVISA EL CONJUNTO INICIAL

Si quieres pasar a tratar del equipo ahora, ve al paso 10. De otro modo sigue con el 6.



6. APUNTA LOS RASGOS RACIALES Y DE CLASE

Además de las aptitudes especiales de tu especie de monstruo, tienes rasgos de clase de la clase o clases que añadiste a tu personaje. Toma nota de todas las aptitudes especiales y rasgos de clase usando los espacios apropiados en la parte trasera de la hoja de personaje.

Si estás creando un lanzador de conjuros recuerda que el NEP no tiene efecto sobre el nivel de lanzador. Sólo los niveles de clase cambian el nivel de lanzador.

7. SELECCIONA LAS HABILIDADES

Añadir un nivel de clase a un monstruo es muy parecido a hacerse multiclase. El monstruo no consigue los puntos normales multiplicados por cuatro para su primer nivel de clase excepto si tenía 1 Dado de Golpe de monstruo o menos. De otro modo, su especie de monstruo cuenta como su primera clase. El rango máximo para una habilidad clásea es el nivel de personaje +4 (el ajuste de nivel no cuenta en este cálculo). El rango máximo para una habili-

CAMPAÑA

PUNTOS DE EXPERIENCIA

EQUIPO

OBJETO	PESO	OBJETO	PESO

10

PESO TOTAL TRANSPORTADO

DINERO

PC —
PP —
PO —
PPT —

10

APTITUDES ESPECIALES/DOTES

6

6

6

CARGA LIGERA | CARGA MEDIANA | CARGA PESADA

LEVANTAR SOBRE LA CABEZA (IGUAL A CARGA MÁX.) | LEVANTAR DEL SUELO (2 × CARGA MÁX.) | EMPUJAR O ARRASTRAR (5 × CARGA MÁX.)

IDIOMAS

Idiomas iniciales = común + idiomas raciales + bonif. Int
Cada idioma adicional [Hablar (idioma)] = 2 puntos de habilidad [bardo, 1 punto de habilidad]

12

CONJUROS

0:
1:
2:
3:
4:
5:
6:
7:
8:
9:

SALVA 8 ONJURO — MOD. CD

CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS DIARIOS	CONJUROS ADICION.
	0		0
	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		

CANTIDAD DE CONJUROS CONOCIDOS

0_____ 1_____ 2_____
3_____ 4_____ 5_____
6_____ 7_____ 8_____
9_____

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos. Esta página puede fotocopiarse para uso exclusivamente personal.

dad transclásea es la mitad del rango máximo para las habilidades de clase. Consulta el Apéndice 2: recopilación de tablas o la tabla apropiada en el Capítulo 2: personajes monstruos para conocer el método con el que determinar los puntos de habilidad base de la criatura.

8. SELECCIONA LAS DOTES

Igual que con las puntuaciones de característica y las habilidades, si quieres puedes elegir mantener las dotes de la criatura base. El personaje siempre conserva cualquier dote racial adicional. Si deseas cambiar cualquiera del resto de dotes por otras, escoge el mismo número que tiene la criatura base, excepto las dotes adicionales (consulta el Apéndice 2: recopilación de tablas para conocer el número de dotes disponibles para la criatura base). Cuando añadas niveles de clase, compara el total de Dados de Golpe más los niveles de clase de la criatura con la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel. Si añadiste los suficientes niveles de clase para obtener una o más dotes adicionales, selecciónalas ahora.

9. REVISA LA DESCRIPCIÓN

Usa la entrada en el *Manual de monstruos* de la criatura base y el Capítulo 6: descripción del *Manual del jugador* para completar los espacios de alineamiento, deidad, edad, altura, peso, ojos, cabello y género en la hoja de personaje. Si no quieres usar el alineamiento de la criatura base, consulta 'Alineamiento' en el Capítulo 8: campañas.

Tu especie de monstruo puede tener especificados lenguajes iniciales. Si es así, apunta esos idiomas y cualquier idioma adicional obtenido debido a la Inteligencia alta o a las habilidades. Si tu especie de monstruo no tiene lenguajes adicionales, da por sentado que tu personaje habla común.

10. ELIGE EL EQUIPO

Compara el NEP del personaje con la Tabla 2–24: equipo inicial para PJs por encima del 1.er nivel de la *Guía del Dungeon Master* para saber con qué riqueza inicial empieza tu personaje. Ahora puedes comprar el equipo. Intenta mantener un equilibrio entre el equipo aventurero estándar y los objetos mágicos, o puede que te encuentres vestido con armas y una armadura mágica pero sin un petate. Guarda algo de dinero y apúntalo en tu hoja de personaje para que puedas comprar comida, ¡siempre que la taberna local sirva a los monstruos!

11. ANOTA LAS CIFRAS DE COMBATE Y HABILIDADES

Consulta el Apéndice 2: recopilación de tablas para conocer el bonificador al ataque y los bonificadores a las salvaciones de tu criatura base, y luego añade los bonificadores apropiados de los niveles de clase de tu personaje. Calcula los tiros de salvación, Clase de armadura, modificador de iniciativa, bonificador de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia, estadísticas de armas, y bonificadores de habilidad totales basándote en la especie de monstruo del personaje, clases, modificadores de característica, dotes y equipo. Puedes mantener los puntos de golpe de tu criatura base o generarlos de nuevo. Si los vuelves a tirar, recuerda que el primer Dado de Golpe es el resultado máximo del dado, igual que si empezaras con una de las razas estándar. En cualquier caso, tira los Dados de Golpe obtenidos de niveles de clase y añádelos a los puntos de golpe de la especie de monstruo. Multiplica el modificador de Constitución del personaje por el total de sus Dados de Golpe y niveles de clase, y suma o resta el resultado, lo que sea apropiado.

12. DATOS VARIOS

Añade cualquier detalle adicional que desees.

TERMINADO

Llegado a este punto deberías haber completado la hoja de personaje. Ya estás preparado para tu primera aventura con un personaje monstruo.



Este capítulo se concentra en los detalles de la creación de personajes monstruos.

El *Manual del jugador* recomienda, en la sección 'Conceptos básicos de creación de personajes', escoger la clase y la raza después de generar las puntuaciones de característica. Sin embargo, es posible escoger la clase de personaje y la raza en primer lugar, tirar luego, y después asignar las puntuaciones. Cualquiera de los métodos es válido para crear personajes monstruos.

Las reglas de este capítulo dan por sentado que primero creas al personaje y luego le asignas niveles de clase. Si quieres crear un personaje y cambiarle la raza después de que haya alcanzado algunos niveles consulta el Capítulo 11: convertirse en un monstruo.

Este capítulo se centra en los monstruos del *Manual de monstruos*, pero las reglas y directrices que aquí presentamos pueden aplicarse a monstruos de cualquier fuente.

ELEGIR UNA CRIATURA BASE

Los monstruos que se tratan en este capítulo están agrupados según su complejidad, ordenándose en introductorios (poco complejos), intermedios (moderadamente complejos) y avanzados (muy complejos). En el Apéndice 2: recopilación de tablas aparece la lista completa de las criaturas del *Manual de monstruos* recomendadas para su uso como personajes jugadores.

Las reglas generales siguientes se aplican a la creación de cualquier personaje monstruo.

- La criatura base debe tener una puntuación de Inteligencia de al menos 3. Una criatura con una Inteligencia menor que 3 no puede tener niveles en ninguna clase (se puede usar el conjuro *dotar de conciencia* para proporcionar una puntuación de Inteligencia aceptable a un animal o planta, y también un animal con una plantilla de celestial o infernal obtiene una Inteligencia de 3).
- Considera cuidadosamente usar una criatura base con cualquier otra característica menor que 3.
- La criatura base debe tener velocidad. Una criatura que no puede moverse, como un chillón, no puede utilizarse como criatura base (puede usarse el conjuro *dotar de conciencia* para dar la aptitud de moverse a una planta, consulta la descripción del conjuro en el *Manual del jugador*).
- Piénsalo bien antes de elegir una especie de monstruo que siempre o normalmente tenga un alineamiento opuesto al de uno o más miembros del grupo.
- Habla de la elección con tu DM y tus compañeros jugadores antes de tomar una decisión. El tamaño, alineamiento y aptitudes de tu criatura base influenciarán el tipo de aventuras que emprenderá tu grupo, y tus compañeros tienen derecho a opinar sobre ello. Del mismo modo, tu criatura base puede ignorar amenazas o desafíos que el resto de personajes temerán, o tener miedo a otras cosas

que el resto de personajes ignorarán. Tu DM puede tener que alterar las aventuras para tener en cuenta la especie de tu personaje, y quizá decida prohibir ciertas especies debido a eso.

CALCULAR LOS AJUSTES DE NIVEL

Los jugadores nunca deberían intentar determinar el ajuste de nivel por sí mismos. Es el DM quien tiene que asignar los ajustes de nivel para los personajes monstruos, considerando cuidadosamente lo que es apropiado en su partida y el impacto de sus aptitudes especiales. Un ajuste de nivel normalmente deberá ser igual o menor que los Dados de Golpe de la criatura base. Fijar un nivel de ajuste mayor que los Dados de Golpe de la criatura base es una manera de desanimar a los jugadores para que no elijan esa especie de monstruo como personaje.

SUBEN LOS NIVELES Y DISMINUYEN LAS APTITUDES

Ciertas aptitudes son menos útiles a medida que sube el nivel de personaje. Cuando calcules los ajustes de nivel, ten en cuenta el número de Dados de Golpe que tiene la criatura base y considera si cada rasgo concreto tiene valor a ese nivel de juego. Por ejemplo, un bonificador de armadura natural es un número fijo que no cambia con el nivel. A niveles bajos, este bonificador es muy útil, pero a medida que el personaje sube de nivel la disponibilidad de conjuros, objetos mágicos y el incremento de bonificadores de ataque base lo hacen menos importante. Algunas aptitudes similares incluyen (aunque pueden existir algunas otras) las siguientes.

Resistencia a la energía: si el personaje se enfrenta a criaturas que suelen infligir más daño en un único ataque del que la resistencia a la energía puede negar, este rasgo ya no es tan útil como lo había sido.

Curación rápida y regeneración: cuando los contrincantes pueden infligir más de 50 puntos de daño en un único ataque, un personaje puede morir debido al daño masivo (ajusta esta cantidad de daño de 50 puntos en +10 por cada categoría de tamaño mayor a Mediano, o –10 por cada categoría de tamaño inferior). Si la criatura base está sujeta a la muerte por daño masivo, la curación rápida y la regeneración no le serán de ayuda, excepto si tiene un tiro de salvación de Fortaleza lo suficientemente alto para garantizarle prácticamente la salvación.

Resistencia a conjuros: si el nivel de personaje determina la resistencia a conjuros (como en los drow), este rasgo sigue siendo valioso a lo largo de la carrera del personaje. Si la especie de la criatura base determina su resistencia y los niveles de clase no se tienen en cuenta, entonces su valor disminuye a medida que sube el nivel de personaje.


JJ

RAZAS ESTANDAR Y AJUSTES DE NIVEL

Las siete razas estándar del *Manual del jugador* no tienen ajuste de nivel, y algunos de sus subtipos tampoco. En la Tabla 2–2: razas de monstruos introductorios, un NEP inicial de 1 equivale a una criatura con 1 Dado de Golpe, tal como se indica en el *Manual de monstruos*.

AJUSTES DE NIVEL Y PRODUCTOS ANTERIORES

Muchos productos proporcionan NEP para monstruos en vez de ajustes de nivel. La conversión es simple: el NEP indicado en el pro-

PERSONAJES Y FISIOLOGÍA

Las siete razas estándar (humano, elfo, enano, gnomo, mediano, semielfo y semiorco) comparten ciertas características físicas. Los miembros saludables corrientes de estas razas tienen dos ojos colocados para proporcionar visión binocular, dos orejas para permitir la audición biauricular, una boca capaz de formar palabras comprensibles y pronunciables para el resto de razas, simetría bilateral (dos brazos y dos piernas) y un pulgar oponible en cada mano. Cualquier criatura que carezca de alguno de estos rasgos (como un grimórlock, que no tiene ojos) es un desafío tanto para jugadores como DMs. Cualquier raza que carezca de más de uno de estos rasgos (como un animal dotado de conciencia, una naga o un sagifalco) es un desafío aún mayor.

Los desafíos pueden ser los siguientes:

Los personajes sin pulgares oponibles pueden tener objetos en sus dedos para transportarlos, empujarlos y tirar de ellos, pero no pueden manipularlos. Por ejemplo, un deinónico dotado de conciencia puede, con algún esfuerzo, recoger un palo del suelo, pero de ningún modo puede blandirlo efectivamente como un garrote.

Un personaje sin brazos sufre un penalizador de –8 en todas las pruebas de trepar, excepto si tiene algún bonificador racial en las pruebas de Trepar (una velocidad de trepar siempre proporciona un bonificador racial +8 en las pruebas de Trepar).

Un personaje sin boca no puede hablar ni lanzar conjuros con componentes verbales.

Los personajes sin ojos no pueden ver, lo que significa que no pueden percibir la luz y la oscuridad, el color y, en la mayoría de casos, los rasgos faciales de los individuos. No pueden leer, de modo que no pueden usar libros (incluyendo los libros de conjuros) ni rollos de pergamino.

ducto es el NEP inicial de ese monstruo. Para conocer el ajuste de nivel, simplemente resta de esa cifra los Dados de Golpe del monstruo. El NEP inicial de una criatura con 1 DG tiene en cuenta este único Dado de Golpe, así que réstalo para conocer su ajuste de nivel.

AJUSTES DE NIVEL Y TU PARTIDA

Especies salvajes contiene los mejores cálculos posibles de ajustes de nivel, dando por sentado una partida o campaña genérica. Quizá debas modificar los ajustes de nivel para tu partida específica. Por ejemplo, en una campaña situada en ciudades flotantes, una velocidad de vuelo se convierte en un rasgo importante. Por otra parte, en una campaña marítima, esté o no situada bajo el agua, será más importante una velocidad de natación.

PUNTOS DE HABILIDAD Y DOTES DE LOS PERSONAJES MONSTRUOS

Debido a que los monstruos también son personajes, la criatura base de un personaje monstruo obtiene puntos de habilidad y dotes de un modo muy parecido a las razas estándar de personaje. Los puntos de habilidad iniciales de un personaje monstruo se basan en su modificador de Inteligencia y sus Dados de Golpe, tal como se muestra en la Tabla 2–1: puntos de habilidad iniciales de personajes monstruos.

Tabla 2–1: puntos de habilidad iniciales de personajes monstruos

Tipo	
Aberración	(2 + mod Int) × (DG +3)
Ajeno	(8 + mod Int) × (DG +3)
Animal	(2 + mod Int) × (DG +3)
Bestia mágica	(2 + mod Int) × (DG +3)
Constructo	(2 + mod Int) × (DG +3)
Dragón	(6 + mod Int) × (DG +3)
Elemental	(2 + mod Int) × (DG +3)
Fata	(6 + mod Int) × (DG +3)
Gigante	(2 + mod Int) × (DG +3)
Humanoide monstruoso	(2 + mod Int) × (DG +3)
Humanoide	(2 + mod Int) × (DG +3)
Muerto viviente	(4 + mod Int) × (DG +3)
Planta	(2 + mod Int) × (DG +3)

Sea cual sea su modificador de Inteligencia, cualquier criatura empieza al menos con 4 puntos de habilidad y recibe, como mínimo, 1 punto de habilidad por Dado de Golpe posterior.

Dotes: cada personaje monstruo empieza con una dote. El personaje obtiene otra dote cuando alcanza 3 Dados de Golpe, y otra dote por cada 3 DG adicionales de la criatura base. También gana dotes adicionales por sus niveles de clase añadiéndolos a los Dados de Golpe de la criatura base y contrastando el total en la 'Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel' (más adelante en este capítulo).

MONSTRUOS INTRODUCTORIOS

Las especies que se consideran introductorias incluyen las siete razas estándar del *Manual del Jugador*. En términos generales, estos monstruos tienen pocas aptitudes especiales. Su ajuste de nivel proviene de los modificadores raciales a las características, que no están equilibrados como los de las razas estándar, de bonificadores de armadura natural, y de otros rasgos que son más poderosos que los de las razas estándar. La mayoría de monstruos que tú y tus jugadores querréis usar como personajes probablemente se encontrarán en esta sección.

Los monstruos introductorios son los más adecuados para ser copiados directamente del *Manual de monstruos* y mejorados con niveles de clase (consulta la barra lateral 'Rápido y chapucero', más adelante).

Si la criatura base tiene 1 Dado de Golpe, su primer Dado de Golpe viene determinado por su clase de personaje, reemplazando al que tiene por raza, y el personaje funciona como cualquier otro miembro de su clase.

FACTORES DEL AJUSTE DE NIVEL

A continuación se listan los factores usados para calcular los ajustes de nivel para los monstruos de esta sección y su descripción. Cada una de las secciones posteriores proporciona factores adicionales usados para calcular el ajuste de nivel para los monstruos que contiene.

Puntuaciones de característica desequilibradas: la Tabla 2–7: equivalencias entre características de la *Guía del* Dungeon Master muestra cómo equilibrar las puntuaciones de característica. Un monstruo que no siga esas reglas obtiene al menos un +1 al ajuste de nivel. Un ajuste mayor es apropiado si los bonificadores (especialmente a la Fuerza o la Constitución) son especialmente altos. No tener puntuación de Constitución es en realidad un beneficio, ya que un monstruo que no la tenga puede ignorar la mayoría de salvaciones de Fortaleza.

Tamaño: una criatura Grande no tiene ajuste de nivel por su tamaño. En vez de eso el ajuste de nivel se basa en su alcance.

Una criatura Pequeña obtiene un –1 al ajuste de nivel. Es más difícil golpear a una criatura Pequeña que a una Mediana, pero se mueve más lentamente y debe usar armas más pequeñas. Una criatura Pequeña también suele tener una puntuación de Fuerza menor que una Mediana.

Bonificador de armadura natural: un bonificador de armadura natural implica al menos un +1 al ajuste de nivel, y un +1 adicional por cada 5 puntos de armadura natural más allá de los 5 primeros.

Velocidad: la velocidad de un monstruo puede afectar el ajuste de nivel de maneras diferentes, dependiendo del tipo de movimiento implicado.

Nadar: un monstruo con una velocidad natatoria generalmente no obtiene ningún ajuste de nivel. Sin embargo, si estás dirigiendo una campaña de piratas, o cualquier otra campaña donde los personajes pasen la mayor parte del tiempo por encima o por debajo de las aguas, asigna un +1 al ajuste de nivel a un monstruo con una velocidad natatoria.

Volar: un monstruo con una velocidad de vuelo obtiene un +1 al ajuste de nivel si su maniobrabilidad no llega a buena, o un +2 si es buena o mejor.

Trepar y excavar: por lo general, una velocidad de trepar o excavar implica un +1 al ajuste de nivel.

Armas naturales: si un monstruo obtiene ataques múltiples en un único asalto antes de que un guerrero con los mismos Dados de Golpe lo haga, o si las armas naturales del mons-

TABLA 2–2: RAZAS DE MONSTRUO INTRODUCTORIAS

Monstruo	Tipo	Dados de Golpe	Ajuste nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad de la criatura base[1]
Centauro	Humanoide monstruoso	4	+2	6	(2 + mod Int) × 7
Elfo					
Acuático	Humanoide	1	+0	1	Según clase
Alto	Humanoide	1	+0	1	Según clase
De los bosques	Humanoide	1	+0	1	Según clase
Drow	Humanoide	1	+2	3	Según clase
Gris	Humanoide	1	+0	1	Según clase
Salvaje	Humanoide	1	+0	1	Según clase
Espumarjo	Aberración	2	+3	5	(2 + mod Int) × 5
Gnoll	Humanoide	2	+1	3	(2 + mod Int) × 5
Gran trasgo	Humanoide	1	+1	2	Según clase
Grimórlock	Humanoide monstruoso	2	+2	4	(2 + mod Int) × 5
Hombre lagarto	Humanoide	2	+1	3	(2 + mod Int) × 5
Kóbold	Humanoide	1/2	+0	1	Según clase
Kuo-toa	Humanoide monstruoso	2	+2	4	(2 + mod Int) × 5
Locathah	Humanoide	2	+1	3	(2 + mod Int) × 5
Minotauro	Humanoide monstruoso	6	+2	8	(2 + mod Int) × 9
Ogro	Gigante	4	+2	6	(2 + mod Int) × 7
Sirenio	Gigante	4	+2	6	(2 + mod Int) × 5
Sirénido	Humanoide	1	+1	2	Según clase
Orco	Humanoide	1	+0	1	Según clase
Osgo	Humanoide	3	+1	4	(2 + mod Int) × 6
Planodeudo					
Aasimar	Ajeno	1	+1	2	Según clase
Tiflin	Ajeno	1	+1	2	Según clase
Sajuaguín	Humanoide	2	+2	4	(2 + mod Int) × 5
Sajuaguín (4 brazos)	Humanoide	2	+3	5	(2 + mod Int) × 5
Saurión	Humanoide	2	+2	4	(2 + mod Int) × 5
Trasgo	Humanoide	1	+0	1	Según clase

[1] A medida que tu personaje sube de nivel, obtiene puntos de habilidad de su clase con normalidad.

truo infligen más daño que un arma simple o marcial que se pueda empuñar con una mano, el monstruo obtiene un +1 al ajuste de nivel.

Alcance: más allá de 5', cada 5' adicionales de alcance implican un +1 adicional al ajuste de nivel. Un monstruo con un alcance de 10' tiene un +1 al ajuste de nivel, y uno con un alcance de 15', un +2.

Habilidades y dotes: una criatura base con tres o más bonificadores raciales en las pruebas de habilidad obtiene un +1 al ajuste de nivel. Del mismo modo, dos o más dotes adicionales debidas a la raza le otorgan un +1 al ajuste de nivel.

Ataques y cualidades especiales: esta es la parte más difícil de ajustar, ya que estos rasgos requieren una consideración minuciosa. Muchos rasgos no implican automáticamente un gran ajuste de nivel, ya que la mayoría de monstruos usan normalmente un sólo ataque especial por asalto. Un único rasgo no siempre merece un ajuste de nivel, ya que los personajes de las razas estándar a menudo pueden conseguir el

EN DOS PATADAS

Quizá quieras copiar un monstruo del *Manual de monstruos*, darle los niveles de clase apropiados y empezar a jugar. No recomendamos este método, pero puedes hacerlo. En algunos casos, como con los personajes fatas, puedes obtener más puntos de habilidad de ese modo. Las puntuaciones de característica ya están generadas y asignadas, los puntos de habilidad ya están gastados y las dotes elegidas. Todo lo que tienes que hacer es añadir niveles de clase y comprar el equipo.

La principal desventaja de este método es que todos los monstruos tienen puntuaciones de característica de 10 u 11, ajustadas con los modificadores raciales. Aunque eso proporciona un personaje aceptable según el Capítulo 1: características del *Manual del jugador*, no resulta muy excitante, y es muy fácil superar esas tiradas. Si estás jugando en una campaña centrada en tu criatura base, o una en tierras habitadas mayoritariamente por orcos, tu personaje será muy parecido a los PNJs. También puedes desear elegir habilidades y dotes diferentes ya que los monstruos, como contrincantes, están diseñados para sobrevivir a uno o dos encuentros, y tu personaje debería durar más que eso.

Si eliges copiar un monstruo del *Manual de monstruos*, llena una hoja de personaje tal como se explica en el Capítulo 1: creación de personaje'. Determina el total de Dados de Golpe más niveles de clase de la criatura y dirígete a la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel. Si has añadido los suficientes niveles de clase para obtener uno o más incrementos de característica, asígnalos ahora. Adquiere habilidades para tus niveles de clase, pero no multipliques por cuatro los puntos de habilidad base de tu primer nivel de clase, ya que tu personaje monstruo no es un personaje de 1.er nivel si mantiene sus Dados de Golpe de monstruo. Si añadiste los suficientes niveles de clase para obtener una o más dotes, elígelas ahora. A continuación añade el bonificador al ataque base y los bonificadores base a las salvaciones de los niveles de clase y de la criatura base. Tira los puntos de golpe para tus niveles de clase y suma el resultado al total de puntos de golpe. Calcula tu Clase de armadura, modificador de iniciativa, estadísticas para armas y los bonificadores totales de las habilidades basándote en tu especie de personaje monstruo, clase, modificadores de característica, dotes y equipo. Y ya estás listo para jugar.

mismo resultado mediante sus rasgos de clase, objetos mágicos o conjuros. En general, un ataque o cualidad especial que un personaje de una raza estándar no puede duplicar implica un +1 al ajuste de nivel. A continuación figuran varios ejemplos concretos para ilustrar la asignación de ajustes de nivel para las criaturas de la categoría introductoria.

Daño a características: este ataque especial implica un +1 al ajuste de nivel excepto si la característica afectada es la Constitución, caso en que el ajuste de nivel sube a +2.

Vista ciega: esta cualidad especial merece un +1 al ajuste de nivel.

Veneno: este ataque especial es merecedor de un +1 al ajuste de nivel excepto si afecta a la Constitución, en cuyo caso el ajuste de nivel se eleva a +2.

Olfato: esta cualidad especial implica un +1 al ajuste de nivel.

Aptitudes sortílegas: puesto que los personajes de las razas estándar suelen tener acceso a conjuros, las aptitudes sortílegas sólo implican un ajuste de nivel cuando superan lo que un personaje lanzador de conjuros de un nivel igual al VD de la criatura podría hacer. Si la criatura puede usar cualquier aptitud sortílega a voluntad, obtiene un +1 al ajuste de nivel.

Aptitud para lanzar conjuros: puesto que los personajes de las razas estándar suelen poder duplicar esta aptitud, sólo merece un ajuste de nivel cuando las aptitudes para el lanzamiento de conjuros del monstruo superan lo que un personaje del mismo nivel que el VD de la criatura podría hacer. Si la criatura puede lanzar conjuros a un nivel de lanzador mayor que sus Dados de Golpe, obtiene un +1 al ajuste de nivel.

Resistencia a conjuros: esta cualidad especial merece un +1 al ajuste de nivel, sea cual sea su cantidad.

Resistencia a la energía: esta aptitud especial implica un ajuste de nivel de +1/2 por tipo de energía (redondeado hacia arriba). Por tanto, una resistencia a la electricidad 10 por sí misma implica un +1 al ajuste de nivel; pero la combinación de resistencia a la electricidad 10, resistencia al fuego 10 y resistencia sónica 10 implica un +2 al ajuste de nivel. Cada resistencia igual o superior a 20 merece un +1 adicional al ajuste de nivel, de modo que la combinación de resistencia a la electricidad 10, resistencia al fuego 20 y resistencia sónica 10 es merecedora de un +3 al ajuste de nivel.

LA PRUEBA DE FUEGO

Comprueba tus ajustes de nivel. Para hacerlo, mira las puntuaciones de característica más altas del monstruo, asígnale un nivel de clase que se beneficie más de esas puntuaciones y luego pregúntate: ¿querría interpretar a un monstruo con este NEP, o a un personaje estándar del mismo nivel? Si la respuesta es que obviamente preferirías al personaje monstruo, entonces tu ajuste de nivel es demasiado bajo. Si con seguridad prefirieses interpretar al personaje estándar, entonces tu ajuste de nivel es demasiado alto.

Ejemplos de ajuste de nivel

Como ejemplo de este proceso, revisemos el ajuste de nivel para un ogro (una criatura de 4 DG) del *Manual de monstruos*. La tabla siguiente proporciona los ajustes de nivel para cada una de sus aptitudes aplicables.

Aptitud	Ajuste de nivel
Armadura natural	+1
Alcance de 10'	+1
Ajustes a las características desequilibrados (+10 a Fue, –2 a Des, +4 a Con, –4 a Int, –4 a Car)	+1

El NEP inicial de un ogro da un resultado de 7 (4 DG + ajuste de nivel +3) usando el sistema indicado. Su mayor puntuación de característica es la Fuerza. ¿Preferirías interpretar a un ogro con un nivel de guerrero (NEP 8), o a un guerrero de 8.º nivel? Para interpretar al ogro, renuncias a tres de los Dados de Golpe (mayores) del guerrero, tres dotes bonificadas y dos incrementos de característica, para obtener un +10 a Fuerza, un alcance de 10' y armadura natural. El guerrero parece claramente superior. Si sustituyes la clase de guerrero por la de bárbaro, el ogro sigue siendo claramente inferior, ya que el bárbaro tiene 8d12 (más el modificador de Constitución) para los Dados de Golpe y puede enfurecerse tres veces al día, y el ogro sólo tiene 4d8 +1d12 (más el modificador de Constitución) para los Dados de Golpe y sólo puede enfurecerse una vez al día. Si disminuyes el ajuste de nivel del ogro a +2 y comparas a un guerrero de 7.º nivel con un ogro guerrero con NEP 7, la elección ya no está tan clara a favor de ninguno. Por todo ello, el ajuste de nivel para el ogro queda en +2.

Revisemos el proceso de nuevo, esta vez para un kuo-toa (un monstruo de 2 DG). Los factores al ajuste de nivel para esta criatura se detallan en la tabla siguiente.

CRIATURAS DE 1 DADO DE GOLPE

Una criatura con un único Dado de Golpe, como todas las razas de personaje estándar, renuncia a ese Dado de Golpe cuando alcanza su primer nivel de clase. Esto convierte a este tipo de criatura en diferente del resto de personajes monstruos. En general, es más ventajoso para una criatura de 1 Dado de Golpe con un ajuste de nivel +0 abandonar su Dado de Golpe de monstruo y adquirir niveles de clase. Aunque este capítulo detalla reglas para cada paso de la creación de personaje, esta barra lateral reúne la información para tratar con criaturas de 1 Dado de Golpe.

Cuando crees un personaje monstruo con una criatura de 1 Dado de Golpe, determina sus puntuaciones de característica y los modificadores a esas puntuaciones con normalidad. Al escoger un nivel en una clase, la criatura obtiene sus bonificadores a las salvaciones base y al ataque base y pierde los que tenía como monstruo. El nuevo personaje monstruo obtiene puntos de habilidad solamente de los niveles de clase, perdiendo los que tuviera gracias a su Dado de Golpe de monstruo, pero cualquier bonificador racial a las pruebas de habilidad que tuviera la criatura base se mantiene. Multiplica los puntos de habilidad para la primera clase de personaje por 4, igual que harías con cualquier personaje de las razas estándar. Una criatura de 1 Dado de Golpe puede escoger una dote, igual que cualquier otro personaje de 1.er nivel, y obtiene cualquier dote adicional proporcionada por su nivel de clase. También conserva cualquier dote racial adicional de la criatura base.

Por otra parte, puedes desear mantener ese Dado de Golpe de monstruo. Si lo haces, el personaje obtiene los puntos de habilidad mostrados en la Tabla 2–1 o la Tabla 2–5 (y en el Apéndice 2: recopilación de tablas) sea cual sea su puntuación de Inteligencia. Pero en este caso, no multiplicas los puntos de habilidad obtenidos con la primera clase de personaje por 4, ya que no es un personaje de 1.er nivel. El personaje consigue el mismo número de dotes que la criatura base.

Aptitud	Ajuste de nivel
Bonificador de armadura natural	+1
Velocidad natatoria	+1 (o +0, dependiendo de la campaña)
Ataque especial (rayo relampagueante)	+0
Dote adicional (Competencia en armas [bastón pinzado])	+0
Cualidades especiales (adhesivo, anfibio, inmunidades, vista aguda, resbaladizo)	+0
Resistencia a la electricidad 30	+2
Ajustes a las características desequilibrados (+2 a Fue, +2 a Con, +2 a Int, +2 a Sab, –2 a Car)	+1

El ataque especial del rayo relampagueante no merece un ajuste de nivel en este caso, ya que sólo puede ser usado por varios clérigos kuo-toa en grupo. La suma de estos factores elevaría el NEP hasta un punto en que los personajes de las razas estándar también tendrían acceso a la aptitud como un conjuro.

No es fácil juzgar el valor de los detalles agrupado bajo las cualidades especiales en la tabla superior. Si vas a la baja y asignas un +0 al ajuste de nivel para todo el grupo, tal como se ha hecho en la tabla, el ajuste de nivel mínimo es de +4, dando como resultado un NEP inicial de 6. Su aptitud más elevada es la Sabiduría, así que comparando a un kuo-toa con un clérigo o un druida está muy claro que un personaje de estas clases con conjuros de 4.º nivel es superior a un clérigo kuo-toa con un NEP 7 y sortilegios de 1.er nivel. ¿Entonces el ajuste de nivel debería ser +3? Un clérigo o druida de 6.º nivel tiene unos cuantos Dados de Golpe más, y por tanto más puntos de golpe, que un clérigo kuo-toa de NEP 6, más las aptitudes de clase, así que la raza estándar aún es superior. Así, a pesar de todo lo indicado, el ajuste de nivel del kuo-toa debe ser +2.

Si un jugador elige un personaje monstruo que el DM considere por debajo de lo óptimo, como escoger interpretar a un mago ettin en vez de un bárbaro ettin, se puede reducir el ajuste de nivel en 1 para representar la efectividad disminuida del monstruo.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Todas las razas no humanas del juego DUNGEONS&DRAGONS tienen modificadores a las puntuaciones de característica. Por ejemplo, un enano obtiene un bonificador racial +2 en la Constitución y un penalizador racial –2 en el Carisma. Estos se aplican a las tiradas de dados que realizas para las características y determinan el valor final de cada puntuación.

El mismo principio se aplica a los personajes monstruos. Cuando generas aleatoriamente puntuaciones de característica desde cero, debes determinar los modificadores de característica de tu criatura base y aplicarlos a tus tiradas. Puedes encontrar los modificadores para los monstruos de este capítulo en el Apéndice 2: recopilación de tablas.

No tires para ninguna característica en que la criatura base tenga una puntuación menor que 6, simplemente usa la puntuación de la criatura base sin aplicar ningún modificador racial posterior. Ten en cuenta que las criaturas con puntuaciones inferiores a 3 pueden ser imposibles de jugar, y que cualquier criatura con una Inteligencia por debajo de 3 no puede ser un PJ, ya que 3 es el mínimo para un personaje jugador.

Para los monstruos que no se mencionan en este libro resta 10 u 11 (lo que dé como resultado un número par) de cada característica en la entrada del *Manual de monstruos* para determinar el número que añades a tus tiradas para las características. Por ejemplo, un behir tiene las siguientes puntuaciones de característica: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 14, Car 12. Restando 10 de los números pares y 11 de los impares salen los siguientes modificadores a las características: +15 a Fuerza, +2 a Destreza, +10 a Constitución, –4 a Inteligencia, +4 a Sabiduría y +2 a Carisma.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA DE ELITE

De modo alternativo, puedes generar las puntuaciones de característica tomando las puntuaciones de la criatura base y aplicándoles los siguientes modificadores, tal como creas conveniente y uno por puntuación: +4, +4, +2, +2, +0, –2.

Por ejemplo, contemplemos al orco. La tabla inferior muestra las puntuaciones de característica base de un orco y demuestra cómo podrían modificarlas un jugador o un DM para crear un personaje utilizable con cinco clases de personaje del *Manual del jugador*.

TABLA 2–3: EJEMPLOS DE UN ORCO DE ÉLITE

Orco	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
Base	15	10	11	9	8	8
Clérigo	13	12	11	11	12	12
Guerrero	19	12	15	11	8	6
Hechicero	13	10	13	13	10	12
Mago	13	14	13	13	8	10
Pícaro	13	14	11	13	10	10

Aplicar los modificadores para adecuarse a cada clase muestra que los orcos están mejor preparados para ser guerreros. La de bárbaro también sería una buena elección, por los mismos motivos.

RASGOS DE LOS MONSTRUOS

Un personaje monstruo conserva algunos de los rasgos de la criatura base y pierde otros. La tabla inferior lista los que el personaje retiene y pierde de la criatura base.

TABLA 2–4: CUALIDADES DEL MONSTRUO CONSERVADAS Y PERDIDAS

Mantiene	Pierde	Cambia
Dados de Golpe	Dotes[1]	Iniciativa
Armadura natural	Habilidades[2]	Velocidad
Bonificador al ataque base	Tesoro	Bonificadores a la salvación base
Tamaño	Organización	Alineamiento
Tipo	Valor de desafío	
Armas naturales		
Frente/Alcance		
Ataques especiales		
Cualidades especiales		

[1] Los personajes monstruos conservan cualquier dote racial adicional, como la dote Multidextrismo para una márilith.

[2] Los personajes monstruos conservan cualquier bonificador racial, y las habilidades de la criatura base se consideran habilidades cláseas.

Como se muestra en la tabla, un personaje monstruo conserva más de lo que pierde. Pierde sus dotes y habilidades de monstruo porque estás creando un personaje específico, no la criatura base, de modo que tienes la posibilidad de escoger otras opciones si lo deseas. Aunque se pueden escoger las mismas dotes y gastar del mismo modo los puntos de habilidad, no tienes porqué hacerlo.

El nivel de personaje o de clase nunca cambia el tamaño de una criatura o sus rasgos de monstruo excepto si la descripción de la criatura base especifica que ese rasgo se basa en el nivel de clase o de personaje. Los niveles de clase en una clase lanzadora de con-

juros cambian el nivel de lanzador de cualquier aptitud especial que tenga un nivel de lanzador. Suma el nivel de clase a los Dados de Golpe de la criatura para obtener el nuevo nivel de lanzador.

La iniciativa cambia si lo hace la Destreza del monstruo, o si obtiene o pierde una dote como Iniciativa mejorada. La velocidad del monstruo suele cambiar debido a que viste una armadura más pesada o ligera. La velocidad base de la criatura no cambia, y el monstruo no pierde ningún tipo de movimiento. Los bonificadores a la salvación base cambian si las características o dotes asociadas lo hacen. El alineamiento puede cambiar, tal como se explica en el Capítulo 8: campañas.

PUNTOS DE HABILIDAD Y DOTES

Consulta 'Puntos de habilidad y dotes de los personajes monstruos', anteriormente en este capítulo, para conocer las reglas sobre cuántos puntos de habilidad y dotes recibe un personaje monstruo. La Tabla 2–1: puntos de habilidad iniciales de personajes monstruos proporciona el número de puntos de habilidad disponibles para cada tipo de monstruo.

Al utilizar estas reglas, las tablas 2–2, 2–6, 2–7 y 2–8 proporcionan el número de puntos de habilidad disponibles para cada especie de criatura base tratada en este libro. Los puntos de habilidad adicionales otorgados por los niveles de clase siguen las reglas del *Manual del jugador*.

Un personaje monstruo empieza con una dote, más otra dote adicional si tiene al menos 3 DG, y otra dote por cada 3 DG adicionales que tenga. También obtiene dotes adicionales por niveles de clase añadiendo estos niveles a los Dados de Golpe de la criatura base y comparando el total con la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

BENEFICIOS DEPENDIENTES DEL NIVEL

En este punto de la creación de tu personaje monstruo, trata los Dados de Golpe de tu criatura base como nivel de personaje y busca este valor con la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel, a continuación. Esta tabla muestra cualquier incremento de característica o dote adicional que resultará de añadir niveles de clase a los Dados de Golpe de tu monstruo.

TABLA 2–5: EXPERIENCIA Y BENEFICIOS DEPENDIENTES DEL NIVEL

Dados de golpe o nivel de personaje	PX	Rangos max. habilidad clásea	Rangos max. habilidad transclásea	Dotes	Incrementos de caract.
1	0	4	2	dote	—
2	1.000	5	2 1/2	—	—
3	3.000	6	3	dote	—
4	6.000	7	3 1/2	—	incremento
5	10.000	8	4	—	—
6	15.000	9	4 1/2	dote	—
7	21.000	10	5	—	—
8	28.000	11	5 1/2	—	incremento
9	36.000	12	6	dote	—
10	45.000	13	6 1/2	—	—
11	55.000	14	7	—	—
12	66.000	15	7 1/2	dote	incremento
13	78.000	16	8	—	—
14	91.000	17	8 1/2	—	—
15	105.000	18	9	dote	—
16	120.000	19	9 1/2	—	incremento
17	136.000	20	10	—	—
18	153.000	21	10 1/2	dote	—
19	171.000	22	11	—	—
20	190.000	23	11 1/2	—	incremento

ATAQUE Y SALVACIONES BASE

Los bonificadores al ataque base y a los tiros de salvación base para monstruos que se encuentran en este capítulo aparecen en el Apéndice 2: recopilación de tablas. Utiliza la sección de 'Avance de criaturas según tipo' en la introducción del *Manual de monstruos* para calcular los bonificadores al ataque base y los bonificadores a los tiros de salvación base de tu personaje si estás usando una criatura base que no se encuentre en este capítulo.

El Apéndice 2: recopilación de tablas indica los tiros de salvación buenos de los monstruos que aparecen en este capítulo, así como sus bonificadores a los tiros de salvación base. La sección del *Manual de monstruos* 'Avance de criaturas según nivel' detalla las salvaciones buenas según el tipo de criaturas, dirígete a esa sección si estás usando una criatura que no se encuentra en este capítulo. Un humanoide consigue una salvación buena, pero ésta varía según cada caso. Para los humanoides y criaturas similares, resta los modificadores de característica apropiados de las salvaciones base de la criatura. El número más alto que quede es la salvación buena. En el caso de un gnoll, por ejemplo, la salvación buena es Fortaleza, que le da un resultado de +3 tras restar el bonificador de Constitución.

EQUIPO INICIAL

Un personaje monstruo consigue el mismo equipo inicial que un personaje de su NEP (consulta la Tabla 2–24: equipo inicial para PJs por encima de primer nivel en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Sin embargo, no tiene el tesoro indicado en su entrada del *Manual de monstruos*.

ÚLTIMOS DETALLES

Un personaje monstruo es un único individuo, nunca lleva consigo a criaturas base adicionales excepto si tiene la dote Liderazgo y ha obtenido allegados o seguidores (consulta 'Liderazgo' en el Capítulo 2 de la *Guía del* DUNGEON MASTER, y también la barra lateral 'Allegados monstruos y la dote Liderazgo' en el Capítulo 4 de este libro). Un PNJ monstruo tiene un Valor de desafío igual al Valor de desafío de la criatura base más sus niveles de personaje.

MONSTRUOS INTERMEDIOS

Los monstruos intermedios tienen unas pocas complicaciones más que las presentadas en la sección 'Monstruos introductorios'. Los monstruos tienen más factores en su nivel y, además, algunos tienen un ajuste de nivel mayor que sus Dados de Golpe (un hecho que hace que sea especialmente desafiante jugar con ellos). Consulta la Tabla 2–5 para ver la lista de monstruos intermedios detallados en este libro y la Tabla 2–6 para ver las plantillas que también tienen un nivel de complejidad intermedio.

Esta sección parte de las reglas ya presentadas en la sección anterior, en vez de reemplazarlas.

DETERMINAR EL AJUSTE DE NIVEL

Los monstruos de esta sección pueden tener los siguientes rasgos adicionales, con sus correspondientes ajustes de nivel.

Tamaño: los monstruos Menudos y más pequeños canjean el ser difíciles de alcanzar por puntuaciones más bajas de Fuerza y la necesidad de entrar en el espacio de otro personaje para enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo. Este tipo de criaturas tienen el mismo ajuste de nivel –1 que las criaturas Pequeñas.

TABLA 2–6: RAZAS DE MONSTRUO INTERMEDIAS

Monstruo	Tipo	Dados de Golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad de la Criatura base
Azer	Ajeno	2	+4	6	(8 + mod Int) × 5
Duende					
Grilio	Fata	1/2	+3	4	Según clase
Nixi	Fata	1	+3	4	Según clase
Pixi	Fata	1	+4	5	Según clase
Ettin	Gigante	10	+5	15	(2 + mod Int) × 13
Gárgola	Bestia mágica	4	+5	9	(2 + mod Int) × 7
Gigante					
Gigante de las colinas	Gigante	12	+4	16	(2 + mod Int) × 15
Lamia	Bestia mágica	9	+4	13	(2 + mod Int) × 12
Medusa	Humanoide monstruoso	6	+4	10	(2 + mod Int) × 9
Méfit					
Agua	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Aire	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Cieno	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Fuego	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Hielo	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Magma	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Polvo	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Sal	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Tierra	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Vapor	Ajeno	3	+3	6	(8 + mod Int) × 6
Ogro hechicero	Gigante	5	+7	12	(2 + mod Int) × 8
Saga					
Saga marina	Humanoide monstruoso	3	+5	8	(2 + mod Int) × 6
Salamandra					
Flámico	Ajeno	3	+4	7	(8 + mod Int) × 6
Sátiro	Fata	5	+2	7	(6 + mod Int) × 8
Slaad					
Azul	Ajeno	8	+6	14	(8 + mod Int) × 11
Gris	Ajeno	10	+6	16	(8 + mod Int) × 13
Rojo	Ajeno	7	+6	13	(8 + mod Int) × 10
Verde	Ajeno	9	+7	16	(8 + mod Int) × 12
Tritón	Ajeno	3	+2	5	(8 + mod Int) × 6
Troll	Gigante	6	+5	11	(2 + mod Int) × 9
Pescuezo	Gigante	6	+5	11	(2 + mod Int) × 9

Arma de aliento: un arma de aliento implica, como mínimo, un +1 al ajuste de nivel. Cuanto más grande sea la zona de impacto y alto el daño potencial, mayor será el ajuste de nivel. Consulta la barra lateral 'Armas de aliento y ajustes de nivel' para más información.

ARMAS DE ALIENTO Y AJUSTES DE NIVEL

Cualquier arma de aliento merece un +1 al ajuste de nivel. A partir de eso se combinan tres factores para determinar cómo un arma de aliento afecta de forma adicional al ajuste de nivel.

El primer factor es la media de daño infligido por el arma de aliento. En general, puedes comparar las armas de aliento con conjuros que dañan a más de un objetivo. Si el arma de aliento inflige más daño que un conjuro con un efecto similar que esté disponible para los lanzadores del mismo nivel que el NEP del personaje monstruo (incluyendo el +1 al ajuste de nivel del arma de aliento), se debe incrementar el ajuste de nivel hasta que el daño del aliento sea comparable con el de un conjuro apropiado. Si el arma de aliento inflige menos daño que un conjuro comparable no se debe modificar el ajuste de nivel excepto si inflige daño sónico o a las características (consulta el siguiente parágrafo).

Por ejemplo, un méfit de aire tiene un arma de aliento que inflige 1d8 puntos de daño. El NEP del méfit es de 6 (contando el ajuste mínimo de +1 al nivel para el arma de aliento). Un mago de 6.º nivel podría lanzar una bola de fuego e infligir 6d6 puntos de daño. Obviamente, el arma de aliento del méfit no es más poderosa que la bola de fuego, de modo que el ajuste de nivel está bien con un +1.

El segundo factor es el tipo de daño. En términos generales, el daño sónico merece un +1 al ajuste de nivel debido a que pocas criaturas tienen resistencias contra él. Un arma de aliento que inflija daño a características debería incrementar el ajuste de nivel en +1 (o +2 si la característica dañada es la Constitución), pero sólo si no se ha incrementado ya el ajuste de nivel debido al daño en sí mismo.

Finalmente, cuanta más área afecte el arma de aliento, mayor deberá ser el ajuste de nivel. De nuevo, comparar la extensión del efecto del aliento con el área de un conjuro similar te ayudará a determinar si hace falta un ajuste mayor del normal. En general, siempre que el área del arma de aliento sea el doble de grande que la del conjuro comparado, suma +1 al ajuste de nivel.

TABLA 2–7: PLANTILLAS DE MONSTRUO INTERMEDIAS

Plantilla	Tipo	Dados de Golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad de la Criatura base
Celestial [1]	El mismo	Como criatura base	+2	Varía	Como criatura base
Infernal [1]	El mismo	Como criatura base	+2	Varía	Como criatura base
Semicelestial [2]	Ajeno	Como criatura base	+4	Varía	(8 + mod Int) × DG
Semidragón [2]	Dragón	Como criatura base	+2	Varía	(6 + mod Int) × DG
Color del progenitor dragón (ajuste de nivel adicional)					
Negro			+1	Varía	
Azul			+1	Varía	
Verde			+1	Varía	
Rojo			+1	Varía	
Blanco			+1	Varía	
De oropel			+1	Varía	
De bronce			+1	Varía	
De cobre			+1	Varía	
Dorado			+1	Varía	
Argénteo			+1	Varía	
Semiinfernal	Ajeno[2]	Como criatura base	+4	Varía	(8 + mod Int) × DG

[1] Los animales con esta plantilla se convierten en bestias mágicas. En otros casos el tipo no cambia.
[2] Esta plantilla cambia el tipo de la criatura base al tipo indicado.

Constreñir: esta aptitud merece un +1 al ajuste de nivel, o un +2 si inflige más daño que las armas estándar.

Reducción de daño: esta aptitud es merecedora de al menos un +1 al ajuste de nivel. La reducción de daño que es efectiva contra armas con propiedades mágicas diferentes de un bonificador de mejora implica un +2 al ajuste de nivel.

Curación rápida: la curación rápida permite sanar a los personajes sin gastar conjuros, pociones o cargas de objetos mágicos. Si el monstruo recupera 3 o menos puntos de golpe por asalto, la curación rápida merece un +1 al ajuste de nivel. Por cada 3 puntos de golpe adicionales (o fracción) que cure, suma +1 al nivel de ajuste.

De este modo, una criatura con curación rápida 10 tendrá un +4 al ajuste de nivel debido a esta aptitud.

Miedo: esta aptitud implica un +1 al ajuste de nivel.

Presencia pavorosa: esta aptitud merece un +1 al ajuste de nivel.

Mirada: esta aptitud merece una +1 al ajuste de nivel.

Regeneración: esta cualidad especial implica un +2 al ajuste de nivel. Los personajes con regeneración son casi imposibles de matar, ya que, con el tiempo, se recuperan de cualquier daño infligido (excepto el daño del tipo al que son específicamente vulnerables).

NOTAS ESPECIALES

Cuando se usan algunas de las criaturas de la Tabla 2–5 para crear personajes monstruos, se aplican ciertas consideraciones especiales. Dirígete al parágrafo apropiado de los siguientes para saber más.

Plantillas

La Tabla 2–6 proporciona ajustes de nivel para las criaturas con plantilla de acuerdo con los Dados de Golpe de la criatura base. Los Dados de Golpe de la criatura base, antes de que se les añadan niveles de clase, determinan qué aptitudes de la plantilla consigue el personaje monstruo. Lee más adelante para conocer más información.

Celestial y semicelestial: el DM puede estipular que un personaje que deje de tener un alineamiento bueno pierda cualquier aptitud sobrenatural o sortílega proporcionada por esta plantilla.

Infernal y semiinfernal: el DM puede estipular que un personaje que deje de tener un alineamiento maligno pierda cualquier aptitud sobrenatural o sortílega proporcionada por esta plantilla.

Semidragones: el nivel de ajuste de un semidragón se calcula de acuerdo con el tamaño de la criatura base, y luego se modifica según el tipo de progenitor dragón. Determina la criatura base, el modificador al ajuste de nivel de la plantilla según los Dados de Golpe de la criatura base y el modificador al ajuste de nivel según el color del progenitor. El total es el ajuste de nivel para el personaje monstruo semidragón.

Méfits y convocación

Cualquier méfit tiene posibilidades de convocar a otros de su especie. Sin embargo, cualquier méfit convocado se desvanece antes de que pueda convocar a otro (la duración de la convocación es menor a 1 hora, y un méfit convocado no puede usar su propia aptitud de convocar tras su llegada hasta después de 1 hora).

PLANTILLAS Y CLASES

Las plantillas, en la mayoría de casos, no tienen efecto sobre las clases de personaje. La excepción son las plantillas de muerto viviente, puesto que cuando una criatura se convierte en muerto viviente todos sus Dados de Golpe pasan a ser dados de d12. Cualquier dado obtenido más tarde de niveles de clase, sea cual sea, también será un d12.

Añadir plantillas a monstruos con clases de personaje: si una plantilla cambia el tipo de Dado de Golpe, esto afecta a todos los Dados de Golpe previos, incluyendo los de clase. Los puntos de habilidad, excepto si la plantilla lo indica específicamente, no quedan afectados. Si una plantilla cambia los puntos de habilidad, como por ejemplo la de semicelestial, el cambio sólo se aplica a los puntos de habilidad obtenidos gracias a los Dados de Golpe de monstruo y no a los obtenidos de las clases.

Añadir clases a monstruos con plantilla: con la excepción de los muertos vivientes, tal como se ha dicho, sigue las reglas presentadas en este capítulo para añadir clases a los monstruos.

Personajes con plantilla

Cuando crees a un personaje monstruo usando una plantilla, aplícala a la criatura base y después calcula el NEP inicial. Si la criatura base tiene 1 Dado de Golpe (como cualquiera de las razas estándar) o una fracción de Dado de Golpe, aplica la plantilla a la criatura como si tuviera 1 nivel de clase. El nivel de clase no afecta al total de Dados de Golpe cuando se determinan los poderes proporcionados por la plantilla. En otras palabras, un elfo celestial Gue1 tiene los mismos poderes debidos a la plantilla que un elfo celestial Gue5.

Existe una excepción a la regla anterior: cuando una plantilla otorga aptitudes sortílegas que tienen un nivel de lanzador, el total de los Dados de Golpe más los niveles de clase es el nivel de lanzador.

Algunas plantillas cambian el tipo de Dado de Golpe. Por ejemplo, los Dados de Golpe de la criatura base de un semidragón se convierten en d12. Consulta la barra lateral 'Plantillas y Clases' para conocer las interacciones entre plantillas y clases. Para un monstruo con 1 Dado de Golpe, este cambio carecerá de importancia, ya que seguramente habrá cambiado su Dado de Golpe racial por un Dado de Golpe de clase.

Algunas plantillas cambian el número de puntos de habilidad disponibles para la criatura base. Usa la puntuación estándar de Inteligencia de la criatura base (del *Manual de monstruos*), no la puntuación de Inteligencia de tu personaje, para calcular los nuevos puntos de habilidad disponibles.

Para más información, consulta el Capítulo 10: plantillas.

Lanzamiento de conjuros y monstruos

Algunos monstruos tienen aptitudes sortílegas, que siempre tienen niveles de lanzador asignados. Algunas criaturas, como las drañas, funcionan como lanzadores de conjuros con niveles iguales a sus Dados de Golpe. Si añades niveles de lanzador a este tipo de monstruo en algunos aspectos se apilan y en otros no.

Los familiares, monturas especiales y otras criaturas especiales acompañantes obtienen aptitudes de acuerdo con el nivel del amo en la clase o clases apropiadas. El nivel de personaje, NEP y el nivel total de lanzador son irrelevantes para los familiares y monturas especiales con relación a las aptitudes especiales obtenidas tanto por el amo como por el compañero. Sin embargo, las criaturas compañeras que usan el bonificador al ataque base o a las salvaciones de su amo sí usan los valores acumulados de todos sus niveles (incluyendo todos los niveles de clase y Dados de Golpe de monstruo).

Los monstruos que ganan niveles de clérigo obtienen acceso a conjuros de dominio de acuerdo con su nivel de clérigo.

Para determinar el nivel de lanzador, conjuros conocidos y conjuros por día para un monstruo con una clase lanzadora de conjuros, suma su nivel de clase a cualquier nivel de lanzador que tuviera como monstruo. Por ejemplo, un dragón dorado joven lanza conjuros como un hechicero de 1.er nivel, conjuros de clérigo de 1.er nivel y conjuros de los dominios de Ley, Suerte y Bien como conjuros arcanos. Como el dragón lanza conjuros como un hechicero de 1.er nivel, sólo puede tener conjuros de nivel 0 y de 1.er nivel en su repertorio. Si obtiene niveles de hechicero, suma esos niveles a su nivel de lanzador de monstruo para determinar los conjuros conocidos y los conjuros por día. También consigue conjuros adicionales por el carisma, igual que un hechicero. Su familiar se aprovecha sólo de los niveles de hechicero con relación a las aptitudes obtenidas, aunque los Dados de Golpe efectivos, puntos de golpe, bonificador al ataque y bonificadores a la salvación del familiar se calculan teniendo en cuenta el nivel de personaje del dragón.

Una draña es un clérigo, hechicero o mago de 6.º nivel. Un personaje draña que haya escogido ser un clérigo de 6.º nivel, posteriormente añade los niveles de clérigo adicionales a aquellos primeros 6 niveles para determinar los conjuros conocidos y los conjuros por día. Consigue conjuros adicionales por su Sabiduría y obtiene conjuros de domino por todos sus niveles de clérigo, incluyendo aquellos que ganó por ser una draña.

Un nixi tiene dos aptitudes sortílegas a dos niveles de lanzador diferentes (*respiración acuática* como hechicero de 6.º nivel y *hechizar persona* como hechicero de 4.º nivel). Si un personaje nixi adquiere niveles de hechicero, esos niveles no tienen efecto sobre sus aptitudes sortílegas, ni éstas tienen ningún efecto sobre los conjuros conocidos, conjuros por día y familiar del personaje.

LA PRUEBA DE FUEGO: MONSTRUOS INTERMEDIOS

Pongamos a prueba a algunos monstruos de la lista intermedia. Como ejemplo de este proceso, revisemos la determinación del ajuste de nivel de un troll (una criatura con 6 DG) del *Manual de monstruos*. La tabla inferior proporciona los ajustes de nivel para cada una de sus aptitudes aplicables.

Aptitud	Ajuste de nivel
Bonificador de armadura natural	+1
Tres ataques naturales	+1
Alcance de 10'	+1
Rasgadura	+1
Olfato	+1
Regeneración	+2
Ajustes a las características desequilibrados (+12 a Fue, +4 a Des, +6 a Con, –4 a Int, –2 a Sab, –4 a Car)	+1 (o +2)

Los tres ataques naturales del troll le proporcionan un +1 al ajuste de nivel porque puede realizar un ataque más que un guerrero con los mismos Dados de Golpe, aunque ninguno de estos ataque inflige un daño excepcional. El ataque especial de rasgadura del troll merece un +1 al ajuste de nivel porque inflige tanto daño como un espadón. Las puntuaciones de característica desequilibradas implican un +1 al ajuste de nivel, y quizá incluso un +2, ya que tiene un +12 a Fuerza. Parece razonable que el ajuste de nivel de un troll sea +7, dando como resultado un NEP inicial de 13, pero si le añadimos un nivel de guerrero o bárbaro al troll y lo comparamos con un guerrero de 14.º nivel de una raza estándar, el personaje de la raza estándar es claramente superior en bonificador al ataque base, habilidades, dotes y aptitudes de clase. Para ajustarlo, mira las aptitudes del troll. A este nivel de juego, un bonificador de armadura natural +7 y la aptitud de olfato no es tan valiosa como en niveles anteriores. Descontando esto el ajuste de nivel se queda en +5. Aunque algunos pueden pensar que un guerrero o un bárbaro de una raza estándar de 12.º nivel aún es mejor que un troll con un nivel de guerrero o bárbaro (NEP 12), la regeneración lo convierte en demasiado duro para que se reduzca más.

Como segundo ejemplo, considera a un personaje nixi.

Aptitud	Ajuste de nivel
Velocidad natatoria	+1 (o +0 dependiendo de la campaña)
Respiración acuática	+1 (o +0 dependiendo de la campaña)
Hechizar persona	+1
Resistencia a conjuros	+1
Ajustes a las características desequilibrados (–4 a Fue, +6 a Des, +2 a Int, +2 a Sab, +8 a Car)	+1

Un nixi empieza el juego con una velocidad natatoria (+1, ó +0 en algunas campañas), *respiración acuática*, *hechizar persona*, resistencia a conjuros y puntuaciones de característica desequilibradas. Aunque la *respiración acuática* puede ser útil a veces, no merece automáticamente un bonificador, por las mismas razones que la velocidad natatoria. En este caso, como la campaña contemplada no tiene lugar en su mayor parte bajo el agua, estas dos aptitudes representan un +0 al ajuste de nivel. Un nixi usa sus aptitudes sortílegas a niveles mayores que sus Dados de Golpe, pero esos niveles de lanzador no cambian con los niveles de clase añadidos, de modo que la aptitud de *hechizar personas* se tasa con un +1 al ajuste de nivel. La resistencia a conjuros del nixi es un número fijo (o sea, que no se incrementa con los niveles de clase), y añade un +1 al ajuste de nivel. Sumando a estos un +1 al ajuste de nivel por las puntuaciones de característica desequilibradas da un total de +3. Un NEP inicial de 4 parece justo, ya que los nixi usan el *hechizar persona*, su aptitud con un uso más general, como hechiceros de 4.º nivel. En este caso, la resistencia a conjuros, dos aptitudes sortílegas y las características por encima de la media compensan razonablemente al personaje por la baja cantidad de puntos de golpe.

La criatura más compleja entre los monstruos intermedios es el semidragón. La manera más fácil de calcular el ajuste de nivel para este tipo de personaje es aplicar la plantilla a una raza estándar. Por ejemplo, un personaje semiorco y semidragón consigue +10 a Fuerza y +2 a Constitución, de modo que tiene características claramente desequilibradas. Además, tiene visión en la penumbra y en la oscuridad, es inmune a *dormir* y a la parálisis, obtiene una inmunidad adicional basada en el color del dragón y un bonificador de armadura natural +4. Su Dado de Golpe de monstruo es 1d12, y como ese es el primer Dado de Golpe, el personaje consigue automáticamente 12 + el bonificador de Constitución para los puntos de golpe. Un personaje semidragón consigue un arma de aliento de fuego (cono de fuego de 30', 6d8 de daño por fuego). El ajuste de nivel de este personaje es +3. Aunque poca gente querría llevar a un personaje de NEP 5 con sólo 2 Dados de Golpe, su arma de aliento hace una media de 27 puntos de daño, similar a una *bola de fuego* de un mago de 8.º nivel (8d6), que tiene una media de 28 puntos de daño.

MONSTRUOS AVANZADOS

Los monstruos avanzados tienen más complicaciones que los intermedios. Como los monstruos intermedios, los monstruos avanzados pueden tener un ajuste de nivel mayor que sus Dados de Golpe, y son difíciles de jugar. Consulta la Tabla 2–8 para ver la lista de los monstruos avanzados tratados en este capítulo y la Tabla 2–9 para las plantillas que también están en el nivel de complejidad avanzado.

Como antes, esta sección parte de las reglas ya presentadas en vez de reemplazarlas.

DETERMINAR EL AJUSTE DE NIVEL

Los monstruos de esta sección pueden tener estos rasgos adicionales, con los correspondientes ajustes de nivel.

Características ausentes: algunos tipos de criatura tienen características ausentes, tal como se explica en la introducción del *Manual de monstruos*. Estas criaturas pueden servir como personajes, siempre que cumplan los requisitos detallados en 'Elegir una criatura base', al inicio de este capítulo. La puntuación de una característica ausente no es 0, simplemente el personaje carece de ella. Por ejemplo, un personaje jugador vampiro no tiene puntuación de Constitución, lo que le da un modificador de Constitución +0 (consulta 'Características ausentes' en la introducción del *Manual de monstruos*). Así, este tipo de personaje depende únicamente de las tiradas de dados para los puntos de golpe. Las pruebas basadas en la Constitución, como Concentración, usan el modificador de Carisma del personaje o su modificador de Constitución +0, lo que sea más alto. Las salvaciones de Fortaleza suelen ser innecesarias para una criatura sin puntuación de Constitución, de modo que las dotes como Gran fortaleza dejan de tener utilidad. Aunque un personaje que ya posea esta dote con anterioridad a convertirse en muerto viviente (u obteniendo la característica ausente de cualquier otro modo) no puede cambiarla por otra.

Tipo y subtipo: los tipos de constructo, elemental o planta implican automáticamente un +1 al ajuste de nivel. El tipo de muerto viviente normalmente merece un +2 al ajuste de nivel. Una criatura con el subtipo de incorporal obtiene un +2 adicional al ajuste de nivel.

Consunción de energía: este ataque especial merece un +2 al ajuste de nivel.

Agarrón mejorado: este ataque especial es merecedor de un +1 al ajuste de nivel.

Poderes psiónicos: la aptitud de usar psiónica implica un +2 al ajuste de nivel.

Rayo: un ataque que funcione como un rayo merece un +1 al ajuste de nivel.

Ataque sónico: este ataque especial merece un +2 al ajuste de nivel.

Engullir: este ataque especial es merecedor de un +2 al ajuste de nivel.

Pisotear: este ataque especial implica un +2 al ajuste de nivel.

Resistencia a la expulsión: una resistencia a la expulsión de +5 o inferior no otorga ningún ajuste de nivel, pero si es de +6 o superior implica un +1.

Deseo: la aptitud de conceder deseos (como el conjuro *deseo*) implica un +3 al ajuste de nivel. Los DMs deberían considerar seriamente la prohibición de monstruos con esta aptitud como personajes. De modo alternativo, un DM puede elegir retirarle este poder al monstruo (y el correspondiente +3 al ajuste de nivel) antes de permitirlo como PJ en el juego.

NIVELES MÁXIMOS

Algunos monstruos de esta sección tienen ajustes de nivel muy altos. Los personajes monstruos deberían empezar al menos con espacio para cinco niveles de avance, de modo que se recomienda que el NEP inicial de un personaje monstruo no sea mayor de 15 (aunque se incluyen NEP iniciales mayores con propósitos ilustrativos). Como miembro de un grupo de 15.º nivel, un personaje aún puede ir de aventuras durante cinco niveles antes de necesitar reglas alternativas como las del *Manual de niveles épicos*. Si quieres ir de aventuras durante mucho tiempo con tu personaje, elige a una criatura base que tenga un NEP más bajo. Los DMs no tienen que preocuparse a la hora de hacer PNJs, ya que pueden crear personajes de cualquier nivel.

TABLA 2–8: RAZAS DE MONSTRUO AVANZADAS

Monstruo	Tipo	Dados de Golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad de la criatura base
Aranea	Bestia mágica	3	+4	7	(2 + mod Int) × 6
Arpía	Humanoide monstruoso	7	+3	10	(2 + mod Int) × 10
Atach	Aberración	14	+5	19	(2 + mod Int) × 17
Azotamentes	Aberración	8	+7	15	(2 + mod Int) × 11
Bélkero	Elemental	7	+5	12	(2 + mod Int) × 10
Broza movediza	Planta	8	+6	14	(2 + mod Int) × 11
Can trasguero					
Can trasguero	Ajeno	6	+6	12	(8 + mod Int) × 9
Can trasguero mayor	Ajeno	9	+7	16	(8 + mod Int) × 12
Celestial					
Canarconte	Ajeno	6	+5	11	(8 + mod Int) × 9
Avoral (guardinal)	Ajeno	7	+7	14	(8 + mod Int) × 10
Ghaele (eladrin)	Ajeno	10	+10	20	(8 + mod Int) × 13
Clangarconte	Ajeno	12	+8	20	(8 + mod Int) × 15
Deva astral	Ajeno	12	+8	20	(8 + mod Int) × 15
Demonio					
Gibado	Ajeno	2	+3	5	(8 + mod Int) × 5
Quásit	Ajeno	3	+5	8	(8 + mod Int) × 6
Súcubo	Ajeno	6	+6	12	(8 + mod Int) × 9
Vroc	Ajeno	8	+8	16	(8 + mod Int) × 11
Desgarrador gris	Bestia mágica	10	+5	15	(2 + mod Int) × 13
Diablo					
Diablillo	Ajeno	3	+4	7	(8 + mod Int) × 6
Ósyluth	Ajeno	5	+7	12	(8 + mod Int) × 8
Kiton	Ajeno	8	+6	14	(8 + mod Int) × 11
Barbazu	Ajeno	6	+6	12	(8 + mod Int) × 9
Erinia	Ajeno	6	+7	13	(8 + mod Int) × 9
Hamatula	Ajeno	9	+5	14	(8 + mod Int) × 12
Doppelgánguer	Humanoide monstruoso	4	+4	8	(2 + mod Int) × 7
Draña	Aberración	6	+4	10	(2 + mod Int) × 9
Elemental					
Agua, pequeño	Elemental	2	+4	6	(2 + mod Int) × 5
Agua, mediano	Elemental	4	+4	8	(2 + mod Int) × 7
Agua, grande	Elemental	8	+5	13	(2 + mod Int) × 11
Aire, pequeño	Elemental	2	+4	6	(2 + mod Int) × 5
Aire, mediano	Elemental	4	+4	8	(2 + mod Int) × 7
Aire, grande	Elemental	8	+6	14	(2 + mod Int) × 11
Fuego, pequeño	Elemental	2	+4	6	(2 + mod Int) × 5
Fuego, mediano	Elemental	4	+4	8	(2 + mod Int) × 7

NOTAS ESPECIALES

Las consideraciones especiales se aplican cuando se utilizan algunas de las criaturas base de la Tabla 2–8 para crear personajes monstruos. Al respecto, dirígete a la sección adecuada de entre las siguientes.

Constructos

Los constructos no suelen tener puntuación de Inteligencia, lo que los hace inapropiados como personajes. Consulta los conjuros *dotar de conciencia a constructos* y *encarnar constructo* en el Capítulo 6 para conocer modos de proporcionar Inteligencia a un constructo.

Demonios, diablos y convocación

Los demonios y diablos tienen la posibilidad de convocar a otros de su especie, o a veces incluso a infernales de diferente especie. Sin embargo, cualquier criatura convocada se desvanece antes de que pueda convocar a otra (la duración de la convocación es menor de una hora, y los tanar'ri o baatezu convocados no pueden usar su propia aptitud de convocación tras su llegada durante 1 hora). El DM puede estipular que la convocación falla cuando es usada por un personaje con el alineamiento opuesto a la criatura que está intentando convocar (un demonio legal o bueno, por ejemplo, o un diablo caótico o bueno). El DM también puede estipular que los demonios y diablos pueden decidir no contestar a la convocación de un personaje jugador si está involucrado en una actividad que no ayuda a su bando de la Guerra de la sangre, o que no fomenta sus planes. Por ejemplo, por lo general un personaje jugador tanar'ri legal maligno que convoque a otro tanar'ri para invadir la fortaleza de un aliado de las fuerzas del Abismo no obtendrá ayuda alguna.

Muerto viviente

Cuando un clérigo intente expulsar, reprender, comandar o reforzar a un personaje muerto viviente, suma cualquier nivel de clase a los Dados de Golpe del personaje y la resistencia a la expulsión para determinar el Dado de Golpe efectivo para el intento.

Los muertos vivientes inteligentes se recuperan del daño normalmente mediante el descanso, algo que no pueden hacer los que no tienen inteligencia.

Fantasmas, liches y vampiros

Debido a que es muy difícil matar permanentemente a estos monstruos, sus ajustes de nivel son difíciles de adjudicar. El DM

TABLA 2–8: RAZAS DE MONSTRUO AVANZADAS (CONTINUACIÓN)

Monstruo	Tipo	Dados de Golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad de la criatura base
Fuego, Grande	Elemental	8	+6	14	(2 + mod Int) × 11
Tierra, pequeño	Elemental	2	+4	6	(2 + mod Int) × 5
Tierra, mediano	Elemental	4	+4	8	(2 + mod Int) × 7
Tierra, grande	Elemental	8	+5	13	(2 + mod Int) × 11
Ent	Planta	7	+5	12	(2 + mod Int) × 10
Fasmo	Aberración (cambiaformas)	5	+7	12	(2 + mod Int) × 8
Genio					
Djinni	Ajeno	7	+6	13	(8 + mod Int) × 10
Djinni noble	Ajeno	10	+10	20	(8 + mod Int) × 13
Ifriti	Ajeno	10	+9	19	(8 + mod Int) × 13
Janni	Ajeno	6	+5	11	(8 + mod Int) × 9
Gigante					
Piedra	Gigante	14	+4	18	(2 + mod Int) × 17
Piedra (anciano)	Gigante	14	+6	20	(2 + mod Int) × 17
Escarcha	Gigante	14	+4	18	(2 + mod Int) × 17
Fuego	Gigante	15	+4	19	(2 + mod Int) × 18
Gólem					
Carne	Gigante	9	+6	15	(2 + mod Int) × 12
Arcilla	Gigante	11	+8	19	(2 + mod Int) × 14
Piedra	Gigante	14	+6	20	(2 + mod Int) × 17
Grifo	Bestia mágica	7	+3	10	(2 + mod Int) × 14
Homúnculo	Humanoide	2	+3	5	(2 + mod Int) × 5
Lilenda	Ajeno	7	+6	13	(8 + mod Int) × 10
Magmino	Elemental	2	+4	6	(2 + mod Int) × 5
Mole sombría	Aberración	8	+6	14	(2 + mod Int) × 11
Momia	Muerto viviente	8	+5	13	(4 + mod Int) × 11
Necrario	Muerto viviente	4	+3	7	(4 + mod Int) × 7
Necrófago	Muerto viviente	2	+3	5	(4 + mod Int) × 5
Rakshasa	Ajeno	7	+7	14	(8 + mod Int) × 10
Saga					
Annis	Humanoide monstruoso	7	+5	12	(2 + mod Int) × 10
Saga verde	Humanoide monstruoso	9	+5	14	(2 + mod Int) × 12
Sombra	Muerto viviente	3	+7	10	(4 + mod Int) × 6
Trácnido	Aberración	5	+4	9	(2 + mod Int) × 8
Yuan-ti					
Puracasta	Humanoide monstruoso	6	+5	11	(2 + mod Int) × 9
Híbrido	Humanoide monstruoso	7	+5	12	(2 + mod Int) × 10
Abominación	Humanoide monstruoso	9	+7	16	(2 + mod Int) × 12

debería considerar cuidadosamente la resistencia de estos personajes antes de permitirlos en su campaña.

LA PRUEBA DE FUEGO: MONSTRUOS AVANZADOS

Sigamos con las pruebas de fuego con los monstruos de la Tabla 2–8. En esta tabla, muchas de las criaturas base tienen ajustes de nivel mayores a sus Dados de Golpe.

El homúnculo, por ejemplo, sólo tiene 2 Dados de Golpe, pero su ajuste de nivel es +3.

Como ejemplo de este proceso revisemos la determinación del ajuste de nivel de un gigante de piedra anciano (una criatura de 14 DG) del *Manual de monstruos*. La tabla inferior indica los ajustes de nivel para cada una de sus aptitudes aplicables.

Aptitud	Ajuste de nivel
Bonificador de armadura natural	+1
Armas Enormes	+1
Lanzamiento de rocas	+1
Alcance de 10'	+1
Aptitudes sortílegas	+1
Ajustes a las características desequilibrados (+16 a Fue, +4 a Des, +8 a Con, +4 a Car)	+1

TABLA 2–9: PLANTILLAS DE MONSTRUO AVANZADAS

Plantilla	Tipo	Dados de Golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad de la Criatura base
Fantasma	Muerto viviente [1]	Como la base	+5	Varía	Como la base
Licántropo	Humanoide (cambiaformas)	Como la base	+3	Varía	Como la base
Liche	Muerto viviente [1]	Como la base	+4	Varía	Como la base
Vampiro	Muerto viviente [1]	Como la base	+5	Varía	Como la base

[1] Estas plantillas cambian los Dados de Golpe adquiridos previamente a d12, sea cual sea el tipo de monstruo o clase. Los niveles de clase añaden d12, no el Dado de Golpe de la clase.

TABLA 2–10: DRAGONES

Color	Edad	Tamaño	Dados de Golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Puntos de habilidad para la criatura base
Azul	Cría	Pequeño	6	+4	10	(6 + mod Int) × 9
	Muy joven	Mediano	9	+4	13	(6 + mod Int) × 12
	Joven	Mediano	12	+5	17	(6 + mod Int) × 15
Blanco	Cría	Menudo	3	+2	5	(6 + mod Int) × 6
	Muy joven	Pequeño	6	+3	9	(6 + mod Int) × 9
	Joven	Mediano	9	+3	12	(6 + mod Int) × 12
	Juvenil	Mediano	12	+5	17	(6 + mod Int) × 15
Negro	Cría	Menudo	4	+3	7	(6 + mod Int) × 7
	Muy joven	Pequeño	7	+3	10	(6 + mod Int) × 10
	Joven	Mediano	10	+3	13	(6 + mod Int) × 13
	Juvenil	Mediano	13	+4	17	(6 + mod Int) × 17
Rojo	Cría	Mediano	7	+4	11	(6 + mod Int) × 10
	Muy joven	Grande	10	+5	15	(6 + mod Int) × 13
	Joven	Grande	13	+6	19	(6 + mod Int) × 16
Verde	Cría	Pequeño	5	+5	10	(6 + mod Int) × 8
	Muy joven	Mediano	8	+5	13	(6 + mod Int) × 11
	Joven	Mediano	11	+5	16	(6 + mod Int) × 14
	Juvenil	Grande	14	+6	20	(6 + mod Int) × 17
Argénteo	Cría	Pequeño	7	+4	11	(6 + mod Int) × 10
	Muy joven	Mediano	10	+4	14	(6 + mod Int) × 13
	Joven	Mediano	13	+5	18	(6 + mod Int) × 16
De bronce	Cría	Pequeño	6	+4	10	(6 + mod Int) × 9
	Muy joven	Mediano	9	+4	13	(6 + mod Int) × 12
	Joven	Mediano	12	+6	18	(6 + mod Int) × 15
De cobre	Cría	Menudo	5	+2	7	(6 + mod Int) × 8
	Muy joven	Pequeño	8	+3	11	(6 + mod Int) × 11
	Joven	Mediano	11	+4	15	(6 + mod Int) × 14
	Juvenil	Mediano	14	+4	18	(6 + mod Int) × 17
De oropel	Cría	Menudo	4	+2	6	(6 + mod Int) × 7
	Muy joven	Pequeño	7	+3	10	(6 + mod Int) × 10
	Joven	Mediano	10	+4	14	(6 + mod Int) × 13
	Juvenil	Mediano	13	+4	17	(6 + mod Int) × 16
Dorado	Cría	Mediano	8	+4	12	(6 + mod Int) × 11
	Muy joven	Grande	11	+5	16	(6 + mod Int) × 14
	Joven	Grande	14	+6	20	(6 + mod Int) × 17

Las piedras que lanza el gigante de piedra anciano tienen un incremento de alcance mejor que cualquier arma del *Manual del jugador*, de modo que merecen un +1 al ajuste de nivel. Las aptitudes detalladas en la tabla anterior le proporcionan un +6 al ajuste de nivel, dando como resultado un NEP 20 sin clases de personaje. Dados los objetos mágicos apropiados para un personaje de 20.° nivel, un gigante de piedra anciano podría ser un miembro perfectamente viable de un grupo de 20.° nivel.

DRAGONES

Debido a la variabilidad existente entre los dragones, estas criaturas reciben su propio conjunto de ajustes de nivel (consulta la Tabla 2–10).

A pesar de este hecho, no son más difíciles de incluir en tu partida que cualquier otro monstruo de la Tabla 2–8.

MONSTRUOS DIFÍCILES

Cualquier criatura que no esté en las tablas de este capítulo entra en esta categoría. Estas criaturas presentan enormes dificultades tanto para jugadores como DMs cuando se usan como personajes. Aunque este tipo de personaje puede ser divertido en una única sesión, y a pesar que a algunos jugadores les puedan gustar los desafíos de superar las dificultades de estos personajes, con el tiempo estos monstruos difíciles suelen ralentizar el juego para el resto de personajes y frustrar a sus propios jugadores.

Un monstruo difícil posee al menos una de las siguientes desventajas.

Falta de vida: los constructos y muertos vivientes sin inteligencia no suelen tener la capacidad de sanar normalmente. Un

PERSONAJES DOTADOS DE CONCIENCIA

Dotar de conciencia es un conjuro de druida de 5.° nivel que otorga una conciencia similar a la humana a un árbol o animal. Los animales y árboles dotados de conciencia consideran amigo al lanzador del conjuro, pero no tienen ningún lazo o empatía especial con él. Una criatura *dotada de conciencia* puede hablar un idioma conocido por el lanzador de conjuros, más otro idioma adicional conocido por el lanzador por cada punto de su bonificador de Inteligencia (si lo tiene).

Una planta *dotada de conciencia* tiene una puntuación de 3d6 para su Inteligencia, Sabiduría y Carisma (genéralas normalmente tirando 4d6 y descartando el resultado más bajo). Un animal *dotado de conciencia* tiene una puntuación de Inteligencia de 3d6 (generada normalmente tirando 4d6 y descartando el resultado más bajo), +1d3 al Carisma y +2 DG.

constructo se destruye cuando alcanza los 0 puntos de golpe, y un muerto viviente puede ser expulsado, destruido, reprendido o comandado. En general, las criaturas vivas se convierten en personajes mejores que las que carecen de vida.

Falta de independencia: muchas especies de criatura están sometidas a la que las creó. En esta categoría pueden encontrarse los engendros de vampiros, sombras y los zombis creados por mohrgs. A diferencia de los contratos o juramentos de lealtad, estos lazos dan al amo un control completo sobre las actividades de su engendro. Este control puede hacer que el amo sea interesante como personaje, pero interpretar a uno de los engendros puede ser una experiencia de juego bastante insatisfactoria.

Falta de Inteligencia: los jugadores que quieren interpretar a alguna especie de constructo, muerto viviente, animal o planta se enfrentan a este obstáculo. Un animal o planta puede superar esta carencia con el conjuro *dotar de conciencia* (consulta la barra lateral 'Personajes dotados de conciencia'). Los conjuros *dotar de conciencia a constructos* y *dotar de conciencia a muertos vivientes*, de este libro, hacen lo mismo para esos tipos de criatura. El conjuro *encarnar constructo*, también de este libro, proporciona otro camino para que los constructos consigan puntuaciones de Inteligencia y otras aptitudes. Una criatura también puede eludir su falta de inteligencia con un objeto mágico que la aumente, como una *diadema de intelecto*. Los objetos que elevan temporalmente la Inteligencia (como una *poción de Inteligencia*) no ayudan a superar este obstáculo.

Cuando la Inteligencia de un animal se eleva permanentemente por encima de 3, la criatura se convierte en una bestia mágica. Cuando esto ocurre, ya no es vulnerable a los conjuros y efectos que afectaban a su tipo anterior, aunque el valor de sus Dados de Golpe, bonificadores de ataque base y otros atributos no cambian.

Los DMs pueden permitir interpretar a personajes animales o plantas *dotados de conciencia*, pero se recomienda a los jugadores que consideren el uso de los animales antropomórficos, que aparecen en el Apéndice 3 de este libro.

Falta de anatomía: una criatura de esta categoría puede carecer de pulgares o, como un contemplador, carecer de miembros. Aunque es posible que algunas criaturas lleven y usen algunos objetos mágicos (por ejemplo, un lobo podría llevar un anillo mágico en la oreja), no pueden usar muchas armas y herramientas comunes para los aventureros. Los DMs pueden cansarse pronto de preguntar: ¿cómo sujetas eso?

Falta de comunicación: nadie quiere sentarse a jugar una partida con una tira de esparadrapo en la boca y comunicarse únicamente mediante gestos. Pero esto es lo que puede pasar cuando se interpreta a un personaje que no puede hablar, no comparte ningún idioma con el resto de personajes o no tiene telepatía. El DM quizá quiera estipular que el jugador de este tipo de personaje no puede hablar durante la partida. Un grifo es una bestia mágica poderosa e inteligente, pero carece de la facultad de hablar. Cualquiera que quiera interpretar a un grifo queda advertido para que tenga esta dificultad en mente.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE MONSTRUO

Supón que Pedro se une a un grupo de jugadores en el que todos tienen personajes de 5.º nivel. Consigue permiso de su DM para crear a un personaje osgo (NEP inicial 4) llamado Gnarsht Ojorrojizo. Siguiendo los 'Conceptos básicos de creación de personajes' (consulta el Capítulo 1 de este libro), debe decidir primero cómo determinar las puntuaciones de característica de Gnarsht. El DM reserva las puntuaciones de característica de elite para sus PNJs, y Peter está seguro de que puede mejorar las puntuaciones estándar del osgo: 11, 10, 11, 10, 10, 11. De modo que tira 4d6 y descarta el número más bajo de cada puntuación, consiguiendo 15, 14, 13, 12,10 y 8. Unos cálculos rápidos y el *Manual de monstruos* le indican a Pedro que Gnarsht tiene los siguientes modificadores raciales a las características: +4 a Fuerza, +2 a Destreza, +2 a Constitución y –2 a Carisma.

El siguiente paso es elegir una clase. Pedro decide que Gnarsht sería un buen bárbaro. Añadiendo un nivel de la clase bárbaro, el NEP 4 inicial de Gnarsht sube a NEP5, dejándolo igualado con los personajes de 5.º nivel.

A continuación asigna las puntuaciones de característica de Gnarsht como sigue: Fuerza 15 (puntuación final 19), Destreza 10 (puntuación final 12), Constitución 14 (puntuación final 16), Inteligencia 13, Sabiduría 8 y Carisma 12 (puntuación final 10). Luego Pedro consulta la Tabla 2–5. Añadiendo los DG de Gnarsht (3)

BAJO LAS OLAS

Muchas aventuras tienen lugar cerca, o por encima, de cuerpos de agua lo suficientemente grandes para que los personajes se sumerjan en ellos. Este libro permite a los jugadores crear personajes acuáticos, más adaptados para vivir bajo el agua que cualquier personaje ayudado por conjuros u objetos. Hay que tener en cuenta muchas consideraciones cuando se juegan aventuras bajo el agua, algunas sobre las criaturas acuáticas, otras sobre las criaturas que no pertenecen a este elemento y algunas más para ambos tipos de criatura.

Aguantar la respiración y ahogarse: se cubre en 'Reglas de ahogarse', en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

Peligros generales: cubierto en 'Peligros de las aguas', en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

Movimiento: cuando se cruza agua o se camina por el fondo, las criaturas se mueven a la mitad de su velocidad, o, si tienen una, a su velocidad natatoria. Las criaturas que se benefician de un efecto de *libertad de movimiento* pueden cruzar o caminar por el fondo a su velocidad normal.

Combate: las criaturas sin una velocidad natatoria (o el beneficio de un conjuro de *libertad de movimiento* o efecto similar) sufren un penalizador –2 en las tiradas de ataque y de daño bajo el agua. Los ataques de armas cortantes, contundentes, garras y cola infligen la mitad de daño (después de aplicar el penalizador –2, divide el resto entre 2, redondeando a la baja), con un mínimo de 1 punto de daño infligido. El conjuro *libertad de movimiento* niega esta penalización. Incluso las criaturas con una velocidad natatoria infligen la mitad de daño con las armas cortantes o contundentes (pero no con los ataques de garras o cola) excepto si tienen un efecto de *libertad de movimiento*.

Fuego: excepto si su descripción especifica lo contrario los ataques de fuego son inefectivos bajo el agua.

Lanzamiento de conjuros: un componente verbal es la pronunciación de varias palabras. Para proporcionar el componente verbal debes ser capaz de hablar en voz alta. Los personajes incapaces de respirar bajo el agua no pueden usar conjuros con componente verbal excepto si pueden rodear su cabeza con una burbuja de aire. El capítulo 6: 'Conjuros' proporciona listas de conjuros sin componentes verbales.

a su nueva clase de bárbaro (nivel 1), determina que Gnarsht tiene 4 niveles de personaje, y por ello tiene derecho a un incremento de característica. Elige mejorar la Fuerza de Gnarsht, dándole a su osgo una Fuerza total de 20.

Pedro decide esperar antes de comprar equipo. Anota que la velocidad de Gnarsht es de 40' (30 por ser osgo más 10 por el movimiento rápido del bárbaro). Gnarsht conserva la visión en la oscuridad hasta 60' de osgo.

Debido a su bonificador de Inteligencia, Gnarsht empieza con 9 puntos de habilidad como osgo. También obtiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Moverse sigilosamente. Tal como se indica en la entrada del osgo en el *Manual de monstruos*, las habilidades de clase de la clase de osgo son Avistar, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Trepar. Pedro decide gastar los puntos de habilidad de osgo como sigue: Trepar 3 puntos, Esconderse 3 puntos y Moverse sigilosamente 3 puntos. Como bárbaro de 1.er nivel, Gnarsht consigue 5 puntos de habilidad (4 + modificador de Int). Pedro gasta los puntos de habilidad de Gnarsht como bárbaro en: Intimidar 3 puntos y Saltar 2 puntos. Como los osgos son de tamaño Mediano, Gnarsht no tiene que preocuparse sobre los modificadores por tamaño a sus habilidades.

Pedro quiere conservar Alerta, una de las dotes estándar del osgo, para evitar ser sorprendido, y escoge Voluntad de hierro como su segunda dote.

Antes de calcular nada más, Pedro consulta la tabla 2–24 en la *Guía del* DUNGEON MASTER y ve que Gnarsht, ahora un personaje con NEP 5, empieza con un equipo valorado en 9.000 po. Gasta 5.100 po en un *camisote de mithril* +2 y 2.350 po en una *espadón* +1. Se compra una *capa de resistencia* +1 (1.000 po) y las 550 po restantes van para equipo estándar de aventurero y reserva en metálico.

Pedro ve que la salvación buena del osgo es la de Reflejos, proporcionando a Gnarsht los siguientes bonificadores base a la salvación según sus Dados de Golpe de monstruo: Fort +1, Reflejos +3 y Voluntad +1. Como bárbaro obtiene un +2 adicional a la base de su salvación de Fortaleza. Pedro aplica luego los modificadores de característica apropiados, el beneficio de Voluntad de hierro y el modificador +1 de la *capa de resistencia* +1 resultando en un total de: Fort +7, Reflejos +5 y Voluntad +3.

Para determinar la Clase de armadura, Gnarsht conserva el bonificador de armadura natural +3 que tiene por ser osgo. También obtiene un bonificador +1 a la CA por su Destreza y un bonificador +6 por su *camisote de mithril* +2, dándole un total de CA 20. El modificador de iniciativa de Gnarsht es de +1 gracias a su Destreza. El bonificador al ataque base de Gnarsht es +2 por ser un humanoide con 3 DG y +1 por ser un bárbaro de 1.er nivel. Un bárbaro de 5.º nivel tendría un bonificador al ataque base mejor, pero el resultado no es muy diferente de un bárbaro con niveles en otra clase.

Pedro sabe que conserva los 3d8 Dados de Golpe del osgo, pero como ha incrementado la Constitución del personaje, Gnarsht obtiene +3 puntos por Dado de Golpe, proporcionándole 3d8+9 puntos de golpe como osgo más 1d12+3 puntos por su nivel de bárbaro. Pedro opta por tirar en vez de tomar la media de puntos de golpe del osgo. Toma el resultado máximo del primer Dado de Golpe y luego tira un 2 y un 3, dándole 13+9 puntos de golpe sólo por ser un osgo. Entonces tira un 6 en el d12 de los puntos de golpe de bárbaro, de modo que Gnarsht gana 9 puntos de golpe por ser un bárbaro, dándole un total de 31 puntos de golpe.

A continuación presentamos el personaje de Pedro una vez terminado.

Gnarsht: osgo macho Brb1; NEP 5; humanoide Mediano (trasgoide); DG 3d8+9 más 1d12+3; pg 31; Inic +1; Vel 40'; CA 20, toque 11, desprevenido 19; Atq +9 c/c (2d6+8/19–20, *espadón* +1), CE furia 1/día, movimiento rápido, visión en la oscuridad 60'; AL CN; TS Fort +7, Ref +5, Vol +3; Fue 20, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +1, Esconderse +4, Escuchar +1, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +8, Saltar +7, Trepar +7; Alerta, Voluntad de hierro..

Furia: Gnarsht puede enfurecerse una vez al día durante hasta 8 asaltos. Mientras dura la furia se aplican los siguientes cambios en las estadísticas indicadas: pg 39; CA 18, toque 9, desprevenido 17; Atq +11 c/c (2d6+11/19–20, *espadón* +1); TS Fort +9, Vol +5; Fue 24, Con 20; Saltar +9, Trepar +10. Al acabar su furia, Gnarsht está fatigado (–2 a Fuerza, –2 a Destreza, no puede cargar ni correr) durante el resto del encuentro.



Un minotauro venerado enseña a los estudiantes la anatomía de elfos y humanos

Este capítulo proporciona reglas para tratar a las especies de monstruos como clases de personaje. Si quieres interpretar a un monstruo porque crees que va a ser divertido, este material te permite acentuar sus rasgos en vez de sólo añadir niveles de clase de personaje, como por ejemplo mago o guerrero, a una criatura existente.

Este sistema es alternativo al sistema de avance de monstruos del *Manual de monstruos*. Aunque el DM puede avanzar a los monstruos a voluntad usando ese sistema, esté método permite que los jugadores usen la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel del capítulo 2: personajes monstruos para hacer progresar a sus personajes monstruos de modo que las CDs de las salvaciones de sus aptitudes se incrementen con el nivel de monstruo. Los DM astutos también pueden utilizar este método para reducir la peligrosidad de los monstruos y crear versiones con VD más bajos, de modo que puedan aparecer antes en sus campañas. Por ejemplo, el DM puede usar la clase de monstruo minotauro para reducir a un minotauro hasta el 1.er nivel (1 DG), convirtiéndolo en un desafío razonable para los personajes principiantes.

En vez de reformar todos los monstruos del *Manual de monstruos* que pueden ser buenos personajes con este sistema, este capítulo presenta un ejemplo para ilustrar la técnica y unas cuantas docenas más aparecen en el Apéndice 1: clases de monstruo de ejemplo. Cada ejemplo explica el razonamiento que hay detrás de las decisiones tomadas sobre cómo avanza el monstruo. Los jugadores y DMs, trabajando juntos, pueden usar estas reglas y su razonamiento para desarrollar otras especies de monstruos como clases para sus campañas.

CLASES DE MONSTRUO Y AJUSTES DE NIVEL

El ajuste de nivel es importante para determinar el NEP inicial de la criatura base (consulta 'Estructura de las clases de monstruo', más adelante) debido a que el NEP inicial marca el número de niveles a lo largo de los que se desarrollará el monstruo. A diferencia de otras clases, una clase de monstruo tiene un número máximo de niveles igual al NEP inicial de la criatura. Por ejemplo, el NEP inicial de un minotauro es 8, de modo que la clase de monstruo minotauro tiene ocho niveles.

Cuando utilices estas reglas para crear un personaje con uno o más niveles en una clase de monstruo puedes ignorar el ajuste de nivel, ya que es reemplazado por el nivel de clase de tu personaje monstruo.

ADQUIRIR UNA CLASE DE MONSTRUO

El único modo de adquirir un nivel de una clase de monstruo es pertenecer a ese tipo de monstruo. Un azotamentes no puede hacerse multiclase con minotauro ni un humano obtener niveles como deva astral.

AS



ESTRUCTURA DE LAS CLASES DE MONSTRUO

Tal como se ha indicado, una clase de monstruo tiene un número máximo de niveles igual a su NEP inicial. Al llegar al nivel final de la clase, el personaje debería tener todos los poderes y aptitudes de la criatura base, tal como se indican en el *Manual de monstruos*.

A diferencia de las clases estándar del *Manual del jugador*, las clases de monstruo tienen rasgos raciales además de rasgos de clase. Los rasgos raciales no se proporcionan en las propias tablas de clase, sino que aparecen como una sección separada anterior a la de rasgos de clase de cada monstruo. Genera las puntuaciones de característica del personaje monstruo como si fuera un personaje de una raza estándar y luego aplica cualquier modificador racial usando los rasgos raciales indicados para esa clase. La mayoría de personajes monstruos no empiezan con los ajustes a las características totales que un monstruo de la misma especie tiene en el *Manual de monstruos*, sino que obtienen incrementos a las características a lo largo de varios niveles, igual que lo haría un personaje de cualquier clase estándar.

La descripción de una clase de monstruo no repite la información sobre el tipo o subtipo de la criatura base. Un personaje monstruo obtiene los beneficios y las desventajas de su tipo y subtipo a primer nivel. Conserva el subtipo de alineamiento de la criatura base, incluso si en realidad tiene un alineamiento diferente (consulta 'Ritual del alineamiento' en el Capítulo 11: convertirse en monstruo para conocer un modo de reconciliar el subtipo y el alineamiento). Un personaje monstruo usa su alineamiento real o el de su subtipo, lo que produzca el peor resultado, en relación a los conjuros y efectos. Por ejemplo, un súcubo legal bueno aún es vulnerable al *castigar al mal* porque tiene los subtipos caótico y maligno.

Las aptitudes de la clase de monstruo que son idénticas a las aptitudes de la criatura proporcionadas en el *Manual de monstruos* no se reproducen en la descripción de la clase, aunque sí aparecen en su tabla. Consulta el *Manual de monstruos* para ver la información de estas aptitudes.

Cuando la descripción de una clase de monstruo se refiere al "nivel", se trata del nivel en la clase de monstruo. Los niveles y Dados de Golpe obtenidos cambian las aptitudes especiales. Para conocer el efecto de los niveles en las otras clases (estándar o de prestigio) o aptitudes especiales de los monstruos consulta 'Rasgos de los monstruos' en el Capítulo 2: personajes monstruos.

TAMAÑO Y VELOCIDAD

Un personaje monstruo siempre empieza con un tamaño Mediano como máximo. Los monstruos que son Grandes o de mayor tamaño en el *Manual de monstruos* aumentan su tamaño a lo largo de varios niveles. Consulta el *Manual de monstruos* y el *Manual del jugador* para conocer los efectos generales del cambio de tamaño en la Clase de armadura, bonificador de

ataque, pruebas de esconderse, pruebas de presa, etc. No cambies el bonificador de armadura natural ni las puntuaciones de característica al cambiar de tamaño, estas alteraciones ya están incluidas en la progresión de la clase.

Algunos monstruos ganan rapidez a medida que suben de nivel. La velocidad más alta aparece en la tabla de la clase de monstruo y sustituye la velocidad base original de la criatura.

PUNTOS DE HABILIDAD

Las clases de monstruo conceden puntos de habilidad del mismo modo que las clases estándar. Los puntos de habilidad de un monstruo de 1.er nivel se multiplican por 4, igual que con las clases estándar. La Tabla 2–1: puntos de habilidad iniciales de personajes monstruos proporciona los puntos de habilidad con los que empieza un monstruo, basados en su modificador de Inteligencia y tipo. Las tablas para las clases de ejemplo del Apéndice 1 muestran como el monstruo obtiene puntos de habilidad a medida que avanza de nivel en la clase. Las habilidades proporcionadas a la criatura base en el *Manual de monstruos* son habilidades de clase para la clase de monstruo.

VALOR DE DESAFÍO

Cada tabla de clase de monstruo tiene una columna de VD (Valor de desafío). Esto no significa nada para los jugadores o los personajes jugadores, y se indica sólo como ayuda para los DMs que quieran ajustar los VD de los monstruos reduciendo a las criaturas existentes.

ATAQUES NATURALES

Muchos monstruos tienen ataques naturales. Los miembros de la clase de monstruo correspondiente siempre tienen competencia con sus propias armas naturales. Usar un ataque natural no provoca ataques de oportunidad excepto si la descripción de la clase indica lo contrario. Un monstruo no consigue ataques reiterados (ataques múltiples con la misma arma con un penalizador acumulativo –5 en la tirada de ataque, como lo hacen las armas manufacturadas) en una acción de ataque completo excepto si la descripción de la clase indica lo contrario. El personaje monstruo puede usar cualquiera de sus armas naturales como un ataque secundario con un penalizador –5 a su tirada de ataque, pero no puede utilizar un ataque secundario como principal, incluso si elige no usar su ataque principal real en cualquier asalto. La dote Ataque múltiple descrita en el *Manual de monstruos* puede reducir el penalizador de los ataques secundarios a –2.

MONSTRUOS POR DEBAJO DE 1 DG

Es posible que un monstruo complete la progresión de su clase y aún no tenga un Dado de Golpe completo. Por ejemplo, el grilio tiene sólo una fracción de Dado de golpe al alcanzar todo su potencial. Cuando este tipo de criatura obtenga su primer nivel en una clase diferente a su clase de monstruo, no tiene que tirar el Dado de Golpe de la clase para los puntos de golpe. En vez de eso, usa el resultado máximo posible para el Dado de Golpe de esa clase.

CLASES DE MONSTRUO Y HACERSE MULTICLASE

Un personaje monstruo que use estas reglas no puede hacerse multiclase hasta que haya completado la progresión en su clase de monstruo. Esta regla impide que los personajes obtengan los beneficios de un tipo de monstruo y luego cambien rápidamente a una clase estándar.

Una clase de monstruo impone un penalizador a los puntos de experiencia cuando se hace multiclase, igual que el resto de clases (dependido de las clases predilectas de la criatura o raza). Una clase de monstruo es igual que una clase de personaje en relación a determinar si un personaje recibe un penalizador a los puntos de experiencia. Consulta las clases de ejemplo en el Apéndice 1 para conocer los detalles.

CLASES DE MONSTRUO Y BENEFICIOS DEPENDIENTES DEL NIVEL

Un personaje que progresa en una clase de monstruo obtiene dotes e incrementos de característica de acuerdo con la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel. Esa tabla también limita sus rangos máximos en las habilidades cláseas y transcláseas. La descripción de cada clase de monstruo especifica cuándo se obtienen dotes e incrementos de característica adicionales.

CÓMO LEER LAS TABLAS DE CLASE

Las siguientes notas explican como interpretar cierta información indicada en las tablas de clase de los monstruos.

Incrementos de característica: un personaje que progresa en una clase de monstruo recibe, a varios niveles, incrementos en sus puntuaciones de característica. La tabla de cada clase muestra la cantidad en que cambia la puntuación en el nivel indicado. Por ejemplo, el minotauro obtiene un +2 a Fuerza en el 2.°, 4.° y 6.° nivel (resultando en un total de 6 puntos mayor que el valor base a 1.er nivel).

Bonificadores de armadura natural: los miembros de algunas clases de monstruo reciben, a varios niveles, bonificadores de armadura natural. La tabla de estas clases indica el bonificador total de armadura natural que tiene la criatura al nivel indicado. No sumes estos bonificadores tal como se hace en los incrementos a característica.

EJEMPLO DE PERSONAJE MONSTRUO: MINOTAURO

El minotauro es uno de los humanoides monstruosos más fuertes y agresivos. Dotado de poderosos ataques de cornada y aptitudes con las armas, es un duro contrincante para los héroes exploradores de dungeons. Ahora, la clase de minotauro permite que la astucia y la ferocidad de este enemigo clásico se vuelva a favor de los personajes jugadores.

Construir la clase de minotauro monstruoso precisa examinar cada uno de los componentes que lo convierten en un combatiente formidable: Fuerza, tamaño, armadura natural y ataques naturales. Y entonces distribuir esos beneficios en etapas, hasta que el minotauro alcanza su NEP final de 8 (incluyendo su ajuste de nivel +2). Un minotauro de 1.er nivel tiene una parte de su Fuerza final, pero debe soportar penalizadores a su Inteligencia y Carisma. También tiene un ataque natural, la aptitud de cargar para realizar daño adicional y un pequeño bonificador de armadura natural. El resto de las aptitudes del minotauro van mejorando tan suavemente como es posible hasta que llega al 8.° nivel (6 DG). Durante la mayor parte de este tiempo, el minotauro inmaduro carece de la ventaja del tamaño Grande (y el alcance de 10' que proporciona), creciendo hasta el tamaño de su estado adulto cuando llega al 6.° nivel.

Después de alcanzar el 8.° nivel, el minotauro puede seguir avanzando, usando las reglas de avance para monstruos del *Manual de monstruos* si lo desea. Los humanoides monstruosos tienen una buena progresión de ataque base (igual que los guerreros) y dos salvaciones buenas, de modo que avanzar de este modo es un

TABLA 3–1: EL MINOTAURO

Nivel	Dado de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de Habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) ×4	1	Cornada 1d4, dote, armadura natural +2
2.°	2d8	+2	+1	+3	+3	2 + mod Int	1	+2 a Fue, sentidos agudos (+1), astucia natural (no puede perderse)
3.°	2d8	+2	+1	+3	+3	–	2	+2 a Con, armadura natural +3, cornada 1d6
4.°	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	2	+ 2 a Fue, olfato 10', sentidos agudos (+2), astucia natural (rastrear a enemigos), dote
5.°	3d8	+3	+1	+3	+3	–	3	Armadura natural +4, +2 a Con
6.°	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	3	+2 a Fue, –2 a Des, olfato 20', tamaño Grande, alcance 10', sentidos agudos (+3)
7.°	5d8	+5	+1	+4	+4	2 + mod Int	4	Armadura natural +5, astucia natural (nunca está desprevenido, inmune a los conjuros de *laberinto*), cornada 1d8
8.°	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	2 + mod Int	4	Olfato 30', sentidos agudos (+4), dote

buen incentivo. Otras opciones buenas para seguir desarrollando a un personaje minotauro pueden ser avanzar como guerrero (por las dotes adicionales), bárbaro (por la furia y ciertas habilidades) o como pícaro (por los ataques furtivos y aún más habilidades).

RASGOS RACIALES

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Des, –4 a Int, –2 a Car. Aunque son conocidos por su astucia y ferocidad, los minotauros confían en su Fuerza y armamento natural para derrotar a sus enemigos. Su Fuerza y Constitución se incrementan a medida que obtienen niveles, mientras que su Destreza disminuye.
- Velocidad: la velocidad base del minotauro es 30'.
- Visión en la oscuridad: los minotauros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: gigante. Un minotauro con la Inteligencia suficiente para recibir un idioma adicional suele elegir primero el común.

  Aunque están clasificados como humanoides monstruosos, los minotauros suelen asociarse con varios tipos de gigantes, como ogros, ettin y gigantes verdaderos. Su tamaño hace que sean aceptados entre estos monstruos, lo que no conseguirían otros seres de menor tamaño.
- Clase predilecta: minotauro. Las mejores opciones de un minotauro a la hora de hacerse multiclase son guerrero, bárbaro y explorador.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase del minotauro (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Escuchar (Sab), Intimidar (Car) y Saltar (Fue).

Cuando llega al tamaño Grande sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son rasgos de la clase de monstruo minotauro.

Competencia en armas y armaduras: los minotauros son competentes con todas las armas simples y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias y con los escudos.

Dotes: un minotauro recibe una dote a 1.er nivel, una a 4.° y otra a 8.°. Después del 8.° nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel efectivo de personaje (el total de sus Dados de Golpe, ajuste de nivel y niveles de clase) tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Sentidos agudos (Ex): un minotauro de 1.er nivel obtiene un bonificador racial +1 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. A 4.° nivel el bonificador se eleva a +2, a 6.° a +3 y finalmente a 8.° a +4.

Astucia natural (Ex): la mayoría de minotauros no son muy listos, pero todos poseen un sentido de la lógica natural. A 2.° nivel, un minotauro nunca puede perderse. A 4.° nivel, cuando desarrolla la aptitud de olfato, puede rastrear a criaturas con el olfato. A 7.° nivel, un minotauro se convierte en inmune a los conjuros de *laberinto* y nunca está desprevenido.

Olfato (Ex): los minotauros tienen un agudo sentido del olfato. Empezando a 4.° nivel, pueden detectar a contrincantes dentro del alcance indicado (o al doble si el olor viene en la dirección del viento, y a la mitad si es al contrario) y pueden realizar una acción equivalente a moverse para determinar la dirección de un olor. Si la fuente del olor, como un contrincante, está a menos de 5', el minotauro puede localizarla. Los minotauros pueden usar la aptitud de olfato para rastrear a sus enemigos con ella.

Tamaño Grande: al llegar a 6.° nivel un minotauro ha crecido hasta el tamaño Grande y su alcance natural se extiende a 10'. También recibe los penalizadores habituales de las criaturas Grandes.

Cornada: la cornada es un ataque natural. Empezando a 1.er nivel un minotauro inflige 1d4 puntos de daño más su modificador de Fuerza cuando realiza un ataque de cornada. A 3.er nivel el daño base se incrementa a 1d6, y a 7.° a 1d8. Cuando un minotauro carga para dar una cornada inflige daño adicional, de acuerdo con la tabla siguiente. Un minotauro añade una vez y media su modificador de Fuerza al daño por cornada cuando carga.

Daño de cornada	Daño de carga
1d4	2d6
1d6	2d8
1d8	4d6

Debido a que la cornada es un ataque natural, el minotauro puede usar la acción de ataque completo con un arma de cuerpo a cuerpo y seguir con su ataque de cornada como ataque secundario con un penalizador –5. Puede realizar ataques reiterados (múltiples ataques con la misma arma con un penalizador –5 acumulativo), si los tiene, con su arma de cuerpo a cuerpo (pero no con su cornada) cuando usa este método de ataque.



Este capítulo presenta dotes nuevas que son especialmente útiles para los personajes monstruos.

¿Cuándo obtienen dotes los monstruos?

Los personajes monstruos reciben dotes al mismo ritmo que los personajes de las razas estándar: una con su primer Dado de Golpe (o fracción de DG), otra al alcanzar los 3 Dados de Golpe y una dote adicional cada 3 DG posteriores.

Cuando añades niveles de clase a un monstruo, se mantiene el número de dotes determinado por los Dados de Golpe del monstruo. El personaje no obtiene ninguna dote adicional por su primer nivel de clase porque no se trata de su primer nivel de personaje (consulta más adelante para conocer la excepción a esta regla). Suma los niveles de clase y los Dados de Golpe y dirígete a la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel en el Capítulo 2: creando personajes monstruos. La columna de dotes indica cuándo consigue su próxima dote el personaje. Por ejemplo, si un monstruo de 6 DG consigue un nivel en alguna clase, su nivel más sus Dados de Golpe es igual a 7. Este personaje no obtendrá otra dote hasta que tenga dos o más Dados de Golpe adicionales (9.º nivel de personaje).

Si tu criatura base sólo tiene 1 Dado de Golpe y eliges sustituirlo por el de un nivel de clase (perdiendo por tanto el bonificador al ataque base, salvaciones base, puntos de habilidad y dotes asociados al DG), entonces tu personaje obtiene una dote a 1.er nivel, igual que cualquier otro personaje de 1.er nivel.

Algunos monstruos también obtienen dotes adicionales como rasgos raciales, tal como se indica en su descripción del *Manual de monstruos*.

Dotes monstruosas

Muchas de las dotes descritas en este capítulo pertenecen a una nueva categoría, las dotes monstruosas (consulta la segunda mitad de la Tabla 4–1, en la página 32). Sólo las criaturas con una forma monstruosa o una o más aptitudes monstruosas pueden seleccionar estas dotes. La forma y aptitudes monstruosas son aquellas que no están disponibles para las criaturas humanoides o animales normales, incluyendo pero no limitadas a: apéndices adicionales, apéndices no habituales (como tentáculos o cola), aptitudes sobrenaturales y aptitudes sortílegas. Con el permiso de tu DM, quizá puedas elegir algunas dotes monstruosas para tu personaje si éste ha adquirido aptitudes inusuales mediante la transformación, o avanzando en una clase de prestigio inusual.

Dotes de trasfondo

Otra categoría nueva de dotes es la de dotes de trasfondo (consulta la primera mitad de la Tabla 4–1, en la página 31). Puedes elegir una dote de trasfondo para tu personaje si la entrada de Terreno/Clima de la criatura menciona el

tipo indicado de terreno o clima. Si la entrada de terreno de la criatura base incluye más de un tipo específico de terreno, éstas pueden ser escogidas como dotes de trasfondo adicionales, a discreción del DM.

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES

Las descripciones de las dotes siguen el siguiente formato.

NOMBRE DE LA DOTE [TIPO DE DOTE]

El texto inicial tras el nombre de la dote generalmente describe lo que hace la dote en lenguaje normal.

Prerrequisito: un prerrequisito es una puntuación de característica mínima, tipo de criatura, tamaño mínimo o característica física mínima, un bonificador al ataque base mínimo, otra dote o dotes, un mínimo de rangos en una o más habilidades, o un rasgo de clase, que un personaje debe tener para adquirir una dote concreta. Las dotes puede tener más de un requisito específico, en cuyo caso todos en conjunto siguen llamándose prerrequisito.

Beneficio: el beneficio de una dote es lo que le permite hacer al personaje. Si un personaje toma la misma dote varias veces, sus beneficios no se apilan excepto si se indica en la descripción de la dote.

Normal: esta sección describe lo que un personaje que no tenga una dote concreta está limitado o restringido a hacer. Esta entrada no existe si no tener la dote no causa ninguna desventaja especial.

Especial: esta sección proporciona datos adicionales sobre la dote que pueden ser útiles para decidir si se adquiere o no.

NUEVAS DOTES

ACECHADOR DEL PANTANO [GENERAL]

Estás adaptado al entorno de los marjales.

Prerrequisito: terreno de marjal.

Beneficio: te mueves fácilmente por los cenagales y el agua estancada de los pantanos. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Nadar y en las pruebas de Fuerza para liberarte de redes, telarañas, conjuros de *enredar* e impedimentos similares. Esta dote no proporciona ningún bonificador en las pruebas de presa.

ADOPTAR APTITUD SOBRENATURAL [GENERAL]

Aprendes a usar una aptitud sobrenatural de una forma adquirida.

Prerrequisito: Sab 13, aptitud de cambiar mágicamente de forma.

Beneficio: aprendes a usar una única aptitud sobrenatural de otra especie de criatura mientras tomas su forma mediante un conjuro de *polimorfarse* o un efecto similar. La CD del tiro de salvación contra esta aptitud se basa en tus puntuaciones de característica, no en las de una criatura estándar del tipo cuya forma has adquirido. Para un arma de aliento, el tiro de salvación tiene una CD de 10 + tu modificador de Constitución + la 1/2 de tus Dados de Golpe (redondeado a la baja). Para el resto de aptitudes sobrenaturales, la CD de la salvación (si la tiene) es 10 + tu modificador de Carisma + la 1/2 de tus Dados de Golpe (redondeando a la baja).

Si una criatura, como un muerto viviente, no tiene puntuación de Constitución, usa el modificador de Carisma o de Constitución (+0 para una característica ausente), lo que sea más alto, para determinar la CD de la salvación.

Usar esta aptitud extraña es desconcertante, por lo que recibes un –2 en todas las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica mientras lo haces. Además, en una situación tensa (como en un combate), debes tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 19) o serás incapaz de usar la aptitud.

Normal: sin esta dote no puedes utilizar las aptitudes sobrenaturales de una criatura de la que tomes la forma.

Especial: puedes obtener varias veces esta dote, pero no puedes aplicarla más de una vez a la misma aptitud para poder mejorar la CD de la salvación de Voluntad. Cada vez que la cojas se aplica a una aptitud especial diferente.

ADOPTAR APTITUD SOBRENATURAL MEJORADA [GENERAL]

Mejoras en el uso de una aptitud sobrenatural de la forma adquirida.

Prerrequisito: Sab 17, Adoptar aptitud sobrenatural, aptitud de cambiar mágicamente de forma.

Beneficio: esta dote funciona como Adoptar aptitud sobrenatural, excepto que no sufres el penalizador –2 en todas las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad y pruebas de característica cuando la usas.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero no puedes aplicarla más de una vez a la misma aptitud especial. Cada vez que escoges la dote, se aplica a una aptitud especial diferente.

AGARRÓN MÚLTIPLE [GENERAL]

Puedes hacer presa sobre tus contrincantes más firmemente de lo normal con tus ataques naturales.

Prerrequisito: Fue 17, agarrón mejorado.

Beneficio: cuando haces presa sobre un contrincante con la parte de tu cuerpo que realiza el ataque, sólo sufres un penalizador –10 en las pruebas de presa para mantener la inmovilización.

Normal: sin esta dote, sufres un penalizador –20 en las pruebas de presa para mantener la inmovilización con la parte de tu cuerpo usada para realizar el ataque.

REGLA OPCIONAL: ENTRENAMIENTO DE LAS DOTES MONSTRUOSAS

Una criatura del *Manual de monstruos* puede obtener cualquier dote monstruosa, así como también cualquier dote disponible para los personajes, siempre que cumpla con el prerrequisito. El personaje puede haber descubierto el talento por sí mismo, o puede haberlo aprendido de un monstruo compañero. Muchos seres monstruosos no son tolerados por la comunidad circundante y deben vivir ocultos. Las comunidades malignas pueden tolerar la presencia de monstruos que otras no permitirían, pero las comunidades neutrales y buenas seguramente expulsaran a los monstruos y a cualquiera que se alíe con ellos.

Aprender una dote de otro monstruo puede llevar a interesantes oportunidades de aventura. Como regla opcional, el Dungeon Master puede requerir que un personaje monstruo lleve a cabo una búsqueda para obtener la dote que desea. Esto funciona mejor si la dote tiene muchos prerrequisitos, formando un largo y difícil camino hasta el descubrimiento. Por ejemplo, aprender el secreto del Combate con múltiples armas mejorado puede implicar la búsqueda de un explorador xilo en su guarida extraplanaria.

AGARRÓN MÚLTIPLE MAYOR [MONSTRUOSA]

Puedes hacer presas sobre tus enemigos sin esfuerzo con tus armas naturales.

Prerrequisito: Fue 19, Des 15, Agarrón mejorado, Agarrón múltiple.

Beneficio: cuando intentas hacer presa sobre un contrincante únicamente con la parte de tu cuerpo que puede atacar no sufres ningún penalizador en las pruebas de presa para mantener la inmovilización.

Normal: sin esta dote sufres un penalizador –20 (o –10 con Agarrón múltiple) en las pruebas de presa para mantener la inmovilización únicamente con la parte de tu cuerpo usada para atacar.

AJUSTAR LA MIRADA [MONSTRUOSA]

Tu ataque de mirada tiene un campo de acción limitado.

Prerrequisito: Int 13, ataque de mirada.

Beneficio: puedes limitar tu ataque de mirada a una mirada activa, lo que evita afectar accidentalmente a tus amigos con tu mirada.

Normal: un ataque de mirada funciona constantemente sobre todos los que estén dentro del alcance y también puede usarse activamente como una acción de ataque.

ALCANCE EXTENDIDO [MONSTRUOSA]

Tu cuerpo flexible permite que tus ataques lleguen más lejos de lo normal.

Prerrequisito: tamaño Pequeño o mayor, cuerpo flexible o ataque de forma flexible como un tentáculo, antena o seudópodo.

Beneficio: tu cuerpo o una parte de tu cuerpo con la que puedes atacar cuerpo a cuerpo es flexible y no tiene hueso, permitiéndote amenazar una zona mayor de lo normal con ataques cuerpo a cuerpo. Suma +5' a tu alcance normal.

ALIENTO ADICIONAL [MONSTRUOSA]

Puedes usar tu arma de aliento una vez más al día de lo que podrías normalmente.

Prerrequisito: arma de aliento con usos al día limitados, Prolongar conjuro o Prolongar aptitud sortílega.

Beneficio: puedes usar tu aliento una vez más al día. El intervalo que debes esperar entre los alientos es de una hora.

Especial: puedes obtener varias veces esta dote, y cada vez que lo hagas podrás usar el aliento una vez más al día.

ALIENTO RÁPIDO [MONSTRUOSA]

No tienes que esperar tanto tiempo para volver a utilizar tu arma de aliento como deberías normalmente.

Prerrequisito: arma de aliento, Apresurar conjuro o Apresurar aptitud sortílega.

Beneficio: el intervalo necesario entre usos de tu arma de aliento se reduce en 1 asalto. Por ejemplo, un dragón con esta dote puede usar su arma de aliento una vez cada 1d4–1 asaltos en vez de cada 1d4 asaltos. Si el resultado de 1d4–1 es 0, el dragón puede volver a lanzar su aliento en el siguiente asalto (pero no dos veces en el mismo asalto).

Si el intervalo es un periodo de tiempo fijo, como una vez por hora, el intervalo se reduce a la mitad.

Especial: si tienes varias cabezas con armas de aliento, todas tus armas de aliento usan el nuevo intervalo.

AMIGO DE LAS FRONDAS [GENERAL]

Estás adaptado al entorno boscoso.

Prerrequisito: terreno de bosques.

Beneficio: te sientes en tu hogar cuando estás en el bosque. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Trepar y de Supervivencia para evitar perderte en el bosque.

APLASTAR [GENERAL]

Al igual que puede hacer un dragón, puedes lanzar tu cuerpo sobre los contrincantes para infligir un daño terrible.

Prerrequisito: tamaño Enorme.

Categoría de tamaño	Daño base de aplastar
Enorme	2d8
Gargantuesco	4d6
Colosal	4d8

Beneficio: como acción estándar, puedes saltar o caer sobre los contrincantes, usando todo tu cuerpo para aplastarles. Este ataque sólo es útil contra las criaturas de al menos tres categorías de tamaño inferiores a ti. El daño base para un ataque de aplastar depende de tu categoría de tamaño, tal como se indica en la tabla superior. Suma 1 1/2 veces tu bonificador de Fuerza a este daño base para determinar el total de daño del ataque.

Un ataque de aplastar inflige daño contundente y afecta a tantas criaturas como quepan bajo tu cuerpo (consulta 'Criaturas grandes y pequeñas en combate' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Cada criatura que se encuentre en la zona afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + tu modificador de Fue + tu modificador de tamaño para los ataques de presa). Si falla, el contrincante queda sujeto y recibe daño de aplastar automáticamente en cada asalto en que se mantiene la presa.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

Puedes usar una aptitud sortílega con gran rapidez.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 8.º nivel de lanzador.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas, teniendo en cuenta las restricciones descritas más adelante. Puedes 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).

APTITUD SORTÍLEGA APRESURADA

Nivel de conjuro	Nivel de lanzador a apresurar
0	8.º
1.º	10.º
2.º	12.º
3.º	14.º
4.º	16.º
5.º	18.º
6.º	20.º
7.º	—
8.º	—
9.º	—

Usar una aptitud sortílega apresurada es una acción libre que no provoca ataques de oportunidad. Puedes realizar otra acción (incluso otra aptitud sortílega) en el mismo asalto en que usas una aptitud sortílega apresurada. Sólo puedes utilizar una aptitud sortílega apresurada por asalto.

Solamente puedes seleccionar una aptitud sortílega apresurada que duplique un conjuro menor o igual a la mitad de tu nivel

TABLA 4–1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisito
Adoptar aptitud sobrenatural	Sab 13, debe haber tomado una nueva forma mágicamente
Adoptar aptitud sobrenatural mejorada	Sab 13, Adoptar aptitud sobrenatural, debe haber adquirido mágicamente una nueva forma
Aplastar	Tamaño Enorme
Apresurar aptitud sortílega	Aptitud sortílega a 8.º nivel de lanzador
Ataque de área	Fue 19, tamaño Enorme, Ataque poderoso
Ataque en vuelo[1]	
Ataque en vuelo mayor	Velocidad de vuelo, Ataque en vuelo
Ataque en vuelo mejorado	Velocidad de vuelo, Esquiva, Ataque en vuelo, movilidad
Atronar	Fue 30, Impacto sin armas mejorado, Ataque poderoso
Boca de serpiente	Engullir
Cambio rápido	Des 15, aptitud para el cambio de forma
Desangrar	Pericia, ataque especial hiriente
Dominio del dolor	Con 20, Dureza
Esquiva agotadora	Esquiva, 4 rangos en Piruetas
Fortaleza agotadora	Gran fortaleza
Furia involuntaria	Con 20, Dureza
Habituado a la energía	Resistencia a la energía
Lanzar enemigo	Fue 23, tamaño Enorme, Agarrón mejorado
Olfato mejorado	Aptitud de olfato
Olfato asombroso	Aptitud de olfato, Olfato mejorado
Patear	Tamaño Enorme, debe tener pies, Pisotear
Picado poderoso	Fue 15, velocidad de vuelo (maniobrabilidad regular)
Reflejos agotadores	Reflejos rápidos
Resonancia	Ataque sónico
Resoplar	Con 20, tamaño Enorme, Ataque poderoso
Respiración controlada	Límite de tiempo para permanecer fuera del agua, Aguante
Revolverse	Des 15, tamaño Pequeño o menor, Evasión mejorada
Salto poderoso	Fue 21, Esquiva, Movilidad, 9 rangos en Saltar o un bonificador racial en las pruebas de Saltar
Sobrellevar	Con 20, Dureza
Soltura con una aptitud	Ataque especial
Transformación sobrenatural	Aptitud sortílega innata
Voluntad agotadora	Voluntad de hierro

Dotes de trasfondo	Prerrequisito
Acechador del pantano	Terreno de marjal
Amigo de las frondas	Terreno de bosque
Habitante de las profundidades	Terreno subterráneo
Hijo del invierno	Clima frío
Morador del desierto	Terreno de desierto
Nómada de los pastos	Terreno de llanuras
Saltamontes	Terreno de montañas o colinas

[1] La descripción de esta dote se proporciona en el *Manual de monstruos*. Se indica aquí sólo como prerrequisito para otras dotes.

de lanzador (redondeado hacia abajo) –4. Consulta la tabla anterior. 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. Además, una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor a un asalto completo no puede ser apresurada.

Normal: 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 se escoge se aplica a otra de tus aptitudes sortílegas.

ATAQUE DE ÁREA [GENERAL]

Puedes empuñar armas improvisadas para atacar sobre muchos espacios a la vez.

Prerrequisito: Fue 19, tamaño Enorme, Ataque poderoso.

Beneficio: puedes usar tu gran tamaño y fuerza para levantar un objeto y atacar como una acción estándar. Este tipo de ataque puede consistir en balancear un gran tronco o golpear con una puerta las cabezas de tus contrincantes. El área afectada es un semicírculo de un radio igual a tu alcance. Infliges daño a todas las criaturas con un tamaño menor que el tuyo en dos categorías que estén dentro del área. El daño base infligido depende de tu categoría de tamaño, tal como se indica en la tabla inferior. Añade 1 1/2 veces tu bonificador de Fuerza a este daño base para determinar el daño total del ataque.

Categoría de tamaño	Daño
Enorme	1d8
Gargantuesco	2d6
Colosal	2d8

Aunque puede causar un daño significativo, esta forma de ataque es torpe y desequilibrante, y por ello impone un penalizador –2 a tu Clase de armadura y salvaciones de Reflejos hasta tu siguiente acción.

ATAQUE EN VUELO MAYOR [GENERAL]

Puedes realizar varios ataques en vuelo en un asalto.

Prerrequisito: velocidad de vuelo, Ataque en vuelo.

Tabla 4–1: dotes (continuación)

Dotes monstruosas	Prerrequisito
Agarrón múltiple	Fue 17, Agarrón mejorado
Agarrón múltiple mayor	Fue 19, Des 15, Agarrón mejorado, Agarrón múltiple
Constricción desgarradora	Fue 19, Des 15, aptitud de constreñir, Agarrón múltiple mayor, Agarrón mejorado, Agarrón múltiple, dos miembros constrictores
Ajustar la mirada	Int 13, ataque de mirada
Alcance ampliado	Tamaño Pequeño, cuerpo flexible o forma de ataque flexible
Aliento adicional	Arma de aliento con límite de usos al día, Prolongar conjuro o Prolongar aptitud sortílega
Aliento rápido	Arma de aliento, Apresurar conjuro o Apresurar aptitud sortílega
Ataque múltiple[1]	
Ataque múltiple mejorado	Tres armas naturales, Ataque múltiple
Multitarea	Des 15, Int 14, Luchar con dos armas mejorado, Ataque múltiple, Combate con dos armas
Hablar a la vez	Des 15, Int 15, dos o más cabezas. Luchar con dos armas mejorado, Ataque múltiple, Apresurar conjuro, Combate con dos armas
Cola prensil	Fue 13, ataque de cola, Combate con dos armas
Combate con múltiples armas[1]	
Combate con múltiples armas mejorado	Des 15, tres manos, bonificador al ataque base +9, Multidextrismo, Combate con múltiples armas
Combate con múltiples armas mayor	Des 19, tres manos, bonificador al ataque base +15, Combate con múltiples armas mejorado, Combate con múltiples armas, Multidextrismo
Conjuración sustitutiva	Sab 13, forma no humanoide o no semejante a la humana
Desprender	Con 19, regeneración
Espacio de objeto adicional	Múltiples miembros o cabezas
Golpe final	Subtipo de ácido, aire, frío, tierra, electricidad, fuego o agua
Insensibilidad	Reducción de daño
Mirada irresistible	Ataque de mirada
Mirada aguda	Car 15, Int 13, ataque de mirada, Mirada irresistible
Mirada penetrante	Int 13, ataque de mirada
Nube de polvo	Des 19, Int 19, Reflejos de combate, tamaño Enorme, alas o cola
Potenciar aptitud sortílega[2]	Aptitud sortílega a 4.° nivel de lanzador
Resistencia a la expulsión mejorada	Tipo de criatura muerto viviente
Resistencia al veneno	Ataque venenoso como aptitud extraordinaria
Inmunidad al veneno	Ataque venenoso como aptitud extraordinaria, Resistencia al veneno
Rugido poderoso	Animal o bestia mágica; tamaño Grande
Rugido poderoso mayor	Animal o bestia mágica; tamaño Grande, Rugido poderoso
Telaraña mejorada	Crear telarañas como aptitud extraordinaria al menos dos veces al día
Tormenta alada	Fue 13, velocidad de vuelo 20', tamaño Grande, flotar, Ataque poderoso
Veneno virulento	Ataque venenoso como aptitud extraordinaria
Veneno letal	Con 19, ataque venenoso, Veneno virulento

[1] La descripción de esta dote se proporciona en el *Manual de Monstruos*. Se indica aquí sólo como prerrequisito para otras dotes.
[2] Puedes obtener varias veces esta dote, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la cojas se aplica a un arma, habilidad, escuela de magia, selección de conjuros o aptitud sortílega diferente.

Beneficio: usar esta dote es una acción de asalto completo. Cuando vuelas puedes desplazarte una distancia igual a tu velocidad de vuelo en línea recta y atacar a un número de contrincantes igual a tu bonificador de Destreza. Todos los objetivos deben estar a tu alcance a lo largo de la línea de tu movimiento. Haz una tirada de ataque, suma los modificadores apropiados y compara el resultado con la CA de cada uno de los contrincantes a los que estás atacando. Si cualquiera de los golpes tiene éxito, tira una vez el daño y suma los modificadores apropiados. Cada impacto con éxito inflige todo el daño a esa criatura, no dividas el resultado entre los objetivos. Los objetivos de tu ataque no consiguen ataques de oportunidad contra ti, pero otros contrincantes que puedan hacerlos sí.

Normal: sin esta dote una criatura voladora sólo puede realizar un único ataque por asalto.

ATAQUE EN VUELO MEJORADO [GENERAL]

Puedes atacar mientras vuelas con una mejor movilidad.

Prerrequisito: velocidad de vuelo, Esquiva, Ataque en vuelo, Movilidad.

Beneficio: cuando vuelas puedes emprender una acción de movimiento (incluido el picado) y otra acción parcial en cualquier punto del desplazamiento. Si esta acción parcial es un ataque, no sufres ataques de oportunidad al moverte por áreas amenazadas por tu objetivo. No puedes emprender una segunda acción de movimiento durante un asalto mientras realizas un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote sólo puedes emprender un acción parcial antes o después de tu movimiento. Incluso con la dote de Ataque en vuelo, sufres ataques de oportunidad moviéndote a través de áreas amenazadas por el objetivo de tu ataque en vuelo.

ATAQUE MÚLTIPLE MEJORADO [MONSTRUOSA]

Eres especialmente apto en usar todas tus armas naturales a la vez.

Prerrequisito: tres armas naturales. Ataque múltiple.

Beneficio: no se aplica el penalizador –5 usual en las tiradas de ataque para los ataques secundarios a tus ataques secundarios con armas naturales. El bonificador de daño para estos ataques sigue siendo la 1/2 de tu bonificador de Fuerza, si lo tienes.

Normal: sin esta dote, tus ataques naturales secundarios sufren un penalizador –5 (o un penalizador –2 si tienes la dote Ataque múltiple).

ATRONAR [GENERAL]

Creas un cono de sonido ensordecedor golpeando dos extremidades entre sí.

Prerrequisito: Fue 30, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes golpear dos de tus extremidades y crear un cono de sonido que empieza en tu posición y sigue durante un número de pies igual a 5 × tus Dados de Golpe. Un gigante de la tormenta que use esta dote crea un cono de 95' (5 × 19 Dados de Golpe) de largo. Las criaturas en el interior del cono pueden realizar una salvación contra Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tus Dados de Golpe + tu modificador de Con) para resistir el efecto. Aquellos que fallen su salvación quedarán ensordecidos durante el resto del encuentro, los que fallen su salvación por 5 o más también quedarán abatidos. Consulta el 'Sumario de estados' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* para conocer el resultado de quedar ensordecido y abatido.

Especial: este efecto extingue automáticamente las llamas sin protección (velas, antorchas y similares).

BOCA DE SERPIENTE [GENERAL]

Puedes engullir a criaturas más grandes de lo normal.

Prerrequisito: engullir.

Beneficio: puedes engullir a una criatura de hasta tu propia categoría de tamaño abriendo tu boca de una forma extraordinaria como una serpiente hasta extenderla para dejar paso a la inmensa presa (*N. del T: las serpientes tienen la mandíbula inferior flotante, lo que les permite abrir la boca más de lo que sería normal, para engullir enteras a sus víctimas*). Sin embargo, este proceso lleva su tiempo. Si tu segunda prueba de presa tiene éxito después de que hayas inmovilizado a una criatura mayor de lo que normalmente podrías engullir, empiezas a tragártela. En el siguiente asalto debes superar una prueba de presa adicional para completar el engullimiento. La criatura inmovilizada puede luchar o intentar romper la presa normalmente mientras estás intentando engullirla.

Normal: excepto que se indique lo contrario, una criatura puede engullir a contrincantes que no sean mayores de dos categorías inferiores a su propio tamaño.

Especial: tu gaznate sólo puede contener a una criatura del tamaño máximo, el resto de números máximos de criaturas engullidas sigue siendo el mismo.

CAMBIO RÁPIDO [GENERAL]

Puedes cambiar a una forma alternativa más rápido y con mayor facilidad de lo que podrías normalmente.

Prerrequisito: Des 15, cualidad especial de forma alternativa.

Beneficio: el tiempo que tardas en cambiar de forma se reduce como se muestra a continuación.

Normal	Reducción
Más de un asalto	La mitad de asaltos, redondeado al alza
Acción de asalto completo	Acción estándar
Acción estándar	Acción equivalente a moverse
Acción equivalente a moverse	Acción libre

Esta dote no puede reducir el tiempo que toma cambiar de formas a menos del tiempo requerido para una acción libre.

COLA PRENSIL [GENERAL]

Puedes usar tu cola para manipular objetos.

Prerrequisito: Fue 13, ataque de cola, Combate con dos armas.

Beneficio: puedes usar tu cola como una "mano" adicional, que puede agarrar armas de combate cuerpo a cuerpo y usarlas para luchar, aunque se aplican los penalizadores normales por usar un arma con la mano torpe. Si tienes dos manos, tu cola cuenta como la tercera mano en relación a la dote Combaté con múltiples armas y todas las dotes que la utilizan como prerrequisito.

También puedes usar tu cola como una "mano" para ayudarte en ataques de presa y pruebas de Trepar, obteniendo un bonificador de competencia +2 en todas estas pruebas.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS MAYOR [MONSTRUOSA]

Una criatura con tres o más brazos puede luchar con un arma en cada mano. La criatura puede realizar hasta tres ataques por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisito: Des 19, tres brazos o más, bonificador de ataque base +15, Combate con múltiples armas mejorado, Combate con múltiples armas, Multidextrismo.

Beneficio: puedes hacer hasta tres ataques con cada arma que empuñes en una mano torpe, aunque con un penalizador –10 en el tercer ataque con cada una de estas armas.

Especial: esta dote reemplaza la de Combate con dos armas mayor (presentado originalmente en *Señores de lo salvaje*) para las criaturas con más de dos brazos.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS MEJORADO [MONSTRUOSA]

Eres experto en la lucha con un arma en cada una de tus tres o más manos. Puedes realizar hasta dos ataques por asalto con cada arma empuñada en una mano torpe.

Prerrequisito: Des 15, tres brazos o más, bonificador al ataque base +9, Multidextrismo, Combate con múltiples armas.

Beneficio: además del único ataque adicional que consigues en cada asalto por cada arma empuñada en una mano torpe del Combate con múltiples armas, consigues un segundo ataque adicional con cada una de estas armas, aunque con un penalizador –5.

Normal: con sólo Combate con múltiples armas, consigues un único ataque con cada arma empuñada con las manos torpes.

Especial: esta dote sustituye a la de Combate con dos armas mejorado para las criaturas con más de dos brazos.

CONJURACIÓN SUSTITUTIVA [MONSTRUOSA]

Usas un sustitutivo de los componentes verbales y somáticos cuando lanzas conjuros.

Prerrequisito: Sab 13, forma no humanoide o no semejante a la humana.

Beneficio: cumples con los componentes verbales y somáticos de los conjuros con vocalizaciones y gestos apropiados a tu forma. Aún debes tener apéndices y órganos vocales. Por ejemplo, un águila gigante podría sustituir los componentes verbales y somáticos de los conjuros por chillidos y gestos con sus garras. Puedes usar cualquier componente material o foco que puedas sujetar. Esta dote no permite el uso de objetos mágicos a una criatura que no

podría utilizarlos normalmente debido a su forma, y tampoco obtienes la capacidad de hablar si no la tenías anteriormente.

CONSTRICCIÓN DESGARRADORA [MONSTRUOSA]

Puedes destrozar a los enemigos inmovilizados.

Prerrequisito: Fue 19, Des 15, aptitud de constreñir, Agarrón mejorado, Agarrón múltiple mayor, Agarrón múltiple, dos extremidades constrictoras.

Beneficio: si mantienes una presa con más de un apéndice sobre un contrincante y eres capaz de constreñir, puedes realizar un ataque adicional de rasgadura en el mismo asalto. Este ataque inflige automáticamente el doble del daño del ataque de constreñir, y el bonificador de daño es 1 1/2 veces tu bonificador de Fuerza. Sin embargo, realizar este ataque de rasgadura libera automáticamente a la criatura inmovilizada en su siguiente acción. Debes restablecer la presa para volver a constreñir.

DESANGRAR [GENERAL]

El daño que infliges hace que las heridas sangren más de lo normal.

Prerrequisito: Pericia, ataque especial hiriente.

Beneficio: cuando usas un ataque que tiene la aptitud especial de hiriente, las heridas que causas sangran +1 punto de daño adicional por asalto. Por ejemplo, un golpe de la guja de un barbazu hace que la víctima sangre 3 puntos de daño en cada asalto, no 2.

DESPRENDER [MONSTRUOSA]

Puedes quitarte una parte de tu cuerpo y usarla como ataque a distancia.

Prerrequisito: Con 19, regeneración.

Beneficio: puedes desprender una parte de tu cuerpo, como una acción de ataque, que pueda hacer un ataque cuerpo a cuerpo diferente de un mordisco (como una zarpa, cola o tentáculo) y usarla como arma arrojadiza (incremento de alcance 20'). El miembro lanzado inflige su daño base más tu bonificador de Fuerza (no 1 1/2 veces tu bonificador de fuerza). Los ataques especiales que infligen daño, como el veneno y el ácido, funcionan normalmente en el miembro lanzado. Los ataques de daño a características, consunción de características y consunción de energía no pueden realizarse con la parte del cuerpo desprendida.

Especial: amputar una parte de tu cuerpo es traumático, y por ello sufres un daño atenuado igual a un cuarto de tus puntos de golpe totales. La reducción de daño no puede disminuir la cantidad de daño sufrida de este modo.

DOMINIO DEL DOLOR [GENERAL]

Las heridas te enfurecen, mejorando tu potencia física.

Prerrequisito: Con 20, Dureza.

Beneficio: recibes daño normalmente, pero por cada 50 puntos de daño que sufras (si sobrevives al ataque) tu Fuerza sube en +2 automáticamente. Este bonificador dura hasta el final del encuentro, tras el cual estás exhausto. Consulta el 'Sumario de estados' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* para conocer los efectos de estar exhausto.

ESPACIO DE OBJETO ADICIONAL [MONSTRUOSA]

Puedes llevar más objetos mágicos de los que se permiten normalmente.

Prerrequisito: varios miembros o cabezas.

Beneficio: puedes llevar un objeto mágico adicional más allá del límite normal según el tipo de objeto en cuestión. Los miembros adicionales que tienes deben corresponderse con los miembros donde se suele llevar el tipo de objeto. Por ejemplo, un personaje está limitado a llevar dos anillos, pero un márilith (que tiene seis brazos) podría llevar tres anillos con esta dote. Del mismo modo, un ettin (que tiene dos cabezas) podría llevar dos preseas o dos collares en vez del único que se permite normalmente.

Normal: normalmente sólo se puede llevar uno o dos objetos mágicos en una parte concreta del cuerpo a la vez.

Especial: puedes obtener esta dote más de una vez, aplicándose cada vez a un nuevo espacio de objeto. No puedes tener más espacios de objeto que miembros o partes del cuerpo del tipo apropiado.

ESQUIVA AGOTADORA [GENERAL]

Tienes la posibilidad de esquivar ataques que te alcancen, pero con un precio.

Prerrequisito: Esquiva, 4 rangos en Piruetas.

Beneficio: puedes activar esta dote como una acción libre. Obtienes un bonificador +2 en tu Clase de armadura durante el resto del encuentro actual. Al finalizar éste, estás fatigado. Para conocer detalles sobre la fatiga consulta el 'Sumario de estados' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

FORTALEZA AGOTADORA [GENERAL]

Tienes mayores posibilidades de lo normal de resistir los ataques contra tu vitalidad, pero con un precio.

Prerrequisito: Gran fortaleza.

Beneficio: antes de tirar una salvación de Fortaleza, puedes decidir activar esta dote, lo que te proporciona un bonificador +6 en tu tiro de salvación. Después de que se resuelva este tiro, sea cual sea el resultado, estás grogui. Un personaje grogui sólo puede emprender una acción parcial cuando normalmente sería capaz de llevar a cabo una acción estándar.

FURIA INVOLUNTARIA [GENERAL]

El dolor extremo te lleva a un estado frenético.

Prerrequisito: Con 20, Dureza.

Beneficio: si sobrevives a 50 puntos de daño de un único ataque y superas tu salvación de Fortaleza (consulta 'Daño masivo' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*), en tu siguiente acción obtienes +4 a la Fuerza, +4 a la Constitución y –2 a la Clase de armadura. Estos ajustes duran hasta el final del combate, cuando quedas fatigado. Para detalles sobre la fatiga consulta el 'Sumario de estados' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

GOLPE FINAL [MONSTRUOSA]

Tu agonía mortal es destructiva.

Prerrequisito: subtipo de ácido, aire, frío, tierra, electricidad, fuego o agua.

Beneficio: cuando mueres (en el momento en que tus puntos de golpe bajan hasta –10 o menos), tu cuerpo explota en un golpe final (una explosión elemental de destrucción) de acuerdo con la tabla inferior. Cualquiera a menos de 60' está sujeto al efecto. Tu golpe final inflige 1d6 puntos de daño por Dado de Golpe, hasta un máximo de 20d6. Todas las criaturas de la zona pueden realizar una salvación contra Reflejos (CD 10 + 1/2 de tus Dados de Golpe + tu modificador de Con) para recibir la mitad de daño. La explosión también tiene un efecto secundario, que puede ser reducido o negado (tal como muestra la tabla inferior) superando una segunda salvación del tipo indicado (con la misma CD que la del daño principal).

Subtipo	Daño primario	Daño secundario
Ácido	Ácido	Ceguera durante 2d4 asaltos, Fortaleza niega
Agua	Estallido de agua (daño contundente)	Empapar (extingue el fuego no mágico automáticamente, o el fuego mágico como un *disipar magia* lanzado por un hechicero de un nivel igual al total de tus DG)
Aire	Estallido de viento (daño contundente)	Armonías destructivas (1d6 de daño sónico por cada 2 Dados de Golpe; Reflejos mitad)
Electricidad	Rayo	Trueno (1d6 de daño sónico por cada 2 Dados de Golpe; aturdimiento 1 asalto, sordera durante 4d6 asaltos; Reflejos mitad y niega la sordera)
Frío	Frío	Esquirlas de hielo (1d6 de daño perforante por cada 2 Dados de Golpe; Reflejos mitad)
Fuego	Fuego	Explosión de luz (1d6 de daño por cada 2 Dados de Golpe; Reflejos mitad)
Tierra	Explosión de fragmentos de roca	Terremoto (como el conjuro, salvación de Reflejos de acuerdo con el efecto)

Especial: un golpe final deja tu cuerpo imposible de *revivir de los muertos* o *resucitar*. Sólo un conjuro de *resurrección verdadera, milagro* o *deseo* puede devolverte a la vida.

HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES [GENERAL]

Estás adaptado al entorno subterráneo.

Prerrequisito: subterráneo como único tipo de terreno.

Beneficio: la vida subterránea ha afinado tus sentidos no visuales mejor que a los moradores de superficie. Obtienes un bonificador de competencia +2 a las pruebas de Escuchar y un bonificador de competencia +4 cuando rastreas con el olfato.

HABITUADO A LA ENERGÍA [GENERAL]

Puedes resistir los ataques de energía mejor de lo normal.

Prerrequisito: resistencia al tipo de energía que especifiques al obtener la dote.

Beneficio: una de tus resistencias existentes a un tipo de energía se incrementa en 10. Sólo puedes usar esta dote para mejorar las resistencias que ya tienes, no para obtener un nuevo tipo de resistencia a la energía. Por ejemplo, un demonio puede incrementar sus resistencia al ácido, frío o fuego, pero con esta dote no puede obtener una resistencia sónica.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces y sus efectos se apilan. Cada vez que escoges esta dote, puedes o bien aplicarla a cualquier tipo de energía contra la que ya tengas resistencia incrementada mediante esta dote, o bien incrementar otra resistencia existente.

HABLAR A LA VEZ [MONSTRUOSA]

Si tienes dos o más cabezas puedes lanzar más conjuros de lo normal en un asalto.

Prerrequisito: Des 15, Int 15, dos o más cabezas, Combate con dos armas mejorado, Ataque múltiple, Apresurar conjuro, Combate con dos armas.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes lanzar un conjuro adicional (o usar un aptitud sortílega en combinación con un conjuro u otra aptitud sortílega) cada asalto. Cada conjuro usado de este modo debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción; una aptitud sortílega tampoco puede tardar más de una acción estándar en completarse. Utilizar esta dote provoca un ataque de oportunidad. Si tu concentración se interrumpe durante el lanzamiento de los conjuros o uso de las aptitudes sortílegas simultáneo, ya sea al recibir daño o por otras razones, se requiere una prueba de Concentración por cada conjuro o aptitud sortílega. Fallar cualquier prueba de Concentración estropea ambos conjuros o aptitudes sortílegas.

También puedes utilizar una cabeza para lanzar un conjuro o usar una aptitud sortílega mientras la otra activa un ataque especial basado en la cabeza, como un arma de aliento o un rayo ocular.

Normal: sin esta dote sólo puedes lanzar un conjuro por asalto y no puedes combinar el lanzamiento de conjuros con otras acciones.

Especial: no se puede exceder el límite de un conjuro apresurado por asalto (ya que también tienes la dote Apresurar conjuro) mientras usas esta dote.

HIJO DEL INVIERNO [GENERAL]

Estás adaptado al entorno frío.

Prerrequisito: terreno frío.

Beneficio: como un morador del ártico, eres más resistente. La CD de tu salvación de Fortaleza para evitar el daño atenuado del frío se reduce en 10 (consulta 'Peligros del frío' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). Además, puedes salvarte cada minuto (CD 10, +1 por cada prueba anterior) para resistir los efectos de la hipotermia en aguas muy frías.

INMUNIDAD AL VENENO [MONSTRUOSA]

Puedes ignorar los efectos del veneno.

Prerrequisito: ataque especial de veneno como aptitud extraordinaria, Resistencia al veneno

Beneficio: tu naturaleza venenosa te proporciona inmunidad a los ataques de veneno.

INSENSIBILIDAD [MONSTRUOSA]

Tu gruesa piel te proporciona una mejora en la reducción de daño.

Prerrequisito: reducción de daño.

Beneficio: tu reducción de daño existente se incrementa en 2, tal como se indica en la tabla inferior.

RD actual	Tras Insensibilidad
x/plata	x+2/plata
x/+1	x+2/+1
x/+2	x+2/+2
x/+3	x+2/+3
x/+4	x+2/+4

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, y cada vez que la escoges incrementa tu reducción de daño en 2, hasta un máximo del doble de tu reducción de daño original.

LANZAR ENEMIGO [GENERAL]

Puedes levantar a un enemigo y lanzarlo.

Prerrequisito: Fue 23, tamaño Enorme, Agarrón mejorado.

Beneficio: puedes hacer una prueba de presa con un penalizador –20 contra un contrincante de al menos dos categorías de tamaño inferior a ti. Si tienes éxito, en tu siguiente acción puedes usar una acción de ataque para lanzar al contrincante agarrado. El incremento de alcance de la criatura lanzada es de 120'.

Una criatura puede lanzarse en horizontal o en vertical. Si lo lanza verticalmente, sufre el daño de caída normal. Si se lanza horizontalmente, sufre daño como si hubiera caído la mitad de la distancia recorrida (redondeando a la baja). Por ejemplo, su un orco es lanzado 170´ horizontalmente, sufre 8d6 puntos de daño.

También puedes lanzar una criatura sobre otra. Para hacer esto, haz una tirada de ataque contra la criatura objetivo, con un penalizador –4 y los penalizadores de alcance apropiados. Si golpeas, ambas criaturas sufren la cantidad de daño que habría sufrido la criatura lanzada, tal como se ha indicado.

MIRADA AGUDA [MONSTRUOSA]

Tus ataques de mirada tienen un alcance mayor de lo normal.

Prerrequisito: Car 15, Int 13, ataque especial de mirada, Mirada irresistible.

Beneficio: debido a la fuerza acentuada de tu presencia añades 30' al alcance de tu ataque de mirada.

MIRADA IRRESISTIBLE [MONSTRUOSA]

Tu ataque de mirada es más potente de lo normal.

Prerrequisito: ataque de mirada.

Beneficio: suma +2 a la CD de todas las salvaciones contra tu ataque de mirada.

Especial: el beneficio de esta dote se apila con el beneficio proporcionado por la dote Soltura con una aptitud (ver más adelante).

MIRADA PENETRANTE [MONSTRUOSA]

Tu ataque de mirada es más efectivo de lo normal.

Prerrequisito: Int 13, ataque especial de mirada.

Beneficio: una criatura que aparta la mirada sólo tiene un 25% de posibilidades de evitar la necesidad de un tiro de salvación contra tu ataque de mirada.

Normal: una criatura que aparta la mirada suele tener un 50% de posibilidades de evitar la necesidad de un tiro de salvación contra un ataque de mirada.

Especial: esta dote no afecta a los rayos oculares como los de los contempladores.

MORADOR DEL DESIERTO [GENERAL]

Estás adaptado al entorno desértico.

Prerrequisito: terreno de desierto.

Beneficio: como morador del desierto, eres más duro que aquellos que viven en climas más suaves. Tu CD a la salvación de Fortaleza para evitar el daño atenuado debido al calor se reduce a 10 (consulta 'Peligros del calor' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). Además, puedes estar sin agua durante un número de horas igual a 24 + el doble de tu puntuación de Constitución (consulta 'Peligros de la sed y la inanición' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*).

MULTITAREA [MONSTRUOSA]

Puedes realizar tareas diferentes con extremidades diferentes.

Prerrequisito: Des 15, Int 15, cuatro brazos o más, Combate con múltiples armas mejorado, Ataque múltiple, Combate con múltiples armas.

Beneficio: si tienes cuatro brazos o más, puedes usar cada par de brazos para realizar una acción parcial distinta, Así, podrás atacar con uno o dos brazos mientras utilizas un objeto mágico, recargas una ballesta, o incluso lanzas un conjuro con los otros dos brazos.

NÓMADA DE LOS PASTOS [GENERAL]

Estás adaptado al entorno de llanuras.

Prerrequisito: terreno de llanuras.

Beneficio: eres un nómada de las estepas, acostumbrado a viajar grandes distancias, a menudo a pie. Obtienes un bonificador de competencia en las pruebas de Saltar. Además, no necesitas realizar salvaciones contra Fortaleza cuando emprendes una marcha forzada hasta que hayas viajado durante 12 horas (consulta 'Movimiento' en el Capítulo 9 del *Manual del jugador*). La CD de la salvación para viajes más largos es de 10 +1 por cada hora por encima de 12.

NUBE DE POLVO [MONSTRUOSA]

Puedes lanzar polvo al aire para esconderte de tus contrincantes.

Prerrequisito: Des 19, Int 19, tamaño Enorme, Reflejos de combate, alas o cola.

Beneficio: puedes barrer el suelo con un miembro y crear una nube de polvo. Esta nube semiesférica tiene un radio en pies igual a 20 × tus Dados de Golpe. Crear la nube tiene un 50% de posibilidades de extinguir las llamas sin protección (velas, antorchas, pequeños fuegos de campamento) de origen no mágico en la zona. La nube oscurece la visión, y las criaturas atrapadas en su interior están cegadas mientras permanezcan en la zona y durante 1 asalto después de salir. Cualquier criatura dentro de la nube debe tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + ? de tus Dados de Golpe + tu modificador de Fue) para lanzar un conjuro. La nube dura un número de asaltos igual a 1 + tu modificador de Destreza.

Especial: una criatura voladora con esta dote debe tener el suelo al alcance para crear el efecto, pero no tiene que estar realmente en contacto con él.

OLFATO ASOMBROSO [GENERAL]

Puedes localizar olores a una distancia mayor.

Prerrequisito: aptitud de olfato, Olfato mejorado.

Beneficio: puedes localizar el origen de un olor cuando se encuentra a 20' o menos.

Normal: normalmente sólo puedes localizar el origen de un olor cuando se encuentra a 5' o menos.

OLFATO MEJORADO [GENERAL]

Puedes detectar y rastrear a criaturas con el olfato a una distancia mayor de lo normal.

Prerrequisito: aptitud de olfato.

Beneficio: puedes detectar a enemigos que se aproximen y olfatear a enemigos ocultos hasta 60'. Para los olores fuertes, como el humo o la basura en putrefacción, dobla este alcance. Los olores abrumadores, como el almizcle de una mofeta o el hedor de los sauriones pueden detectarse al triple del alcance normal.

Normal: sin esta dote puedes detectar a criaturas por el olor sólo hasta 30'.

PATEAR [MONSTRUOSA]

Puedes patear el suelo para aplastar y desestabilizar a los contrincantes.

Prerrequisito: tamaño Enorme, pies, ataque especial de pisotear.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes golpear una superficie sólida con una de tus extremidades y crear una onda expansiva que se irradia desde tu posición y se desplaza hasta un número de pies igual a 5 × los Dados de Golpe de tu criatura base. Haz una única tirada de ataque. Todas las criaturas de la

zona afectada comparan el resultado de una prueba de Equilibrio contra el resultado de tu tirada de ataque, y aquellos que fallen esta prueba enfrentada quedan abatidos.

Especial: cualquier estructura u objeto que esté al menos en parte dentro de la onda expansiva sufre un daño igual a 1d6 + tu bonificador de Fuerza + la dureza del objeto (máximo 5).

PICADO PODEROSO [MONSTRUOSO]

Puedes caer sobre tus contrincantes desde el cielo.

Prerrequisito: Fue 15, velocidad de vuelo (maniobrabilidad regular).

Beneficio: cuando vuelas puedes hacer un picado y aterrizar sobre un contrincante para infligirle daño adicional. Usar esta dote es una acción estándar y sólo puede afectar a criaturas de una o dos categorías de tamaño inferiores a ti. Para utilizar esta dote tienes que realizar un ataque de arrollar, pero el contrincante no puede intentar evitarte. Si abates al objetivo puedes intentar un ataque de golpetazo adicional (al bonificador +4 usual contra los contrincantes tumbados). El ataque inflige el daño base indicado en la tabla inferior según tu categoría de tamaño más 1 1/2 veces tu modificador de Fuerza (redondeado hacia abajo).

Categoría de tamaño	Daño base del picado poderoso
Minúsculo	1d2
Diminuto	1d3
Menudo	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

Normal: sin esta dote sólo puedes atacar con un arma natural y no tienes la posibilidad de abatir al contrincante.

Especial: si fallas en el intento de arrollar y resultas derribado, te infliges a ti mismo el daño del ataque de golpetazo.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA [MONSTRUOSA]

Puedes usar una aptitud sortílega con un efecto mayor de lo normal.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 4.° nivel de lanzador.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas teniendo en cuenta las restricciones que se comentan más adelante. Puedes usar esa aptitud como una aptitud sortílega potenciada tres veces al día (o menos, si sólo puede usarse una o dos veces al día).

Cuando utilizas 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 son afectadas.

Sólo puedes seleccionar una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de tu nivel de lanzador de conjuros (redondeado hacia abajo) –2. Consulta la tabla inferior. Por ejemplo, una criatura que use sus aptitudes sortílegas como un lanzador de 13.° nivel sólo puede potenciar aptitudes sortílegas que dupliquen conjuros de 4.° nivel o inferior.

Especial: esta dote puede tomarse varias veces, pero cada vez que la coges debe aplicarse a otra de tus aptitudes sortílegas.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA

Nivel de conjuro	Nivel de lanzador para potenciar
0	4.°
1.°	6.°
2.°	8.°
3.°	10.°
4.°	12.°
5.°	14.°
6.°	16.°
7.°	18.°
8.°	20.°
9.°	—

REFLEJOS AGOTADORES [GENERAL]

Tienes mayores posibilidades de lo normal de resistir los ataques contra tu agilidad, pero con un precio.

Prerrequisito: Reflejos rápidos.

Beneficio: antes de tirar una salvación de Reflejos, puedes decidir activar esta dote, lo que te proporciona un bonificador +6 en tu tiro de salvación. Después de que se resuelva este tiro, sea cual sea el resultado, estás tumbado y atontado. Para conocer detalles sobre estas condiciones consulta el 'Sumario de estados' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

RESISTENCIA A LA EXPULSIÓN MEJORADA [MONSTRUOSA]

Tienes unas posibilidades mejores de lo normal para resistir la expulsión.

Prerrequisito: muerto viviente.

Beneficio: los clérigos y paladines te afectan menos de lo que te afectarían normalmente (consulta 'Expulsar y reprender muertos vivientes' en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). Cuando resuelvas un intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar, suma 4 a tu nivel de personaje (Dados de Golpe de monstruo más niveles de clase) para determinar tus Dados de Golpe para los intentos de expulsar, reprender, comandar o reforzar. Por ejemplo un tumulario de 4 DG con esta dote se trata como un muerto viviente de 8 DG en relación a estos intentos, aunque sigue considerándose una criatura de 4 DG para cualquier otro propósito.

RESISTENCIA AL VENENO [MONSTRUOSA]

Puedes resistir el veneno mejor de lo normal.

Prerrequisito: ataque especial de veneno como aptitud extraordinaria.

Beneficio: tu naturaleza venenosa te proporciona la capacidad de resistir los ataques de veneno. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las salvaciones de Fortaleza para resistir los efectos del veneno. Si quien produce el veneno es una criatura de tu misma especie, este bonificador se eleva a +4, siempre que no seas ya inmune al veneno de tu propia especie.

RESONANCIA [GENERAL]

Tu ataque sónico es más potente de lo normal.

Prerrequisito: ataque especial sónico.

Beneficio: suma +2 a la CD de todos los tiros de salvación contra tu ataque sónico.

Especial: si tienes más de una forma de ataque sónico, debes obtener esta dote varias veces, aplicándola cada vez a uno de tus ataque sónicos.

RESOPLAR [GENERAL]

Puedes golpear a los contrincantes con tus soplidos.

Prerrequisito: Con 20, tamaño Enorme, Ataque poderoso.

Beneficio: puedes usar tu respiración como una acción de ataque para afectar a todas las criaturas en un cono de 5' de largo por cada punto de tu bonificador de Constitución. Cada criatura del área está afectada como si fuera golpeada por un efecto del viento (consulta la Tabla 3–17: efectos del viento en la *Guía del Dungeon Master*). La fuerza del efecto del viento se determina en base a tu categoría de tamaño, tal como se indica en la tabla siguiente.

Categoría de tamaño	Efecto del viento
Enorme	Fuerte
Gargantuesco	Severo
Colosal	vendaval

Si tienes un arma de aliento, no puedes usar esta dote y tu arma de aliento al mismo tiempo.

RESPIRACIÓN CONTROLADA [GENERAL]

Puedes estar fuera del agua más tiempo de lo normal.

Prerrequisito: límite de tiempo para permanecer fuera del agua, Aguante.

Beneficio: puedes controlar tu respiración para quedarte fuera del agua un periodo de tiempo mayor de lo que podrías normalmente. Dobla el límite de tiempo normal después del cual debes empezar a realizar pruebas de Constitución para evitar el ahogamiento.

Esta dote no permite respirar aire a las criaturas que, como los peces, normalmente no pueden hacerlo.

REVOLVERSE [GENERAL]

Eres tan escurridizo que puedes evitar los golpes dañinos.

Prerrequisito: Des 15, tamaño Pequeño o menor, Evasión mejorada.

Beneficio: los efectos de esta dote se parecen a la aptitud del pícaro de rodar a la defensiva, pero puedes usar Revolverse para evitar completamente un ataque potencialmente letal. Una vez al día, cuando deberías quedar a 0 puntos de golpe o menos debido al daño en combate (de un arma u otro golpe, pero no un conjuro o aptitud sortílega), puedes intentar revolverte y apartarte a tiempo. Esto precisa de un tiro de salvación de Reflejos (CD 10 + el daño infligido). Si la salvación tiene éxito, evitas completamente el daño. Debes ser conciente del ataque y capaz de reaccionar ante él, y por tanto no puedes usar Revolverse si te es negado el bonificador de Destreza a la Clase de armadura.

Especial: como normalmente no puedes realizar un tiro de salvación para evitar el daño de un golpe, la evasión mejorada no se aplica. Eso significa que no puedes intentar una salvación dos veces contra el mismo ataque.

RUGIDO PODEROSO [MONSTRUOSA]

Desestabilizas a tus contrincantes con un atroz rugido cuando atacas.

Prerrequisito: animal o bestia mágica; tamaño Grande.

Beneficio: una vez al día, puedes usar esta dote como una acción estándar. Tu poderoso rugido afecta a todos los contrincantes a menos de 30' de ti que puedan oír tu rugido y tengan un nivel de personaje inferior al tuyo. Un contrincante afectado debe salvarse contra Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus Dados de Golpe + tu modificador de Carisma) para negar el efecto. El fallo significa que el contrincante queda estremecido durante 1d6 asaltos. Una criatura estremecida sufre un penalizador de moral –2 en las tiradas de ataque, pruebas y tiros de salvación.

RUGIDO PODEROSO MAYOR [MONSTRUOSA]

Desestabilizas a tus contrincantes con un atroz rugido cuando atacas.

Prerrequisito: animal o bestia mágica; tamaño Grande, Rugido poderoso.

Beneficio: esta dote funciona como la de Rugido poderoso, excepto que cada contrincante que falle una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus Dados de Golpe + tu modificador de Car) queda despavorido durante 2d6 asaltos. Una criatura despavorida sufre un penalizador de moral –2 en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas, tiene un 50% de posibilidades de dejar caer cualquier cosa que sostenga y huye de ti tan rápido como puede. Los efectos de estar despavorido sustituyen a los de estar estremecido.

SALTAMONTES [GENERAL]

Estás adaptado al entorno montañoso o de colinas.

Prerrequisito: terreno de montañas o colinas.

Beneficio: tu entorno alpino ha hecho que seas capaz de asentar mejor los pies. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Equilibrio y Trepar.

MONSTRUOS ALLEGADOS Y LA DOTE LIDERAZGO

El Capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master* describe la dote de Liderazgo, que permite a los personajes atraer a compañeros leales y seguidores devotos. Un personaje puede desarrollar a un allegado para que le acompañe en sus aventuras. Allí encontrarás la Tabla 2–25 que te proporciona el nivel de su allegado, tal como se determina según el nivel del personaje principal, su modificador de Carisma y algunos modificadores especiales (que se listan en la Tabla 2–26).

En la *Guía del Dungeon Master*, la Tabla 2–27 proporciona algunos allegados especiales junto con sus equivalentes de nivel, pero no tienes porqué limitarte a una lista de trece monstruos cuando ahora cualquier criatura viable del *Manual de monstruos* tiene un NEP inicial (consulta el Apéndice 2: recopilación de tablas). El DM puede trabajar con los jugadores, si aprueba el uso de la dote Liderazgo, para generar a un monstruo allegado. Consulta el nivel del allegado en la Tabla 2–25 y escoge un monstruo con un NEP inicial igual o inferior. Recuerda que sea cual sea su puntuación de Liderazgo, un personaje no puede atraer a un allegado cuyo nivel (o NEP inicial, en este caso) sea igual o superior al suyo.

SALTO PODEROSO [GENERAL]

Has desarrollado los músculos de tus patas y te has entrenado para dar grandes saltos.

Prerrequisito: Fue 21, Esquiva, Movilidad, 9 rangos en Saltar o un bonificador racial en las pruebas de Saltar.

Beneficio: obtienes un bonificador de competencia +10 en las pruebas de Saltar. Si saltas intencionadamente hacia abajo desde cualquier altura, una prueba con éxito de Saltar (CD 15) te permite sufrir un daño de caída como si hubieras saltado desde 20' menos.

Normal: sin esta dote, una prueba con éxito de Saltar te permite recibir daño como si hubieras caído desde 10' menos.

Especial: una criatura con esta dote no está limitada por su altura cuando salta.

SOBRELLEVAR [GENERAL]

Estás acostumbrado a soportar el efecto de los golpes.

Prerrequisito: Con 20, Dureza.

Beneficio: obtienes una reducción de daño 2/–. Esto se aplica además de cualquier reducción de daño que tengas procedente de otra fuente. La reducción de daño no puede reducir el daño que sufres por debajo de 0.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces.

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 tiros de salvación contra el ataque especial con el que tienes soltura.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la coges se aplica a un ataque especial diferente.

TELARAÑA MEJORADA [MONSTRUOSA]

Obtienes usos adicionales para tus telarañas.

Prerrequisito: aptitud para crear telarañas como aptitud extraordinaria al menos dos veces al día.

Beneficio: suma +2 a la CD para escapar de tus telarañas o romperlas. Puedes emprender una acción de asalto completo para atacar con tus telarañas, y si lo haces puedes atacar a un objetivo adicional por cada punto de bonificador de Destreza que tengas. Ningún objetivo puede distar más de 10' de otro. Usar esta dote gasta dos de los usos diarios de tu aptitud de telaraña.

TORMENTA ALADA [MONSTRUOSA]

Puedes aplastar a los objetivos con estallidos de aire provocados por tus alas.

Prerrequisito: Fue 13, velocidad de vuelo de 20', tamaño Grande, Flotar, Ataque poderoso.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes flotar en un punto y usar tus alas para crear un estallido de aire en un cilindro con un radio y una altura máxima basados en tu tamaño.

La fuerza del viento también depende de tu tamaño, tal como se muestra en la tabla siguiente.

Debido a que el estallido de aire sólo permanece durante tu turno, las criaturas ignoran el efecto de frenado excepto si vuelan (en cuyo caso son arrastradas hacia atrás 1d6 × 5').

Tamaño	Efecto del viento	Radio	Altura máxima
Grande	Severo	10'	40'
Enorme	Vendaval	20'	80'
Gargantuesco	Huracán	30'	100'
Colosal	Tornado	40'	120'

Especial: puedes usar esta dote durante todo un asalto en vez de cómo una acción de asalto completo. Si haces esto el viento dura hasta tu siguiente turno (y puedes seguir con el efecto en tu turno siguiente). Cualquiera que entre en el cilindro queda afectado. Debido a que estás produciendo un estallido de viento continuo, el efecto de frenado funciona normalmente mientras dure el viento (las criaturas frenadas no pueden moverse contra la fuerza del viento, o son arrastradas hacia atrás 1d6 ×5' si vuelan).

TRANSFORMACIÓN SOBRENATURAL [GENERAL]

Conviertes una aptitud sortílega en aptitud sobrenatural.

Prerrequisito: aptitud sortílega innata.

Beneficio: una de tus aptitudes sortílegas innatas se convierte en una aptitud sobrenatural, y por tanto ya no está sujeta a la resistencia a conjuros, aunque sí queda suprimida dentro de un *campo antimagia*. Usar esta aptitud no provoca un ataque de oportunidad. El número de usos, si está limitado, no cambia. El nivel de lanzador efectivo es igual a tu total de Dados de Golpe o al nivel de lanzador efectivo de la aptitud original, lo que sea mayor.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la escoges se aplica a una nueva aptitud sortílega.

VENENO LETAL [MONSTRUOSA]

Tu ataque venenoso inflige más daño de lo normal.

Prerrequisito: Con 19, ataque especial de veneno que inflija daño a características como daño secundario, Veneno virulento.

Beneficio: tu ataque venenoso tiene el potencial de infligir un daño secundario más potente de lo que lo haría normalmente. Si el objetivo del ataque falla el segundo tiro de salvación, el veneno inflige el doble del daño secundario normal.

VENENO VIRULENTO [MONSTRUOSA]

Tu ataque venenoso es más efectivo.

Prerrequisito: ataque venenoso como aptitud extraordinaria.

Beneficio: suma +2 a la CD de la salvación de Fortaleza contra tu ataque venenoso.

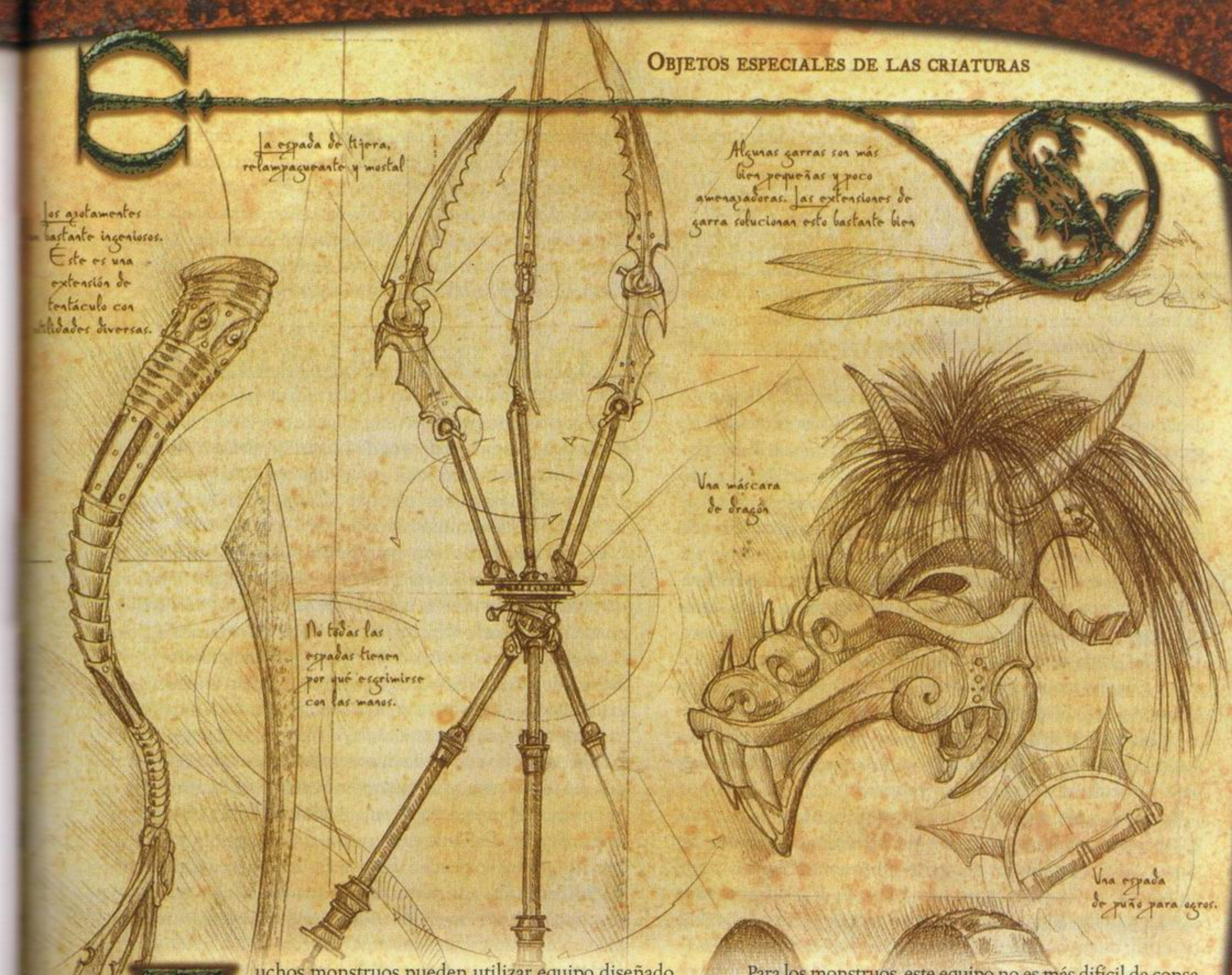
VOLUNTAD AGOTADORA [GENERAL]

Tienes mayores posibilidades de lo normal de resistir los ataques contra tu fuerza de voluntad, pero con un precio.

Prerrequisito: Voluntad de hierro.

Beneficio: antes de tirar una salvación de Voluntad, puedes decidir activar esta dote, lo que te proporciona un bonificador +6 en tu tiro de salvación. Después de que se resuelva este tiro, sea cual sea el resultado, estás estremecido hasta el final del encuentro.

Un personaje estremecido sufre un penalizador de moral –2 en las tiradas de ataque, pruebas y tiros de salvación



Muchos monstruos pueden utilizar equipo diseñado para los personajes de las razas estándar, tal como se describe en el capítulo 7 del *Manual del jugador*. Además, ciertos monstruos pueden ser capaces de usar (o pueden necesitar) una parte del "equipo para monstruos" que te presentamos en este capítulo.

DÓNDE ENCONTRAR EQUIPO PARA MONSTRUOS

Las criaturas del *Manual de monstruos* pueden fabricar equipo para monstruos, siempre que tengan las habilidades y dotes apropiadas. Existe un mercado lucrativo para este equipo, para aquellos que son lo suficientemente valientes, o locos, para buscar a los clientes. Estos clientes no son bienvenidos en las ciudades, de modo que un fabricante emprendedor debe ir a buscarlos. Una vez encuentra a un cliente tiene ganarse su confianza, negociar con estos seres, probablemente mucho más poderosos que él, y volver a la civilización.

Estos artesanos normalmente deben mantener en secreto sus actividades. Las comunidades malignas puede que aprueben su obra, pero las comunidades neutrales y buenas probablemente castigaran severamente a aquellos que comercien con los monstruos. Muchos de estos artesanos prefieren llevar un tipo de vida nómada, empaquetando sus herrerías, talleres y laboratorios en carromatos y moviéndose constantemente de un lado a otro, siempre un paso por delante de la turba vengativa.

Extensión de tentáculo. También se puede hacer con cera venenosa.

Para los monstruos, este equipo no es más difícil de conseguir que el del *Manual del jugador*. Si quieren comprar uno de estos objetos, pueden encontrar a un mercader o artesano que se lo venda. Las comunidades organizadas de monstruos sin sus propios artesanos pueden esperar visitas regulares de mercaderes viajeros. Un monstruo individual puede visitar uno de estos lugares, informar de sus necesidades a los mercaderes locales y volver a su guarida para esperar la entrega.

Los jugadores con personajes monstruos pueden empezar con este equipo, siempre que su riqueza inicial se lo permita.

CÓMO USAR EL EQUIPO DE MONSTRUOS EN TU CAMPAÑA

El equipo de monstruos no debería utilizarse como tesoro aleatorio. Algunas veces aquellos que no pueden usar un objeto concreto lo guardan como parte de su colección de trofeos, y para ellos tiene valor, pero normalmente los personajes jugadores deberían encontrar el equipo en uso, en vez de yaciendo en alguna cámara de tesoro, ya que para ellos no tiene un valor real (excepto si intentan venderlo a otro monstruo).

Los monstruos pueden "comprar" equipo usando el valor medio de su tesoro (consulta la Tabla 7–2: valores medios de los tesoros en la *Guía del* DUNGEON MASTER). Puedes tirar aleatoriamente para el resto de ri-

Las armas de asta pueden ser tan largas como se necesite según propósitos diversos.

queza usando la Tabla 7–4: tesoro en el Capítulo 7 de la *Guía del* DUNGEON MASTER.

CÓMO CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS ARMAS

Algunos contrincantes que encuentres pueden empuñar armas de tamaños diferentes al estándar. A medida que cambia el tamaño del arma también lo hace el daño, peso, precio, incremento de distancia y alcance.

Tamaño y daño: a medida que un arma aumenta o disminuye de tamaño cambia el daño que inflige. Para calcular el daño de un arma mayor o menor de lo normal, determina primero cuantas categorías de tamaño cambia. Una espada larga (normalmente Mediana y usada comúnmente por los seres Medianos) en manos de un gigante de las nubes Enorme es dos categorías mayor de lo normal. Por cada cambio de categoría de tamaño consulta la Tabla 5–1 o 5–2, localiza el daño original del arma en la columna de la izquierda y desplázate hacia la derecha para conocer su nuevo daño.

Un arma sólo puede disminuir de tamaño hasta cierto punto, ya que las armas que infligen menos de 1 punto de daño ya no son útiles. Cuando un arma llega a infligir 1 punto de daño ya no es un arma si se reduce más.

Ballestas ligeras y pesadas: estas armas son excepciones a las estadísticas mostradas en las Tablas 5–1 y 5–2. Consulta la Tabla 5–3: daño para ballestas más grandes y pequeñas.

Tamaño, peso y precio: cuando un arma crece en tamaño, su peso se incrementa en un 50% por cada categoría subida. De modo que si un hacha arrojadiza (normalmente Pequeña y con un peso de 4 libras) se incrementa hasta ser grande, su peso se eleva a 8 libras. El precio también se incrementa en la misma cantidad, de modo que un hacha arrojadiza Grande costaría 16 po (en vez de las 8 po de la versión Pequeña). El peso disminuye un 25% por cada categoría que desciende en tamaño, de modo que un hacha reducida al tamaño Menudo pesa 3 libras (en vez de las 4 que pesa la Pequeña). El precio también desciende a un ritmo del 25%.

Tamaño e incremento de distancia: a medida que las armas a distancia cambian de tamaño, su incremento de distancia también lo hace. Por cada tamaño aumentado, la distancia se eleva en un 25%. Los arcos largos Enormes, como los usados por los ogros hechiceros, tienen un incremento de distancia de 125' (en vez de los 100' de la versión Grande del arco largo). Por cada disminución de tamaño, el incremento de distancia se reduce en un 25%; un arco largo Mediano tiene un incremento de distancia de 75'.

Tamaño y alcance: por cada incremento de tamaño de un arma con alcance, eleva éste en 5'. Una bisarma Enorme tiene un alcance de 15' (en vez de los 10' de la versión Grande), por ejemplo, mientras que una bisarma Gargantuesca tiene un alcance de 20'. Disminuir el tamaño de un arma con alcance hace que ésta se convierta rápidamente en irrelevante. Tener un alcance de sólo 5' es normal para las criaturas de tamaño Mediano y Pequeño. La diferencia importante es que las criaturas Menudas que usan armas Pequeñas con alcance pueden luchar cuerpo a cuerpo como si tuvieran 5' de alcance, lo que significa que no tienen que entrar en el área de un contrincante para atacar.

CON TRES MANOS O MÁS

El Capítulo 8 del *Manual del jugador* indica que cuando infliges daño con un arma que estás empuñando con las dos manos, añades 1 1/2 veces tu bonificador de Fuerza. El portador de un arma ligera no consigue este bonificador aumentado de Fuerza cuando la usa con las dos manos (consulta 'Categorías de las armas' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*).

Suponiendo que un arma esté diseñada para su uso con más de dos manos, cada mano adicional incrementa el daño infligido con ese arma. Cada mano usada más allá de la primera añade 1/2 del bonificador de Fuerza al daño. Una criatura que empuña una espada larga Mediana con las dos manos añade 1 1/2 veces su bonificador de fuerza a la tirada de daño. Un Guiralón empuñando una clava Enorme con sus cuatro manos añade 2 1/2 veces su bonificador de Fuerza al daño.

Cualquier arma del *Manual del jugador* puede alargarse, equilibrarse y diseñarse de modo diferente para ser usada por criaturas con más de dos manos. El factor determinante es la relación entre el tamaño del portador y el tamaño del arma. Las armas ligeras nunca pueden diseñarse para sus uso con más de dos manos. Las armas a una mano pueden usarse a dos manos y pueden diseñarse para ser usadas con cuatro manos. Las armas a dos manos pueden diseñarse para su uso con ocho manos. El precio es el de una versión de gran calidad del arma y el portador también obtiene los beneficios de usar un arma de gran calidad.

Las armas pueden cambiar de tamaño, tal como se ha explicado. Aplica el cambio del precio por el tamaño antes de aplicar el coste adicional para la versión de gran calidad cuando diseñes armas más grandes o más pequeñas para criaturas con más de dos manos.

NUEVOS USOS PARA APTITUDES ESPECIALES EXISTENTES

Animado: los escudos con esta aptitud especial son ideales para las criaturas que carecen de la anatomía humanoide que les permita llevarlos normalmente.

Danzante: como los escudos animados, las armas danzantes son ideales para las criaturas que carecen de la anatomía humanoide que les permita llevarlas normalmente.

EQUIPO FANTASMAL

Del mismo modo que las armaduras, escudos y armas mágicos pueden imbuirse con la aptitud especial fantasmal, también se puede hacer lo mismo con los anillos, cetros, bastones, varitas, objetos maravillosos y cualquier objeto mágico permanente. Una vez han recibido especialmente el encantamiento, estos objetos pueden ser recogidos, desplazados, transportados o vestidos por criaturas incorporales en cualquier momento. Sin embargo, este proceso no proporciona a estos objetos mágicos la aptitud de afectar a objetivos corpóreos o incorpóreos más allá de cualquier efecto que proporcionen normalmente.

Nivel de lanzador: 9.º; Prerrequisitos: dote de creación de objetos apropiada, *desplazamiento de plano*; *Precio de mercado*: incrementa el precio del objeto en un 10%.

Tabla 5–1: daño para las armas más grandes

Daño original	Primer incremento	Segundo incremento	Tercero incremento	Cuarto incremento	Quinto incremento	Sexto incremento
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	12d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	12d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8	12d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6	10d6	16d6
1d20	4d6	6d6	8d6	12d6	16d6	24d6

Fantasmal: esta aptitud especial permite que las criaturas incorpóreas sujeten y usen objetos. Los objetos fantasmales son brumosos y traslúcidos. Las armaduras y escudos fantasmales pueden ser recogidos, desplazados y vestidos por criaturas incorporales. Las criaturas incorporales se aprovechan del bonificador de mejora de la armadura o el escudo tanto contra ataques corpóreos como incorpóreos, y aún pueden atravesar libremente objetos sólidos. Las armas fantasmales infligen daño normalmente contra criaturas incorpóreas, sea cual sea su bonificador (el 50% de posibilidades de evitar el daño no se aplica contra las armas fantasmales). Además, pueden ser recogidas y desplazadas por criaturas incorpóreas en cualquier momento. Esencialmente, las armas, armaduras y escudos fantasmales se consideran tanto corpóreas como incorpóreas en cualquier momento, lo que sea más beneficioso para el portador.

ARMAS

Azotador khuul: algunos khuul fabrican estos azotadores para extender el alcance de sus tentáculos paralizantes. Al utilizar un azotador, el khuul puede sustituir uno de sus ataques de garra por un latigazo. Un golpe acertado con el latigazo inflige el daño normal de un látigo (1d2 puntos de daño atenuado), y obliga a salvarse contra Fortaleza contra la aptitud de parálisis del khuul.

Bastón de dientes de tiburón: este arma de asta está diseñada para desgarrar la carne de sus víctimas. Un portador que golpee a un contrincante Pequeño o Mediano con un bastón de dientes de tiburón inflige daño normal y puede iniciar una presa inmediatamente con una acción libre sin provocar ataques de oportunidad (consulta 'Presa' en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). El portador de un bastón de dientes de tiburón puede infligir el daño normal del arma en los siguientes asaltos sin tener que realizar tiradas de ataque contra la víctima apresada.

Bastón pinzado: el bastón pinzado es un arma de asta de los kuo-toa diseñada para capturar a los contrincantes infligiendo un daño mínimo. Un portador que golpee a un contrincante de tamaño Mediano o Pequeño con el bastón pinzado puede iniciar inmediatamente una presa (con una acción libre) sin provocar ataques de oportunidad (consulta 'Presa' en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). Además de las opciones normales disponibles para el que realiza la presa, el portador de este arma puede intentar echar al suelo a su víctima (el equivalente de un ataque de derribo, aunque no es necesaria ninguna tirada de ataque). El bastón pinzado es un arma de alcance y no puede usarse contra contrincantes adyacentes.

Cadena de púas: este arma es un tramo de cuatro a seis barras cortas con púas conectadas mediante eslabones de cadena. Los kiton a menudo llevan esta arma en vez de sus cadenas desgarradoras y les aplican su aptitud de cadenas danzantes.

Cadena de serpientes: esta cadena se inserta entre las serpientes de una medusa, permitiéndole realizar ataques de cuerpo a cuerpo con un arma de alcance además de usar su ataque de mirada o su arco corto. Una cadena de serpientes es un arma de alcance, y la medusa puede golpear a contrincantes a 10' de distancia con ella. Además, a diferencia de la mayoría de armas con alcance, puede usarla contra contrincantes adyacentes.

Debido a que la cadena puede enrollarse alrededor de la pierna u otra extremidad del enemigo, la medusa puede realizar ataques de derribo con ella. Si la medusa es abatida durante su propio intento de derribo, no puede soltar la cadena para evitarlo.

Cuando usa una cadena de serpientes, la medusa obtiene un bonificador +2 a su tirada enfrentada de ataque para desarmar a

Tabla 5–2: daño para las armas más pequeñas

Daño original	Primera disminución	Segunda disminución	Tercera disminución	Cuarta disminución	Quinta disminución	Sexta disminución
1d2	1	—	—	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—	—	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2

Tabla 5–3: daño para las ballestas más grandes y pequeñas

	Tamaño del arma								
Tipo de ballesta	Minúscula	Diminuta	Menuda	Pequeña	Mediana	Grande	Enorme	Gargantuesca	Colosal
Ligera	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
Pesada	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8

un contrincante (incluyendo la tirada para evitar ser desarmada si falla en desarmar a su contrincante).

Una cadena de serpientes no trasmite el veneno de las serpientes de la medusa. Ella puede elegir si ataca con las serpientes en vez de con la cadena; si es así, se aplican las reglas normales de alcance para las serpientes.

Chatkca: un chatkca es una pesada cuña cristalina arrojadiza preferida por los thri-kreen (consulta el *Manual de monstruos II*).

Clava de cola: este arma es una clava unida a una funda y un arnés para sujetarla á la cola de una criatura. La versión que presentamos aquí es para criaturas Medianas, como los hombres lagarto. Cuando se usa una clava de cola, la criatura puede atacar cuerpo a cuerpo con ella con su bonificador de ataque completo sin hacer otros ataques, o puede atacar con ella además de con otros ataques cuerpo a cuerpo. Consulta Combate con múltiples armas y Multidextrismo en el *Manual de monstruos* para conocer los penalizadores resultantes en las tiradas de ataque.

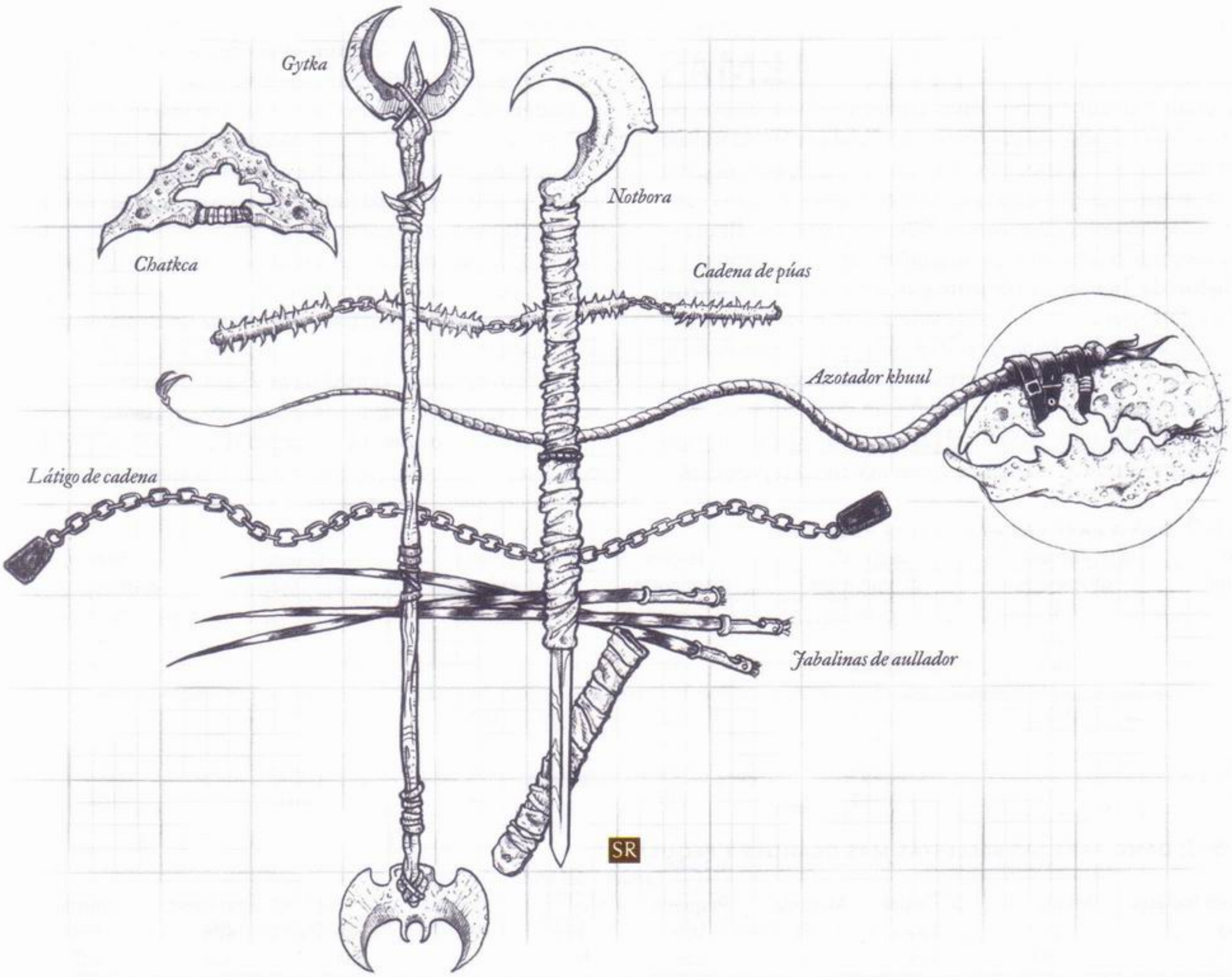
Espada de tijera: diseñada para que la usen los márilith con sus seis brazos, esta espada utiliza un complejo conjunto de bisagras con tres hojas y tres empuñaduras. Una espada de tijera requiere seis brazos para que sea utilizada de forma efectiva. En un golpe crítico con éxito, un usuario competente puede decidir hacer presa sobre el contrincante con dos de las hojas (+2 en la prueba de presa del portador). Si la prueba de presa tiene éxito, el contrincante se considera apresado y el portador puede infligir automáticamente 1d8 puntos de daño contra él en cada asalto con la tercera hoja. El portador no puede atacar a otros objetivos mientras usa la función de apresar.

Gytka: un gytka es una arma doble preferida por los thri-kreen (consulta el *Manual de monstruos II*). Se trata un arma de asta con una cuchilla en cada extremo. Puedes luchar con ella como si lo hicieras con dos armas, pero si haces esto, incurrirás en todos los penalizadores asociados a la lucha con dos armas, como si estuvieras blandiendo un arma de una mano y un arma ligera (Ver 'Atacar con dos armas' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Una criatura que utilice un arma doble en una mano, como un ogro con un hacha doble orca, no puede usarla efectivamente como arma doble.

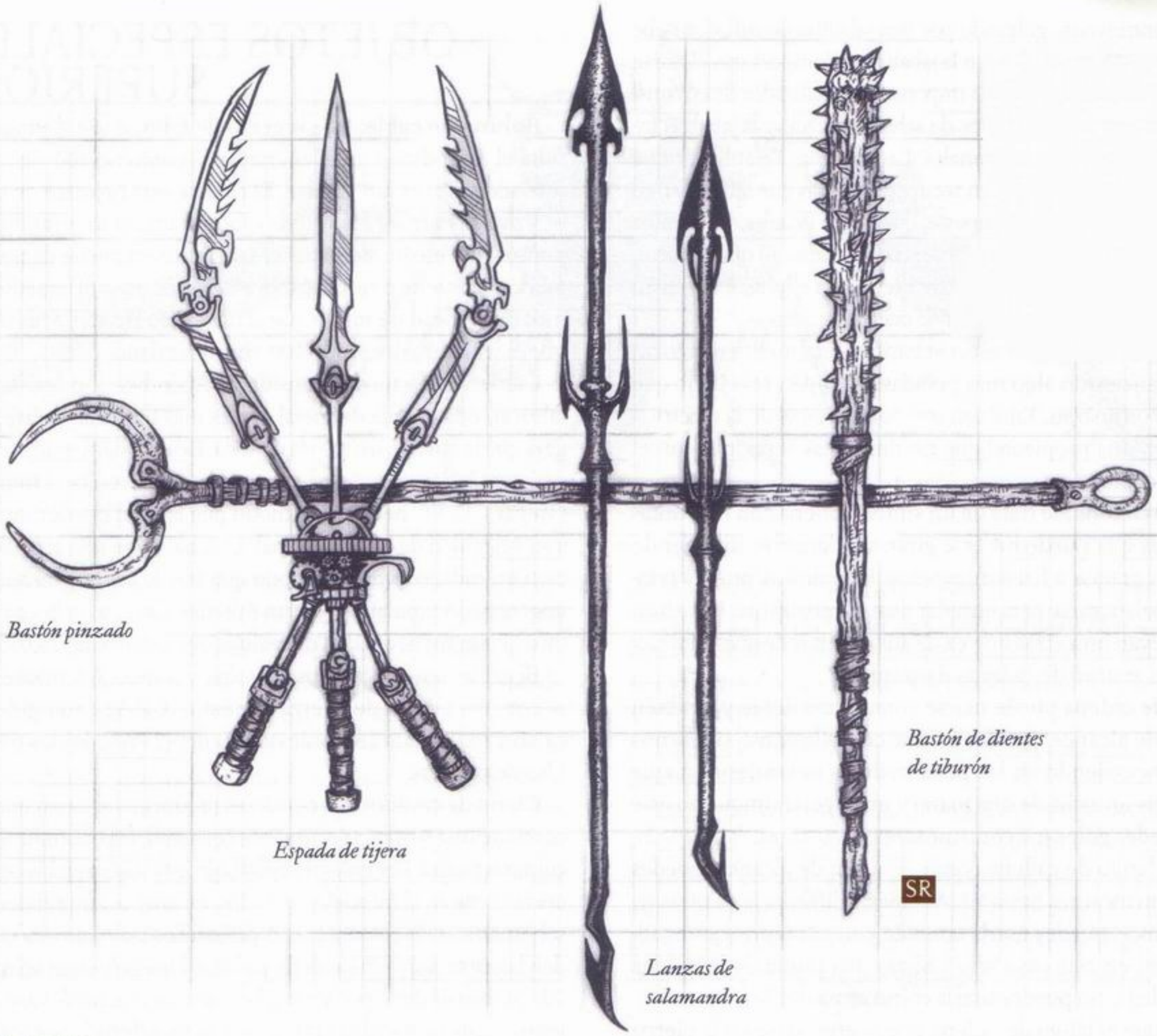
Los thri-kreen (y otras criaturas con cuatro o más brazos) que posean la dote Combate con múltiples armas pueden utilizar dos gytkas a la vez, como si se tratara de armas dobles, ya que cuentan con cuatro brazos.

Hoja de cola: este arma es una hoja unida a una funda y un arnés para sujetarla a la cola de una criatura. La versión que presentamos aquí es para criaturas Medianas, como los hombres lagarto. Cuando se usa una hoja de cola, la criatura puede atacar cuerpo a cuerpo con ella con su bonificador de ataque completo sin hacer otros ataques, o puede atacar con ella además de con otros ataques cuerpo a cuerpo. Consulta Combate con múltiples armas y Multidextrismo en el *Manual de monstruos* para conocer los penalizadores resultantes en las tiradas de ataque.

Jabalina de aullador: este arma, fabricada a partir de un pincho de aullador, actúa como una jabalina normal pero con una función adi-



SR



Bastón pinzado

Espada de tijera

Bastón de dientes de tiburón

Lanzas de salamandra

SR

TABLA 5–4: ARMAS

ARMAS EXÓTICAS – CUERPO A CUERPO

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Medianas						
Cadena de púas	18 po	2d6	×2	—	6 lb.	Contundente y perforante
Clava de cola	10 po	1d8	×2	—	10 lb.	Contundente y perforante
Hoja de cola	17 po	1d8	19–20/×2	—	6 lb.	Cortante
Grandes						
Bastón de dientes de tiburón [1]	20 po	2d6	×3	—	10 lb.	Cortante
Bastón pinzado [1]	8 po	1d4	×2	—	8 lb.	Contundente
Cadena de serpientes [1]	5 po	1d6/1d6	×2	—	5 lb.	Contundente
Espada de tijera [1]	100 po	2d8	19–20/×2	—	25 lb.	Cortante
Gytka	60 po	1d8/1d8	×2	—	25 lb.	Cortante
Lanza larga de salamandra [2]	10 po	2d6	×2	—	18 lb.	Perforante
Látigo de cadena [1]	5 po	1d6/1d6	×2	—	5 lb.	Contundente
Enormes						
Notbora [1]	20 po	2d6/2d6	×2 o 19–20/×2	—	2 lb.	Contundente y cortante

ARMAS EXÓTICAS—ATAQUE A DISTANCIA

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Pequeñas						
Azotador khuul	1 po	1d2 3	×2	15' 4	2 lb.	Cortante
Medianas						
Chatkca	1 po	1d6	×2	20'	3 lb.	Perforante
Jabalina de aullador [1]	2 po	1d6 1	×2	30'	2 lb.	Perforante
Media lanza de salamandra [2]	2 po	1d8	×3	10'	6 lb.	Perforante
Grandes						
Lanza corta de salamandra [2]	4 po	2d6	×2	10'	10 lb.	Perforante

[1] Consulta la descripción de esta arma para encontrar sus reglas especiales.
[2] Consulta la descripción de la media lanza o la lanza corta en el *Manual del jugador* para encontrar reglas adicionales.
[3] Este arma sólo inflige daño atenuado.
[4] Consulta la descripción del látigo en el *Manual del jugador* para encontrar reglas adicionales.

cional. Un contrincante golpeado por una jabalina de aullador debe salvarse contra Reflejos (CD 16) o la jabalina se romperá tras clavarse en su carne. Una jabalina clavada impone un penalizador de circunstancia –1 al ataque, pruebas y tiros de salvación. Quitar la jabalina inflige 1d6 puntos de daño adicionales. Las jabalinas de aullador que golpean a un objetivo no pueden recuperarse, y las que fallan tienen un 50% de posibilidades de romperse, quedando inútiles. La jabalina de aullador no está diseñada para el cuerpo a cuerpo, así que se considera que ningún personaje tiene competencia en ella, recibiendo un penalizador –4 en sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Lanzas de salamandra: estas versiones totalmente metálicas de las otras lanzas son algo más pesadas e infligen más daño que las versiones ordinarias. También son conductoras de la electricidad y el calor, una propiedad que no tienen las versiones con el mango de madera.

Látigo de cadena: se trata de un simple cadena con las puntas contrapesadas que puede hacerse girar rápidamente infligiendo duros golpes gracias a los contrapesos. Una de sus puntas también puede balancearse para enredar a un contrincante. Los kiton a menudo llevan esta arma en vez de sus cadenas desgarradoras y les aplican su aptitud de cadenas danzantes.

El látigo de cadena puede usarse como arma doble y también como arma de alcance. Puedes luchar con ella como si llevaras dos armas, incurriendo en los penalizadores normales al ataque como si usaras un arma de una mano y una ligera, aunque en este caso sólo puedes golpear a contrincantes adyacentes.

Si usas el látigo de cadena como un arma de alcance, puedes golpear a contrincantes hasta 10'. Además, a diferencia de otras armas con alcance, puedes usarla también contra contrincantes adyacentes, pero en este caso sólo utilizas una punta de la cadena con efectividad y no puedes usarla como arma doble.

Debido a que el látigo de cadena puede enrollarse en la pierna u otra extremidad del enemigo, puedes realizar ataques de derribo con ella. Si eres abatido durante tu propio intento de derribo, puedes soltar el látigo de cadena para evitarlo.

Cuando usas un látigo de cadena obtienes un bonificador +2 a tu tirada de ataque enfrentada cuando intentas desarmar a un contrincante (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si fallas en el desarme). Puedes usar la dote de Sutileza con un arma para aplicar tu bonificador de Destreza en vez de tu modificador de Fuerza a las tiradas de ataque con un látigo de cadena.

Notbora: este arma exótica doble fabricada por los desmodu (consulta el Apéndice 3: nuevas criaturas) parece un gran bastón con un garfio en un extremo. La notbora tiene un gozne en el centro para poder doblarla y guardarla. Su portador puede desdoblar el arma y asegurar el gozne presionando un botón oculto (una acción gratuita al desenvainar la notbora). El extremo recto de la notbora es en realidad una funda que puede quitarse, con una acción equivalente a moverse, para descubrir una hoja. El extremo del gancho puede utilizarse para efectuar ataques de derribo. Si el portador de la notbora es derribado durante su propio intento de derribo, puede dejar caer el arma para evitarlo.

Ambos extremos de la notbora infligen 2d6 puntos de daño. El extremo del gancho es un arma contundente que inflige doble daño con un golpe crítico y provoca una amenaza de crítico con una tirada natural de 20. Con la funda puesta, el otro extremo funciona de la misma manera. Si se desenvaina la hoja, el extremo recto se convierte en un arma cortante que inflige doble daño con un golpe crítico y provoca una amenaza de crítico con una tirada de ataque natural de 19 ó 20.

OBJETOS ESPECIALES Y SUPERIORES

Bobina de cable: este ingenio de fabricación desmodu (consulta el Apéndice 3: nuevas criaturas) contiene 100' de cable (ver más adelante) en un carrete. El carrete está provisto de un resorte, y puede enrollar los 100' de cable en un asalto (tirando con una puntuación efectiva de Fuerza 16). También puede disponerse de modo que suelte o recoja cable automáticamente a medida que el usuario trepe, o de modo que actúe como freno, permitiendo así que el usuario salte desde 100' sin sufrir daño.

Cable: los desmodu (consulta el Apéndice 3: nuevas criaturas) fabrican esta cuerda de metal que es más fina, más fuerte y más ligera que la cuerda, incluso la de seda. Resulta demasiado fino como para que la mayoría de las criaturas encuentren fácil trepar por él (Trepar CD 20), pero los desmodu que la usen pueden subir por él a su velocidad de trepar normal. El cable tiene una argolla de sujeción en cada extremo, de modo que puede ser enganchado o desenganchado rápidamente a un saliente, clavo, gancho, o cualquier otro objeto sin necesidad de realizar una prueba de Uso de cuerdas.

El cable tiene 10 puntos de golpe y dureza 5, y puede romperse con una prueba de Fuerza con éxito (CD 32). Su rigidez provoca un penalizador de circunstancia de –2 en todas las pruebas de Uso de cuerdas.

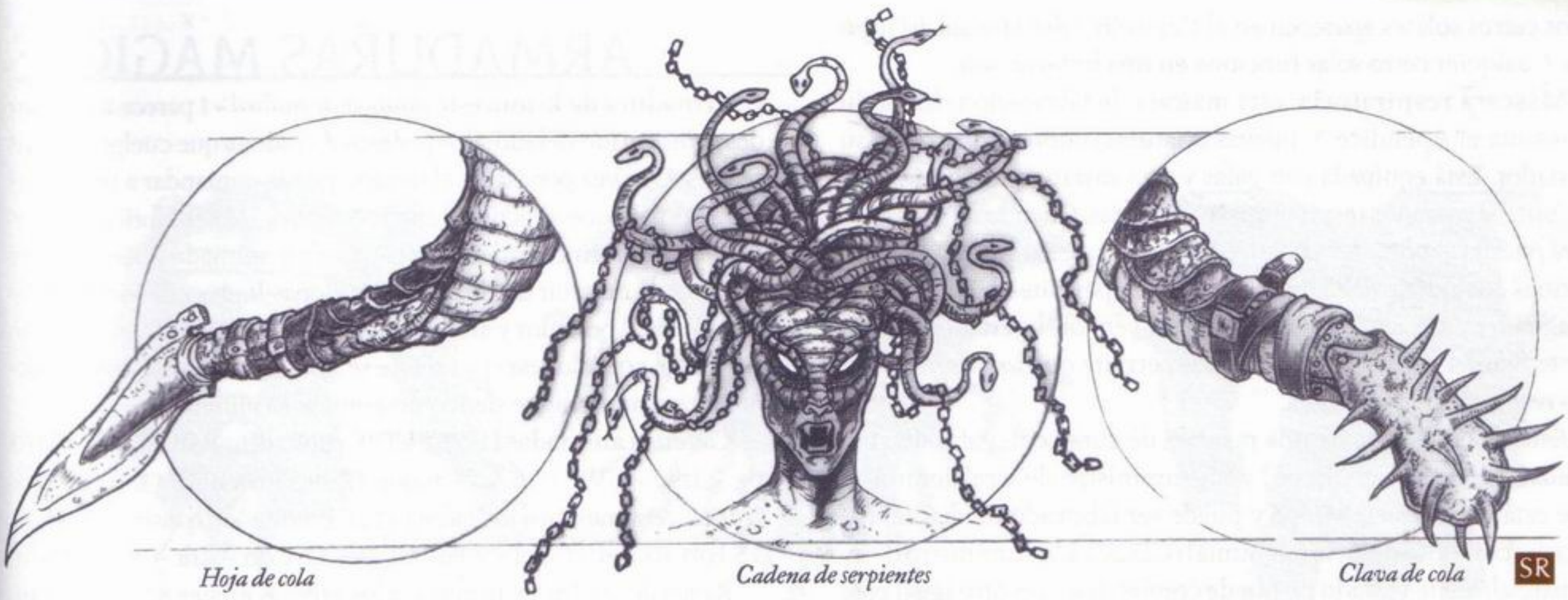
Cieno de cavador: los cavadores producen un cieno mucoso que contiene una sustancia altamente corrosiva, especialmente efectiva contra la piedra. Los viales de cristal con esta sustancia a veces pueden encontrarse en el mercado, vendidos por enanos emprendedores que sobornaron a los cavadores con gemas. Los viales de este cieno pueden lanzarse como armas deflagradoras. Una golpe que acierte inflige 2d6 puntos de daño por ácido a las criaturas orgánicas. Contra los objetos o criaturas metálicos inflige 4d8 puntos de daño por ácido, y contra los de piedra (incluyendo a elementales de tierra) inflige 8d10 puntos de daño por ácido. Todas las criaturas a menos de 5' del punto de impacto del vial sufren 1d6 puntos de daño por ácido debido a la salpicadura, pero los objetos no resultan afectados.

Cieno del escultor: se trata de otro producto del trato de los enanos con los cavadores, un viscoso líquido que ablanda la piedra. Un frasco permite realizar una prueba de Arte (mampostería) (CD 10) para modelar hasta 25' cúbicos de piedra, igual que un *transformar piedra* lanzado por un druida de 15o nivel.

Para crear el cieno del escultor se precisa una prueba de Arte (alquimia) (CD 20).

Correas: los desmodu (consulta el Apéndice 3: nuevas criaturas) no pueden llevar cinturones a causa de los pliegues de piel de sus costados. En su lugar llevan correas que les pasan por encima de los hombros y entre las piernas. Las correas se entrecruzan por la espalda y el pecho del desmodu para evitar que resbalen.
Las correas del desmodu están equipadas con argollas, ganchos y lazos, para llevar armas y equipo. Cerca de la cintura llevan un gancho reforzado para la bobina de cable.

Frasco de esporas: nadie sabe quien fue el primero en persuadir a un vroc para permitir envasar su esporas, ni cómo lo hizo. Sin duda, el horrible placer del tanar'ri en la idea de infligir daño sin ni siquiera estar presente tuvo algo que ver. Un frasco de esporas de vroc puede lanzarse como un arma deflagradora. Las esporas infligen 1d8 puntos de daño automáticamente a todas las criaturas en un radio de 5' del punto de impacto, y luego penetran en la piel y crecen , infligiendo 1d2 puntos de daño adicionales en cada asalto durante 10 asaltos. Al final



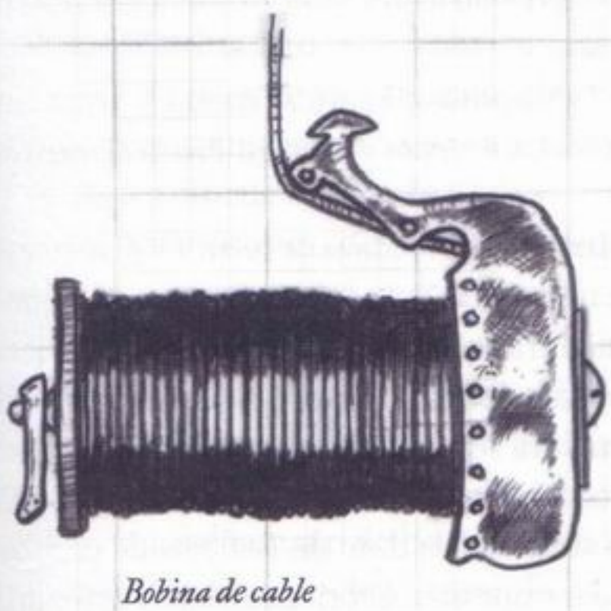
Hoja de cola *Cadena de serpientes* *Clava de cola* SR

de este tiempo, la víctima está cubierta de una maraña de brotes de enredadera. Un conjuro de *lentificar veneno* detiene el crecimiento de las esporas hasta que expira su duración. Los sortilegios 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.

Fuego de escarcha: esta sustancia pringosa y adhesiva consume el calor cuando se la expone al aire o la humedad. Un frasco de fuego de escarcha se puede usar como arma deflagradora con un incremento de distancia de 10', y su impacto directo inflige 1d6 puntos de daño por frío. El objetivo puede intentar entonces rascar o lavar el fuego de escarcha, si lo desea. Si no es así, el objetivo sufrirá 1d6 puntos de daño por frío adicionales en el asalto siguiente al impacto. Rascar el fuego de escarcha requiere un tiro de salvación de Reflejos con éxito (CD 15). Alternativamente, la sustancia puede ser eliminada automáticamente enjuagándola con al menos 1 cuarto de galón de solución ácida o alcohólica (como vinagre o vino). Ambos métodos requieren una acción de asalto completo.

Para crear fuego de escarcha se precisa una prueba de Arte (alquimia) (CD 20).

Linterna solar: se trata de una linterna de ojo de buey, pero sin ninguna reserva de aceite. En vez de eso, se puede insertar un cetro solar en una ranura situada en una de sus puntas. Una vez está colocado, un simple giro lo fija y lo activa. Una linterna solar proporciona luz como una linterna de ojo de buey, con la duración de un cetro solar. Las reglas para las linternas de ojo de buey



Bobina de cable



Máscara respiratoria



Correas de desmodu



Veneno de flechas drow, tubo centelleante, fuego de escarcha, cieno de cavador, frasco de esporas, mucosidad de abolez



Linterna solar

SR

y los cetros solares aparecen en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*. Cualquier cetro solar funciona en una linterna solar.

Máscara respiratoria: esta máscara de fabricación desmodu (consulta el Apéndice 3: nuevas criaturas) cubre el rostro de su portador. Está equipada con gafas y una sustancia alquímica que permite al portador respirar durante 4 horas. Cuando lleva la máscara puesta, el portador no sufre los efectos de los gases nocivos o toxinas que inhale. Esta máscara también permite sobrevivir bajo el agua o en un entorno sin aire. Una versión ligeramente diferente (con el mismo precio y peso) permite que los seres acuáticos respiren fuera del agua.

Este objeto consta de una máscara de cuero con gafas de gran calidad (valoradas en 50 po) y un suministro de aire alquímico, que está valorado en 950 po y puede ser fabricado mediante una prueba con éxito de Arte (alquimia) (CD 20). Un suministro de aire parcialmente gastado no puede combinarse con otro igual para obtener uno completo, aunque sí puede ser desechado y reemplazado por uno nuevo.

Mucosidad de abolez: mientras un abolez está bajo el agua se rodea de una nube de mucosidad viscosa de aproximadamente 1' de grosor. Algunas veces esta sustancia llega a los mercados en viales de cristal que pueden ser lanzados como armas deflagradoras. Cualquier criatura que toque o inhale esta sustancia debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o perderá la aptitud de respirar aire durante las siguientes 3 horas (consulta la barra lateral 'Asfixia' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). La mucosidad de abolez no provoca salpicaduras.

Tubo centelleante: los alquimistas ingeniosos han conseguido duplicar el efecto de un escupitajo de bocón barbotante. Los viales de esta sustancia pueden lanzarse como armas deflagradoras. El fluido de su interior se enciende en contacto con el aire, creando un destello de luz cegadora. Todas las criaturas videntes a menos de 60' de donde impacta el vial deben tener éxito en una prueba de Fortaleza (CD 13) o quedarán cegadas durante 1d3 asaltos. Consulta el 'Sumario de estados' en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* para conocer los detalles del efecto de la ceguera.

Crear un tubo centelleante precisa de una prueba de Arte (alquimia) (CD 20).

Veneno de flechas drow: el veneno de flechas drow se inocula por herida (Fortaleza CD 17) y causa la inconsciencia. Después de un minuto, la criatura herida debe salvarse otra vez contra Fortaleza (la misma CD) o quedará inconsciente durante 2d4 horas.

Tabla 5–5: Objetos Especiales y Superiores

Objeto	Precio	Peso
Bobina de cable	125 po	2 lb.
con 100' de cable	175 po	6 lb.
Cable (50')	25 po	2 lb.
Cieno de cavador, vial	150 po	1 lb.
Cieno del escultor, vial	750 po	4 lb.
Correas	20 po	2 lb.
Frasco de esporas	1.000 po	1 lb.
Fuego de escarcha	40 po	1 lb.
Linterna solar	162 po	3 lb.
Máscara respiratoria	1.000 po	5 lb.
Mucosidad de abolez, vial	20 po	1 lb.
Tubo centelleante	30 po	1 lb.
Veneno de flechas drow, dosis	120 po	1/4 lb.

ARMADURAS MÁGICAS

Armadura de kiton: este *camisote de mithril +1* parece un suéter desenmarañado debido a los pedazos de cadena que cuelgan de sus ribetes. Una vez por asalto, el usuario puede comandar a una de las cadenas para que se active durante 5 asaltos. Al ser fabricada, la armadura tiene cinco cadenas aptas para ser animadas, pero el combate puede destruir algunas. Estas cadenas luchan de forma independiente al portador y atacan como armas +1. No atacan a ningún aliado del portador excepto si éste se lo ordena. Si no quedan cadenas, la armadura sigue siendo un *camisote de mithril +1*.

Cadenas animadas (1 a 5): VD 1: constructo Pequeño; DG 1d10; pg 5; Inic +1; Vel 0'; CA 14, toque 12, desprevenido 13; Atq +2 c/c (1d6+1, *desgarramiento con cadena +1*); CE rasgos de constructo; AL N; TS Fort +0, Ref +1, Vol –5; Fue 10, Des 12, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmas, pautas y efectos de moral), y al veneno, *dormir* parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza excepto si también funciona en objetos; no puede recuperarse del daño; no sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de características o consunción de energía; no puede morir por daño masivo, pero se destruye cuando llega a 0 puntos de golpe o menos; no puede ser revivido ni resucitado; visión en la oscuridad 60'.

Mientras un kiton lleva esta armadura no puede usar su aptitud de cadenas danzantes si la armadura tiene la totalidad de las cadenas animadas. En cambio sí que puede usar la aptitud si quedan hasta un máximo de cuatro cadenas colgando del ribete.

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar objetos*; *Precio de mercado:* 13.980 po. Peso: 25 lb.

Armadura del tumulario: este *cuero tachonado de las sombras +1* proporciona visión en la oscuridad hasta 60' y la protección de un *invisibilidad ante los muertos vivientes* como si fuera lanzado por un clérigo de 5.º nivel.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad ante los muertos vivientes*; *Precio de mercado:* 26.175 po. Peso: 20 lb.

Armadura serpentina: esta *armadura de cuero +3* parece estar fabricada con la piel de una o más grandes serpientes. Aunque algunos dicen que la armaduras serpentina está hecha con piel de naga, eso es algo que no se ha podido probar. Además de su valor como armadura, la armadura serpentina proporciona a su portador un bonificador introspectivo +2 a las salvaciones de Reflejos, y el portador actúa como si tuviera la dote de Reflejos de combate.

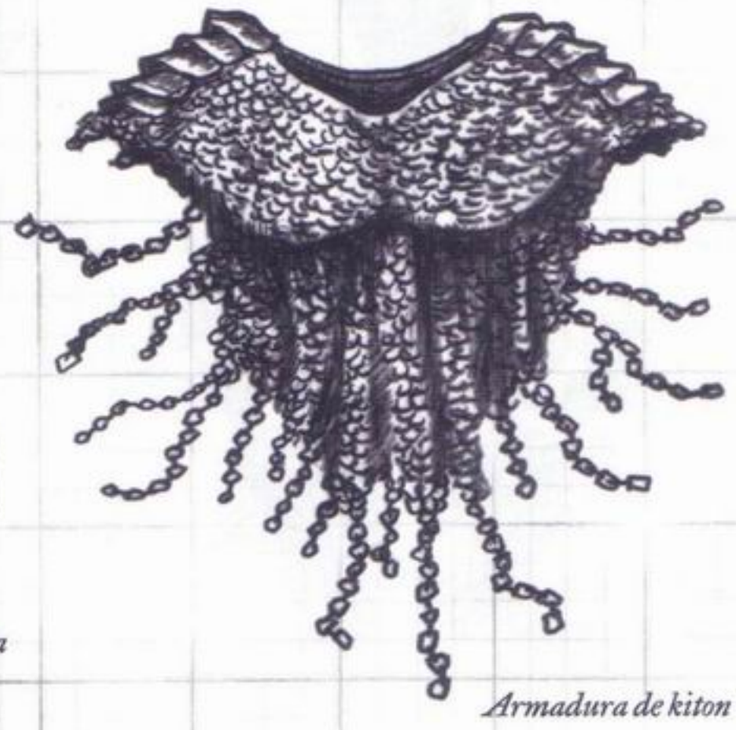
Nivel de lanzador: 9.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*; *Precio de mercado:* 21.660 po. Peso: 15 lb.

ARMAS MÁGICAS

Aplastaenanos: esta *gran clava +2* fabricada por los gigantes para destruir las obras de sus enemigos enanos, tiene poderes adicionales cuando es empuñada por criaturas con una gran puntuación de Fuerza y la dote Ataque poderoso. Las criaturas con una Fuerza de al menos 25 que usen un Ataque poderoso al nivel más alto posible (dedicando todo su bonificador de ataque base al daño) ignoran la dureza de los materiales no vivos cuando empuñan esta gran clava. Intentar un ataque contra el arma, escudo o armadura de un contrincante provoca un ataque de oportunidad de



Armadura serpentina



Armadura de kiton



SR

Armadura del tumulario

forma normal. Los objetos animados, constructos y elementales (pero no muertos vivientes) no obtienen el beneficio de la armadura natural contra este arma.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, fuerza de toro, el creador debe ser un gigante; *Precio de mercado*: 26.305 po.

Atraviesaolas: este *tridente* +2 proporciona *libertad de movimiento* a su portador si se trata de un individuo con el subtipo acuático. Cuando es empuñada por criaturas acuáticas contra criaturas del subtipo fuego, el rango de amenaza y el multiplicador del crítico del *Atraviesaolas* se incrementa a 19–20/×3.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento; Precio de mercado*: 56.315 po.

Bastón del látigo: este *bastón pinzado* +1 (consulta la descripción, anteriormente en este capítulo) tiene una función adicional cuando lo empuña un kuo–toa. Como una acción de ataque, el portador puede transmitir 1d6+6 puntos de daño eléctrico (igual que un conjuro de *contacto electrizante* lanzado por un lanzador de 6.º nivel) a una criatura que ya esté atrapada por el bastón del látigo.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto electrizante; Precio de mercado*: 10.408 po.

Bolsa de peñascos: cuando se encuentra, esta bolsa contiene 1d4 piedras del tamaño de balas de honda (una bolsa recién creada contiene cuatro piedras). Cuando se lanza (incremento de alcance 10') una piedra de la *bolsa de peñascos* ésta crece instantáneamente hasta el tamaño de una piedra de catapulta ligera e inflige 3d6 puntos de daño. Si el ataque falla, trátalo como si fuera un ataque de armas deflagradoras. Una vez se han lanzado las cuatro piedras, la magia de la bolsa desaparece.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto; Precio de mercado*: 1.200 po (nueva) o 300 po por piedra (bolsa incompleta): *Peso*: 1/2 libra por piedra.

Clava herrumbrosa: esta *gran clava* +1 permite al portador realizar un ataque de toque contra la armadura o arma de un contrincante y transmitir un conjuro de *contacto herrumbroso* como si lo hubiera lanzado un druida de 7.º nivel en vez de infligir el daño normal. Este efecto puede usarse hasta tres veces al día.

Cualquier objeto de hierro o de alguna aleación que contenga hierro que toque la *clava herrumbrosa* queda instantáneamente oxidado, roto y sin valor, totalmente destruido. Si el objeto es tan grande que no cabe en un radio de 3' (como una gran puerta de hierro o el efecto de un conjuro de *muro de hierro*), un volumen con este radio queda oxidado y destruido. Los objetos mágicos hechos de metal son inmunes a este efecto.

Cuando se utiliza una *clava herrumbrosa* en combate, el portador puede realizar un ataque de toque. Si tiene éxito, el ataque niega instantáneamente 1d6 puntos de Clase de armadura debidos a una armadura de metal (hasta el máximo de protección ofrecido por ella) gracias a la corrosión. Por ejemplo, la protección de una armadura completa (+8 a la CA) podría reducirse a +7 o a tan poco como +2, dependiendo de la tirada de dado. Un arma de metal impactada queda destruida. *Nota*: golpear el arma de un contrincante provoca un ataque de oportunidad. Además, debes ser tú quien toque el arma y no al revés.

Contra las criaturas ferrosas, una *clava herrumbrosa* inflige 3d6 puntos de daño +1 por nivel de lanzador del creador (máximo +15) por ataque con éxito.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto herrumbroso; Precio de mercado*: 35.905 po.

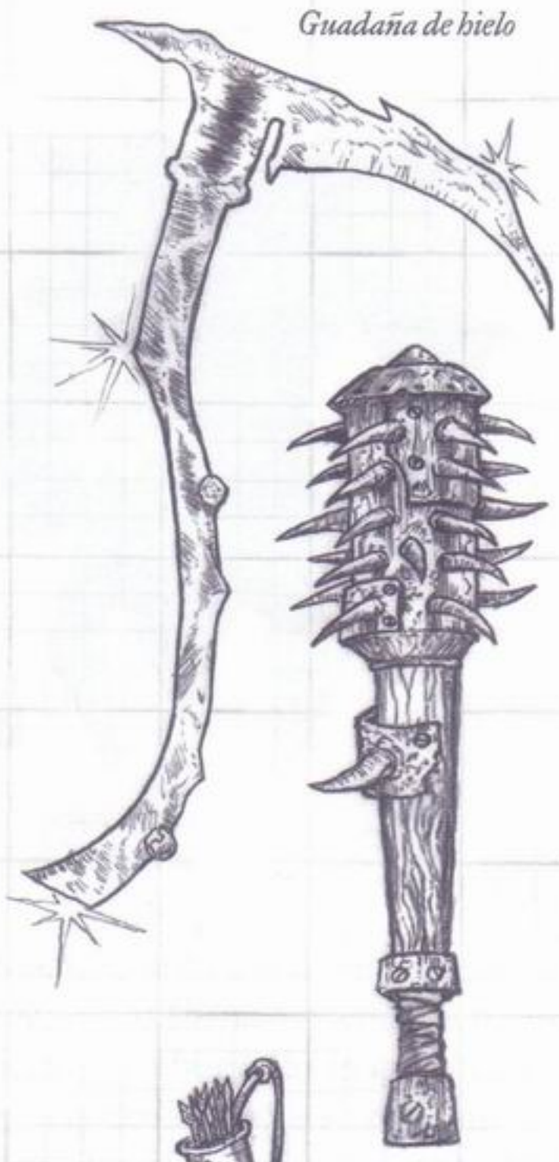
Cuchilla orca: este *alfajón* +1 tiene una afinidad especial con aquellos de sangre orca. En manos de alguien que tenga sangre orca, proporciona al portador un bonificador de mejora +2 en la Destreza y un bonificador de mejora +2 en la Constitución.

Nivel de lanzador. 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina, aguante; Precio de mercado*: 17.375 po.

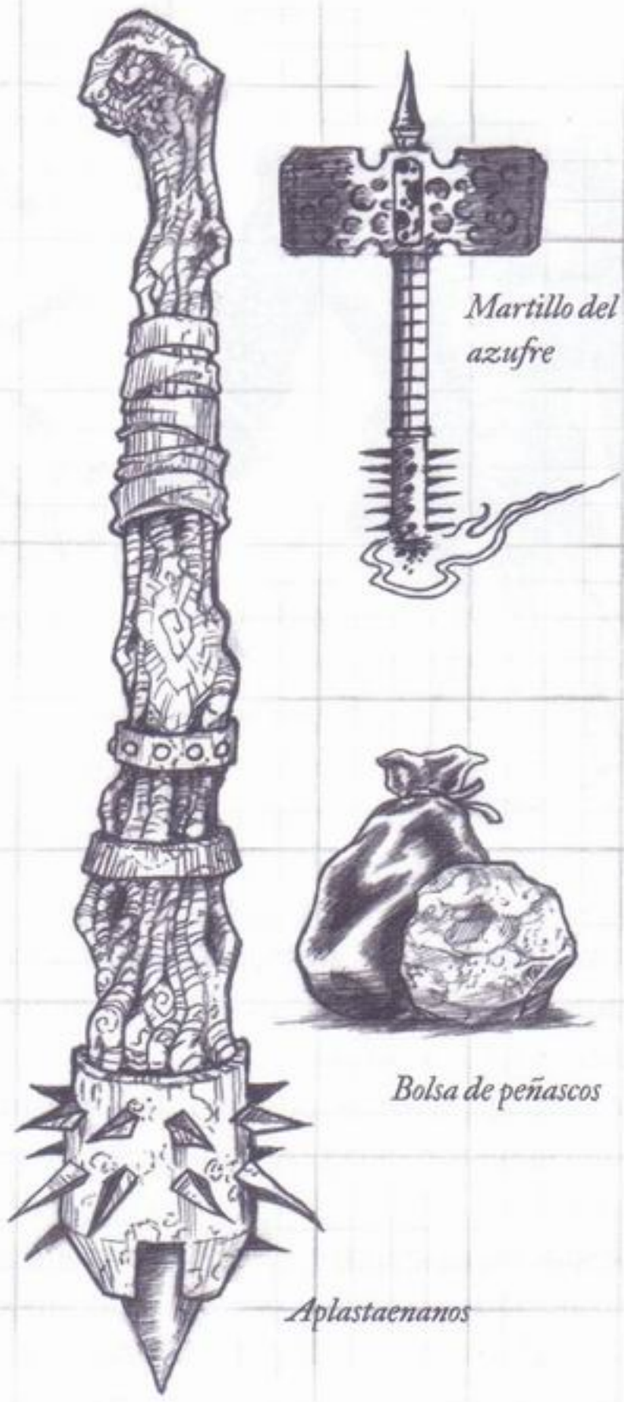
Destripapeces: en muchas civilizaciones anfibias pueden encontrarse armas similares a esta, y desde ellas se han extendido a las completamente acuáticas. La destripapeces es una cimitarra +2 que permite a su portador actuar como si estuviera bajo la influencia de un conjuro de *libertad de movimiento* lanzado por un clérigo de 7.º nivel.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento; Precio de mercado*: 64.315 po.

Espada del intrigante: este *espadón* +2 proporciona a su portador un bonificador de mejora +4 a la Inteligencia y un bonificador de mejora +2 tanto a la Sabiduría como el Carisma. Los bonificadores sólo se aplican cuando el propietario empuña la espada.







Enfundar la espada, colgarla de una correa o cualquier otro método similar no proporciona el bonificador.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas o armaduras mágicas; *Precio de mercado:* 32.350 po.

Filo del viento: esta *espada corta danzante* +2 permite volar a su portador mientras la sujeta, igual que con un conjuro de *volar* lanzado por un mago de 6.º nivel, durante una hora al día. El tiempo de vuelo no tiene que ser continuo. Cuando la empuña una criatura con el subtipo aire, el *filo de viento* cambia de tamaño para adaptarse a esta criatura, pero sigue siendo un arma ligera. Por ejemplo, un gigante de las tormentas la empuñaría como una espada corta Grande. Además, las criaturas del subtipo aire obtienen un bonificador de mejora +4 a la Destreza mientras empuñan un *filo del viento*, y contra criaturas del subtipo tierra, el *filo del viento* tiene un rango de amenaza y un multiplicador de crítico mejorado a 17–20/×3.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar objetos, volar; Precio de mercado:* 97.510 po.

Filo elfo: esta *espada larga* +1 tiene una afinidad especial con aquellos de sangre elfa. En las manos de alguien que tenga sangre elfa, proporciona al portador un bonificador de mejora +4 en la Destreza.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina; Precio de mercado:* 18.315 po.

Filo pícaro: cuando se empuña, este *estoque* +2 genera el efecto del conjuro intermitencia como si lo lanzara un mago de 6.º nivel. Debido a que la intermitencia niega el bonificador de Destreza a la Clase de armadura del contrincante, un pícaro que empuñe un *filo pícaro* siempre puede añadir el daño de su ataque furtivo (dando por sentado que el contrincante pueda ser afectado por ello).

Nivel de lanzador: 6.º, *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *intermitencia; Precio de mercado:* 44.320 po.

Flechas de pixi: los pixi a veces emplean flechas que no infligen daño pero pueden borrar la memoria de una criatura o dejarla dormida.

Pérdida de memoria: un contrincante golpeado por la flecha debe tener éxito en una prueba de Fortaleza (CD 15) o perderá todos sus recuerdos. La víctima retiene sus habilidades, idiomas y aptitudes de clase pero olvida cualquier otra cosa hasta que recibe un conjuro de sanar o se le restaura la memoria con un *deseo limitado, deseo* o *milagro.*

Nivel de lanzador: 11.º, *Prerrequisitos:* Fabricar armas o armaduras mágicas, *modificar recuerdo; Precio de mercado:* 607 po.

Dormir: cualquier contrincante golpeado por la flecha, sean cuales sean sus Dados de Golpe, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedará afectado del mismo modo que por un conjuro de *dormir.*

Nivel de lanzador: 1.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *dormir; Precio de mercado:* 107 po.

Garras de bestia: este par de *guanteletes armados +1* tienen garras en las puntas de los dedos, y se encuentran normalmente del tamaño adecuado para humanoides Medianos. Permiten al portador realizar ataques de garras (1d4/×2 de daño cortante para los personajes Medianos; consulta 'Cambiar el tamaño de las armas' anteriormente en este capítulo para ajustarlo al tamaño del portador).

Si las lleva una criatura que ya tiene un ataque de garra, las *garras de bestia* tienen un bonificador de mejora +2 en vez de +1. La

criatura inflige el daño normal de sus garras mientras lleva las *garras de bestia* más 1d6 puntos de daño adicionales. Las criaturas de inteligencia animal no suelen querer llevar las puntas de sus dedos cubiertas voluntariamente.

Nivel de lanzador: 7.°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfarse* o la aptitud de *forma salvaje*; *Precio de mercado:* 9.610 po.

Guadaña de hielo: este arma es una *guadaña congeladora* +1. Cuando la empuñan criaturas con el subtipo frío, se alimenta de su energía natural y genera poderes adicionales. Con un golpe crítico, una *guadaña de hielo* inflige el daño de crítico normal y además el contrincante debe realizar una salvación contra Voluntad (CD 14) o quedará afectado por un conjuro de ralentizar como si lo hubiera lanzado un mago de 5.° nivel. Las criaturas del subtipo frío ignoran este efecto cuando son golpeadas por una *guadaña de hielo*.

Trata a los objetos golpeados por una *guadaña de hielo* como si tuvieran la mitad de su dureza habitual, debido al frío extremo que causa que el objetivo se vuelva quebradizo. La dureza no disminuye más, aunque el objeto sea golpeado varias veces.

Nivel de lanzador: 6.°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *ralentizar* y *helar metal* o *tormenta de hielo*; *Precio de mercado:* 26.318 po.

Guantelete de Gruumsh: este *guantelete* +1 individual permite al portador realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo y cegar al objetivo del ataque en vez de infligirle daño. El objetivo debe salvarse contra Fortaleza (CD 14) para negar el efecto de ceguera.

Nivel de lanzador: 5.°; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *sordera/ceguera*; *Precio de mercado:* 24.805 po.

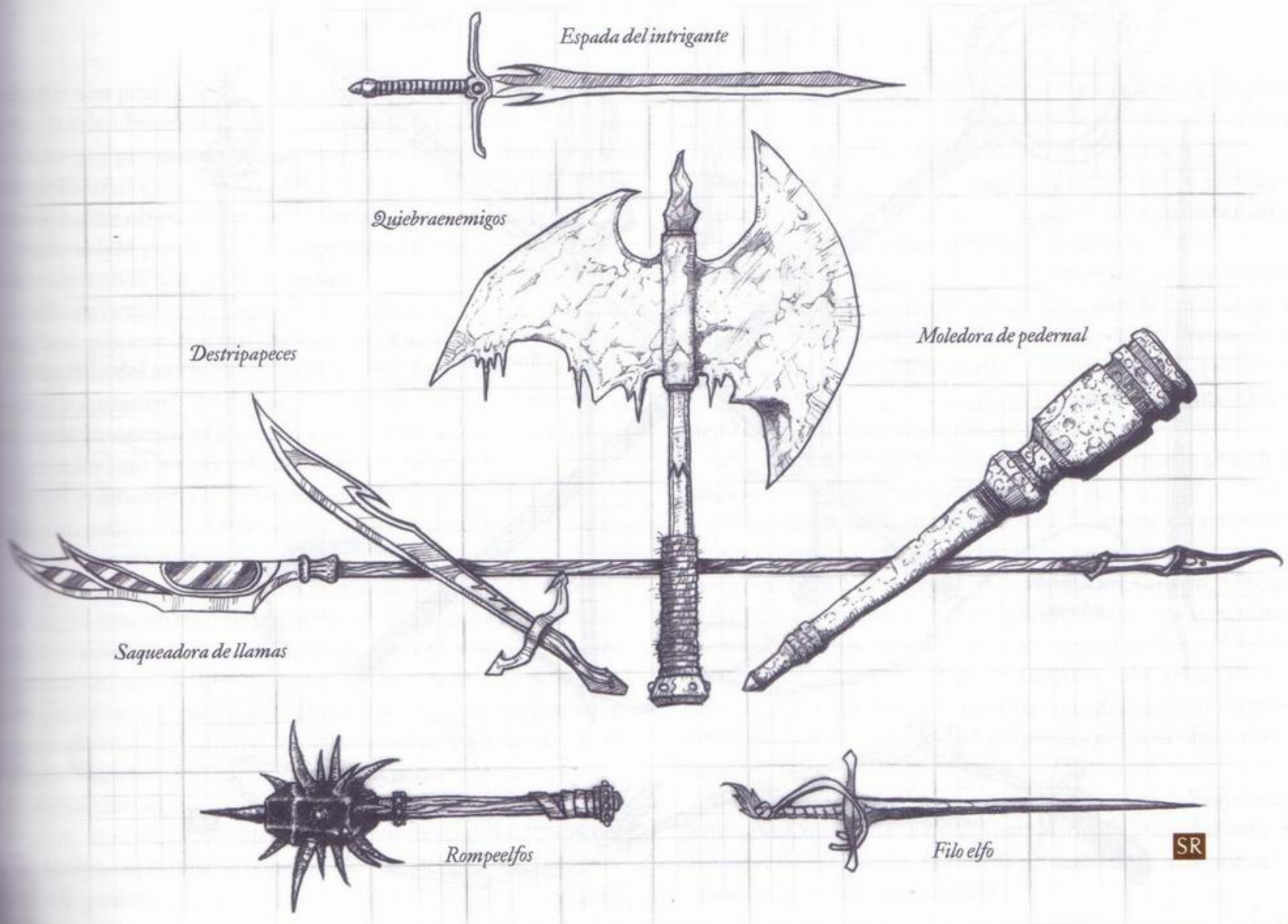
Guanteletes de la tormenta: esta par de *guanteletes armados* +1 proporcionan resistencia a la electricidad 10 y tienen las siguientes aptitudes:

Contacto electrizante: como el conjuro lanzado por un mago de 9.° nivel, salvación CD 13. Este poder usa una carga.

Rayo relampagueante: como el conjuro lanzado por un mago de 9.° nivel, salvación CD 15. Este poder usa dos cargas.

Bola relampagueante: creas cuatro bolas de 2' de diámetro formada por electricidad concentrada, que despiden luz como una vela y se mueven a tu voluntad. El efecto de las bolas relampagueantes dura 9 asaltos. Una bola relampagueante inflige 2d6 puntos de daño a cualquiera que la toca, incluyendo a criaturas que la ataquen o intenten atravesarla. Cuando creas las bolas relampagueantes, las programas mentalmente para que se muevan como desees, incluso doblando esquinas. Una vez programada, las órdenes de una bola no pueden cambiarse. Una bola puede moverse hasta 100' por asalto y vuela con maniobrabilidad perfecta. Cuando una bola relampagueante golpea a una criatura, se detiene y se queda en ese lugar mientras dure el efecto, y se disipa cuando la distancia entre tú y ella supera los 190'. Una bola sólo puede "ver" en las condiciones de luz disponibles (incluyendo la luz que emite ella misma).

Por ejemplo, podrías programar una bola relampagueante para que siguiera la pared izquierda de un pasadizo y golpeara a la primera criatura que "viera", otra para que siguiera la pared derecha e hiciera lo mismo, y el resto para que te siguieran a 5'. Las dos primeras bolas relampagueantes doblarían esquinas para seguir las paredes, incluso si eso las lleva fuera de tu vista, y golpearían a la primera criatura que "vieran", lo que cancelaría su programa y se detendrían en el cuadrado del objetivo.



SR

Una criatura golpeada por una bola relampagueante o que toca a una de ellas con armas naturales o de cuerpo a cuerpo puede realizar un tiro de salvación de Reflejos para la mitad de daño (CD 17). El daño de dos bolas que estén en el mismo cuadrado se apila. Una criatura golpeada por varias bolas relampagueantes en un asalto (o que entre en un cuadrado que contenga a dos de ellas) tiene derecho a un tiro de salvación por cada una. Una criatura con RC realiza una prueba de RC contra cada bola relampagueante, el éxito significa que la bola no puede dañar a la criatura. Este poder usa 4 cargas.

Los *guanteletes de la tormenta* tienen 50 cargas cuando se crean, y después de gastar la última se quedan como unos *guanteletes armados +1.*

Nivel de lanzador: 9.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras *mágicas más contacto electrizante o rayo relampagueante; Precio de mercado*: 52.360 po.

Jabalina escamosa: esta *jabalina* +2 obtiene las aptitudes especiales de distante y retornante cuando es usada por criaturas del subtipo reptiliano.

Nivel de lanzador: 12.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *clarividencia/clariaudiencia, telequinesia; Precio de mercado*: 26.301 po.

Lanza celeste: cuando es empuñada por una criatura celestial o semicelestial, esta *lanza larga sagrada* +2 permite a su portador castigar al mal una vez adicional al día, siempre que la use para el ataque.

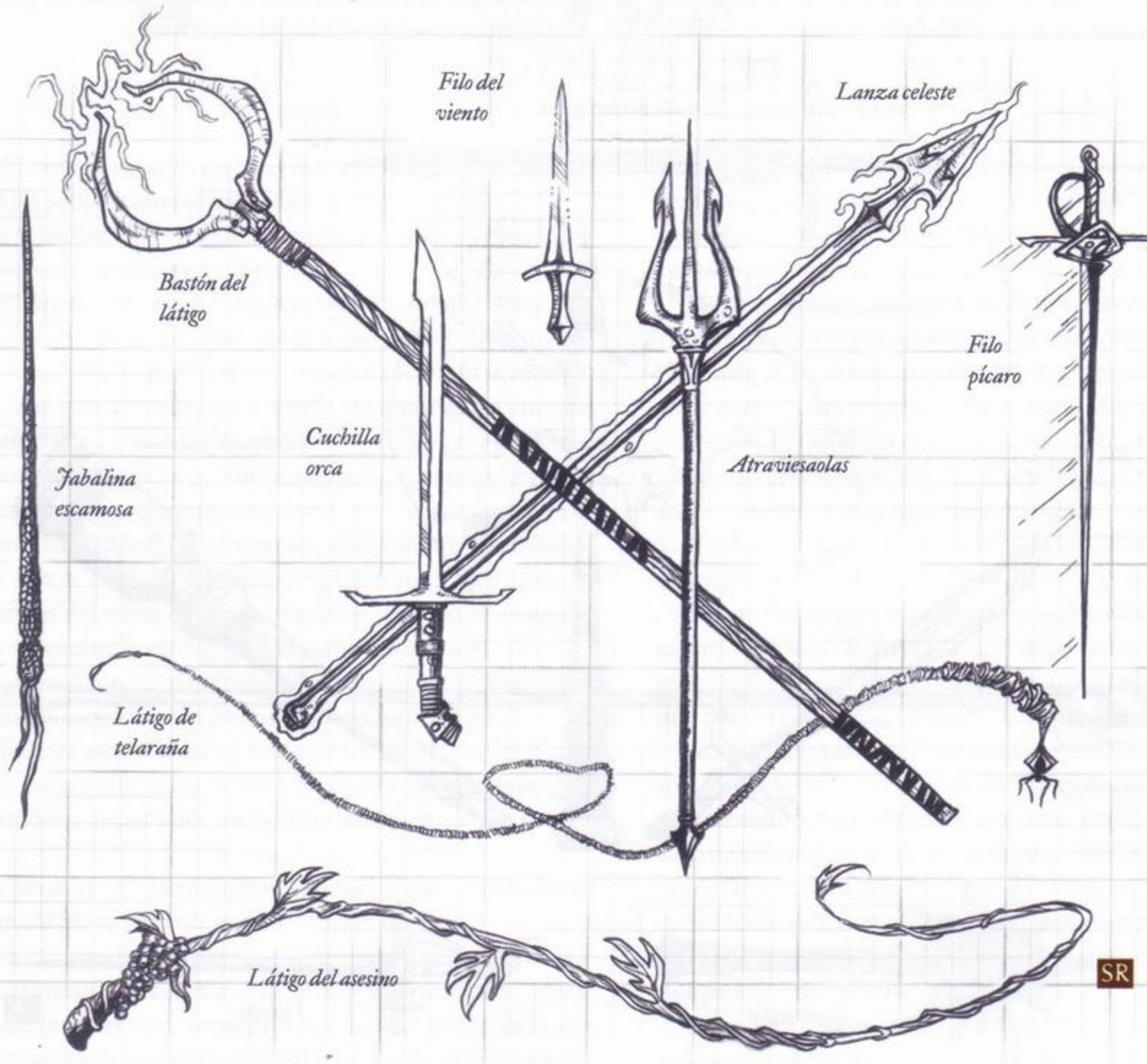
Nivel de lanzador: 12.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino, poder divino*, el creador debe ser bueno; *Precio de mercado*: 45.805 po.

Látigo de telaraña: el portador de este látigo puede usarlo como un látigo +2 (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador* para conocer los detalles y reglas especiales concernientes a los látigos), o puede realizar un ataque de toque a distancia para envolver al objetivo en una telaraña de correas de cuero. Un personaje enredado sufre un penalizador –2 en las tiradas de ataque y un penalizador –4 a la Destreza efectiva. Puede moverse a la mitad de su velocidad, pero no puede correr ni cargar, y si intenta lanzar un conjuro debe superar una prueba de Concentración (CD 15) o lo perderá. El portador y el látigo no están unidos al personaje enredado de ningún modo y pueden atacar libremente a otros objetivos.

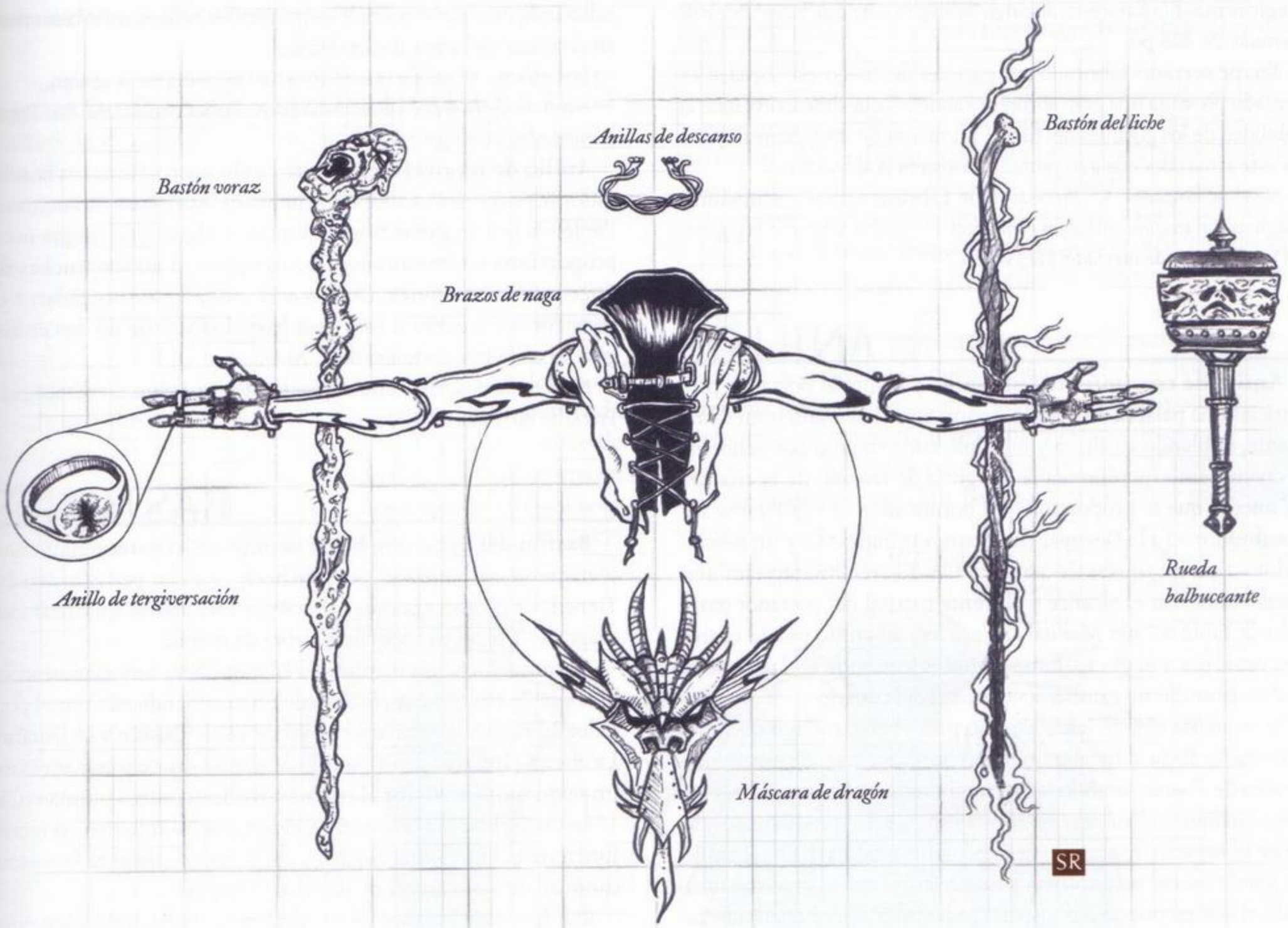
Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *enredar* o *telaraña*; *Precio de mercado*: 10.301 po.

Látigo del asesino: este *látigo +1* parece ser una enredadera viva de algún tipo, con hojas en forma de mano humana y pequeños racimos de frutas parecidas a uvas silvestres. El *látigo del asesino*, que está lleno de nudos y cubierto de una fibrosa corteza marrón, puede ser usado como un látigo normal, pero el usuario puede usarlo dos veces al día para realizar un ataque de toque a distancia contra un único objetivo de tamaño Mediano o inferior, haciendo que las hierbas, plantas, arbustos e incluso los árboles se retuerzan y entrelacen sobre él, inmovilizándolo rápidamente. Si no existe vegetación en la zona, el *látigo del asesino* hace que surjan enredaderas del suelo. Las plantas enmarañantes constriñen al objetivo, infligiendo 1d6+7 puntos de daño por asalto con una prueba de presa superada (el modificador a la prueba de presa de las plantas es +8).

Una criatura enmarañada sufre un penalizador –2 a las tiradas de ataque, un penalizador –4 a la Destreza y no puede moverse. Un personaje enmarañado que intente lanzar un conjuro debe



SR



superar una prueba de Concentración (CD 15) o perderá el conjuro. Puede liberarse usando una acción de asalto completo para realizar una prueba de Fuerza o de Escapismo (CD 20). El efecto de enmarañar es independiente del látigo, y el portador puede atacar a otros objetivos después de enmarañar a alguien.

Nota: el DM puede alterar los efectos del látigo de algún modo, basándose en la naturaleza de las plantas que enredan.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas más *enmarañar* o *telaraña*; *Precio de mercado:* 11.021 po.

Martillo del azufre: cuando es empuñado por una criatura infernal o semiinfernal, este *martillo de guerra sacrílego* +2 permite a su portador castigar al bien una vez adicional al día, siempre que el portador utilice el *martillo del azufre* en ese ataque.

Nivel de lanzador: 12.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego, poder divino*, el creador debe ser maligno; *Precio de mercado:* 45.812 po.

Moledora de pedernal: esta *gran clava* +2 permite a su portado usar el conjuro transformar piedra como si lo lanzara un clérigo de 5.º nivel una vez al día mientras sujeta el arma. Además, las criaturas del subtipo tierra obtienen un bonificador de mejora +4 a la Constitución mientras empuñan una *moledora de pedernal*, y contra criaturas del subtipo aire la *moledora de pedernal* mejora el rango de amenaza y el multiplicador del critico a 19–20/×3.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *aguante, transformar piedra; Precio de mercado:* 32.305 po.

Quiebraenemigos: esta *gran hacha* +1 fabricada por los gigantes de la escarcha emite un pálido brillo azul y presenta una gran sorpresa a aquellos que desean explotar la debilidad de los gigantes de la escarcha. En manos de un gigante de la escarcha, este arma proporciona a su portador una resistencia al fuego 20.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra los elementos*, el creador debe ser un gigante de la escarcha; *Precio de mercado:* 18.320 po.

Rompeelfos: esta *maza de armas* +1 tiene una afinidad especial con los trasgoides. En manos de un trasgoide, el bonificador de mejora de la Rompeelfos se incrementa a +2. En manos de un trasgoide que luche contra un elfo o contra un grupo que incluya a al menos un elfo, proporciona al portador un bonificador de mejora +4 a la Constitución durante todo el encuentro.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *aguante; Precio de mercado:* 26.305 po.

Saqueadora de llamas: esta *guja flamígera* +1, cuando es empuñada por criaturas con el subtipo fuego, se alimenta de su energía natural y genera poderes adicionales. Con un golpe crítico, una *saqueadora de llamas* inflige el daño de crítico normal y además el contrincante debe salvarse contra Reflejos (CD 15) o se incendiará (consulta 'Prender fuego' en el Capítulo 3 de la Guía del Dungeon Master). Las criaturas del subtipo fuego ignoran este efecto cuando son golpeadas por una *saqueadora de llamas*.

Trata a los objetos golpeados por una *saqueadora de llamas* como si tuvieran la mitad de su dureza habitual, debido al calor extremo que ablanda el objetivo. La dureza no disminuye más, aunque el objeto sea golpeado varias veces.

Nivel de lanzador: 6.º; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas más *filo flamígero, descarga flamígera* o *bola de fuego; Precio de mercado:* 26.308 po.

Terror serrado: fabricado por gigantes del fuego, este *espadón* +1 dentado presenta una gran sorpresa a aquellos que desean explotar la debilidad de los gigantes del fuego. En manos de un gigante del fuego, este arma concede a su portador resistencia al frío 20.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos*: Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra los elementos, el creador debe ser un gigante del fuego; Precio de mercado*: 18.350 po.

ANILLOS

Anillo de crecimiento: este anillo permite al portador pronunciar una palabra de mando y aumentar su tamaño inmediatamente, doblando su altura y multiplicando su peso por ocho. Este crecimiento incrementa la categoría de tamaño de la criatura en uno, lo que le proporciona un bonificador +4 a la Fuerza, un penalizador –2 a la Destreza (hasta un mínimo de 1), y un penalizador –1 en las tiradas de ataque y CA. El crecimiento también puede aumentar el alcance y el frente natural del portador (consulta la Tabla 8-7 del *Manual del jugador*). El anillo puede usarse una vez al día, y el efecto dura 9 minutos (o menos, si el usuario lo desea). El anillo no cambia la velocidad del usuario.

Si no existe el suficiente espacio para el crecimiento deseado, el portador llega al tamaño máximo posible y puede realizar una prueba de Fuerza (usando la Fuerza incrementada) para hacer estallar cualquier obstáculo en el proceso. Si falla queda constreñido en el espacio disponible pero no sufre ningún daño (el anillo no puede usarse para aplastar a una criatura con el crecimiento). Todo el equipo puesto o transportado por el portador queda afectado por el anillo. Un arma de cuerpo a cuerpo agrandada en una categoría de tamaño inflige más daño (tal como se muestra en la Tabla 5-1). Las propiedades mágicas de los objetos no son afectadas por el crecimiento. Cualquier objeto agrandado que deje de estar en posesión de la criatura (incluyendo un proyectil o un arma arrojadiza) vuelve a su tamaño natural instantáneamente. Esto significa que las armas arrojadizas infligen su daño normal (los proyectiles infligen daño basándose en el tamaño del arma que los disparó).

Los efectos mágicos que incrementan el tamaño no se apilan.

Nivel de lanzador: 9.º; Prerrequisitos: Forjar anillo, *crecimiento animal; Precio de mercado*: 18.000 po.

Anillo de disminución: este anillo permite al portador pronunciar una palabra de mando y disminuir su tamaño inmediatamente, reduciendo a la mitad su altura, longitud y anchura y dividiendo su peso entre ocho. Esta reducción de tamaño disminuye la categoría de tamaño de la criatura en uno, lo que le proporciona un bonificador +2 a la Destreza, un penalizador –4 a la Fuerza (hasta un mínimo de 1), y un bonificador +1 en las tiradas de ataque y en la CA. El cambio de tamaño también afecta al alcance y frente natural del portador (consulta la tabla 8–7 en el *Manual del jugador*). El anillo puede usarse una vez al día, y el efecto dura 9 minutos (o menos, si el usuario lo desea). El anillo no cambia la velocidad del portador.

Todo el equipo puesto o transportado por una criatura también queda afectado por el anillo. Un arma de cuerpo a cuerpo reducida en una categoría de tamaño inflige menos daño (tal como se muestra en la Tabla 5–1). Las propiedades mágicas de los objetos no son afectadas por la reducción. Cualquier objeto reducido que deje de estar en posesión de la criatura, incluyendo un proyectil o un arma arrojadiza) vuelve instantáneamente a su tamaño normal. Esto significa que las armas arrojadiza infligen el daño normal (los proyectiles infligen daño basándose en el tamaño del arma que los disparó).

Los efectos mágicos que reducen el tamaño no se apilan.

Nivel de lanzador: 9.º, Prerrequisitos: Forjar anillo, *reducir; Precio de mercado*: 3.600 po.

Anillo de tergiversación: este anillo proporciona un bonificador introspectivo +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar. Si es llevado por alguien de sangre orca, proporciona un bonificador introspectivo +4 en las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar, y el portador actúa como si estuviera bajo el efecto de un *don de lenguas* lanzado por un mago de 5.º nivel.

Nivel de lanzador: 5.º; Prerrequisitos: Forjar anillo, *don de lenguas; Precio de mercado*: 23.508 po.

BASTONES

Bastón del liche: este *bastón sacrílego* +2/+1 parece estar completamente carbonizado, pero de hecho está en perfecto estado. Tiene los siguientes poderes, todos usados como si los lanzara un mago de 7.º nivel y todos con palabra de mando.

Explosión de energía negativa: el bastón libera una explosión silenciosa de energía negativa desde un punto indicado por el portador. El punto debe estar a menos de 20' del bastón y su usuario. La energía inflige 1d8+7 puntos de daño a las criaturas vivas en una explosión de 20' de radio. Una salvación contra Voluntad (CD 15) reduce el daño a la mitad. Debido a que los muertos vivientes funcionan con energía negativa, este conjuro les cura la misma cantidad de daño en vez de herirlos (2 cargas).

Ola de energía negativa: el bastón libera un estallido silencioso de energía, que afecta a un valor de 7d6 DG de criaturas muertas vivientes. Aquellas que estén más cerca resultan afectados en primer lugar, y las que estén a la misma distancia son afectadas por orden de menos a más Dados de Golpe. Las criaturas muertas vivientes obtienen una resistencia a la expulsión de 1d4 + el modificador de Carisma del portador (mínimo 1). El efecto dura 10 asaltos (2 cargas).

Rayo de energía negativa: se proyecta un rayo de energía negativa desde el extremo del bastón. El portador debe tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para infligir daño a un objetivo. El rayo inflige 4d6 puntos de daño por energía negativa a una criatura viva. Debido a que los muertos vivientes funcionan con energía negativa, este conjuro les cura la misma cantidad de daño en vez de herirlos (1 carga).

Nivel de lanzador: 7.º, Prerrequisitos: Fabricar bastón, *protección contra la energía negativa, azote sacrílego*, el creador debe ser maligno, *Precio de mercado*: 78.950 po.

Bastón voraz: este *bastón* +2/+2 parece estar hecho de carne fundida. En su parte superior, una cabeza humanoide muestra sus colmillos y parece fundirse hacia el bastón. Con un golpe crítico, la cabeza colmilluda de la punta del bastón muerde a la víctima causándole 1d8 puntos de daño, sumado al daño de crítico normal. Además, el *bastón voraz* tiene los siguientes poderes:

Bruma ácida, como un mago de 11.º nivel, a una orden (2 cargas).

Convocar plaga, como un mago de 11.º nivel, a una orden. La plaga dura 8 asaltos y no requiere concentración. El bastón siempre convoca a sabandijas, así que suma +4 a la tirada de d20 para determinar que tipo de plaga aparece (2 cargas).

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos*: Fabricar bastón, *bruma ácida, convocar plaga*; *Precio de mercado*: 58.200 po.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Anillas de descanso: esta bella diadema para el pelo está formada por tres anillos trenzados. Cuando se lleva proporciona un bonificador de resistencia +10 contra *pesadilla y moldear mensaje onírico* (consulta el capítulo 6) y también inmuniza al portador contra los sueños.

Nivel de lanzador: 9.º; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *dormir, pesadilla o moldear mensaje onírico* (consulta el capítulo 6: conjuros); *Precio de mercado*: 12.500 po. Peso: –.

Anteojos contra la mirada: estos anteojos tienen lentes oscuras que parecen opacas hasta que se llevan. Una montura de cuero fija las lentes y rodea los ojos del portador, y unas cintas de cuero las sujetan a su cabeza. Cuando se llevan, las lentes parecen ser transparentes para el portador, y la montura no bloquea la visión periférica. Los anteojos bloquean los ataques de mirada del portador.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso; *Precio de mercado*: 6.000 po. *Peso*: –.

Bellota de geas: las fatas dejan bellotas plateadas como esta en el exterior para que la gente irreflexiva e incauta las recoja. De este modo, las fatas obtienen mano de obra barata. Una vez al día, cuando se recoge, una *bellota de geas* puede aplicar un geas menor sobre la criatura que la toque excepto si tiene éxito en una salvación de Voluntad (CD 16). El efecto permanece hasta que la criatura cumple una tarea determinada para quien ha dejado la bellota, o hasta que hayan pasado siete días. Si el personaje sigue en contacto con la bellota al terminar el efecto, vuelve a estar sujeto al efecto si falla otra salvación. La bellota no funciona si no la deja una fata.



Capa de hechizos

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, geas menor, el creador debe ser una fata; *Precio de mercado*: 8.400. *Peso*: –.

Brazos de naga: estos bellos brazos de plata cuelgan de un arnés fabricado con cuero de gran calidad. Los brazos tienen la proporción de un humanoide Mediano, y tienen dos "dedos" y un "pulgar" oponible en cada mano. La magia que da vida a los brazos cuando se llevan puestos duplica la Fuerza y la Destreza del personaje que los lleva. En una situación estresante o exigente, como en combate, el portador debe salvarse contra Voluntad (CD 19) o sufrirá un penalizador –2 en las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad y pruebas de característica hasta que pase la situación. Las armaduras mágicas cambian para adaptarse a los nuevos brazos.

Los *brazos de naga* no permiten ataques adicionales ni realizar varias tareas físicas a la vez, ni tampoco incrementan el alcance del usuario. Sin embargo, sí permiten el uso de objetos diseñados para criaturas con manos y brazos humanoides.

Si el portado ya tiene brazos, los *brazos de naga* le permiten el uso de una arma a dos manos y otra pieza de equipo. Por ejemplo, un portador podría empuñar un espadón mientras sigue usando un escudo.

Los *brazos de naga* tienen una dureza 10 y 30 puntos de golpe cada uno. Un personaje no puede quitar los *brazos de naga* a un contrincante desarmándolo con éxito. Los brazos se visten o desvisten como una armadura intermedia y están sujetos a los ataques que tengan a la armadura como objetivo, como el ataque de daño a armaduras de un bébilith, pero para su uso no se precisa tener ninguna competencia.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *polimorfar a otros*; *Precio de mercado*: 56.000 po. *Peso*: 8 lb.



Capa de pinchos

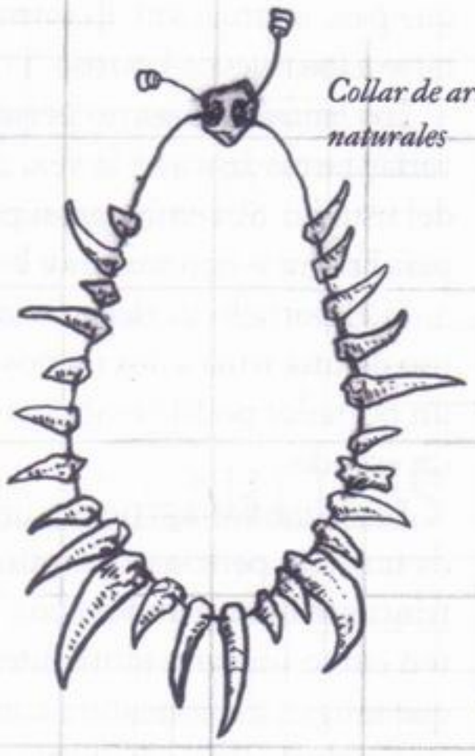
Capa de hechizos: esta capa permite a su portador lanzar *amistad con los animales, hechizar persona o animal, o comandar plantas* como un druida de 15.ºnivel. Esta capa no te permite exceder al número máximo de animales amigos. Cada aptitud puede usarse una vez al día.

Nivel de lanzador: 9.º; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *amistad con los animales, hechizar persona o animal, comandar plantas*, *Precio de mercado*: 54.000 po. *Peso*: 1 lb.

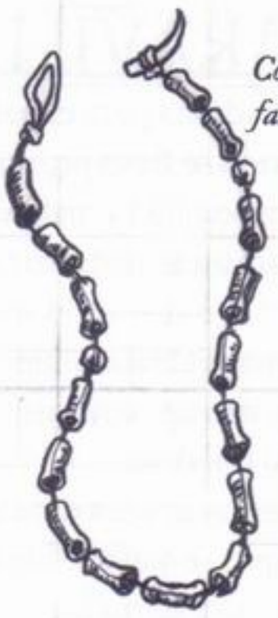
Capa de pinchos: esta capa marrón tiene una cobertura de pinchos sobre su parte exterior. Los pinchos miden entre 1 y 2' de largo y tienen rayas tostadas, negras y marrones. Mientras participa en una presa, el portador puede agitarse, golpeando con 1d4 pinchos cada vez que tiene éxito en una prueba de presa. Un contrincante alcanzado por un ataque con un pincho debe salvarse contra Reflejos (CD 16) o el pincho se romperá dentro de su carne. Un pincho clavado impone un penalizador de circunstancia –1 en todos los ataques, salvaciones y pruebas. Quitar el pincho inflige 1d6 puntos de daño adicionales.



Anteojos contra la mirada



Collar de armas naturales



Collar de huesos de falange



Flauta de manto



Bellota de geas



Vórtice líquido



Oro de duendes



Ojo de saga



Máscara colmilluda



Piedra corazón

SR

La capa tiene 5d6 pinchos cuando se encuentra, y al ponérsela le crecen 2d4 pinchos nuevos cada 24 horas hasta que llega a un máximo de 30. Debido a que los pinchos crujen y traquetean entre ellos, cualquiera que lleve la capa sufre un penalizador –10 en las pruebas de Moverse sigilosamente.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso; *Precio de mercado*: 2.500 po. *Peso*: 1 lb.

Collar de armas naturales: el bonificador de mejora de este collar se aplica a las tiradas de ataque y daño relacionadas con una o más armas naturales del portador. Además, cualquier cualidad especial de las armas puede aplicarse a este collar, y la cualidad se aplica entonces también a las armas naturales. Por ejemplo, un *collar de armas naturales arrojadizo* retornante +1 aplicaría su bonificador de mejora y las aptitudes especiales de arrojadiza y retornante a las armas naturales del portador.

Nivel de lanzador: 3.º, *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas; *Precio de mercado*: 600 po, más el coste del bonificador de mejora, multiplicado por el número de armas naturales afectadas. Un collar de armas naturales +1 que afecte un arma natural costará 2.600 po; si el mismo collar afecta seis armas naturales, costará 15.600 po. *Peso*: –.

Collar de huesos de falange: este tosco collar parece estar fabricado con huesos de falange de humanoides unidos con un cordel de cuero. Un trasgo que lleve este collar obtiene un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Trato con animales y Montar (huargo). Si el trasgo no tiene la dote Combatir desde una montura, puede luchar como si la tuviera mientras lleva el *collar de huesos de falange*.

Nivel de lanzador: 3.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso; *Precio de mercado*: 7.620 po. *Peso*: –.

Cubreolores: esta pequeña bolsa está suspendida de un cordel de cuero y se lleva alrededor del cuello. Mientras se lleva, el *cubreolores* camufla el olor del portador. Este efecto incrementa la CD para rastrear al portador mediante el olfato en un +30, y también camufla el efecto de los poderes extraordinarios, sortílegos y sobrenaturales basados en el olfato del portador, como el hedor de los sauriones.

Nivel de lanzador: 11.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *imagen persistente*; *Precio de mercado*: 33.000 po. *Peso*: –.

Flauta de manto: este instrumento de viento hecho de madera está fabricado para parecer la garganta de una criatura viva. Existen rumores de que un manto enseñó cómo fabricar la primera a un bardo maligno. Cuando es tocada por una criatura que tiene la habilidad Interpretar (flauta), produce uno de los cuatro efectos disponibles (que el usuario elige cada vez). Los mantos son inmunes a estos ataques sónicos enajenadores. Salvo que se especifique lo contrario, las criaturas que realizan una salvación con éxito contra estos efectos no pueden ser afectados por la misma *flauta de manto* durante un día. Todas las CD de los tiros de salvación son de 10 + el rango de Interpretar del usuario.

Estupor: una única criatura, situada en un radio de 30' del usuario de la flauta, deberá realizar una salvación contra Fortaleza o quedará afectada durante 5 asaltos como si le hubieran lanzado un conjuro de *inmovilizar persona*. Aunque se haya salvado una o más veces, la criatura deberá repetir la salvación si el usuario de la flauta vuelve a utilizar este efecto.

Miedo: todos el que se encuentre en una expansión de 30' deberá realizar una salvación contra Voluntad o huirá presa del terror durante 2 asaltos.

Náusea: todo el que se encuentre dentro de un cono de 30' deberá realizar una salvación contra Fortaleza o quedará abrumado por la náusea y la debilidad. Los personajes afectados caerán al suelo y serán incapaces de llevar a cabo ninguna acción (ni siquiera defenderse a sí mismos) durante 1d4+1 asaltos.

Turbación: todo el que se encuentre en una expansión de 80' sufrirá automáticamente un penalizador de moral –2 en las tiradas de ataque y daño. Aquellos que se vean obligados a escuchar el sonido durante más de 6 asaltos consecutivos deberán realizar una salvación contra Voluntad o entrarán en trance, incapaces de atacar o defenderse hasta que pare el sonido. Incluso si tienen éxito, deberán repetir la salvación en cada asalto que éste efecto continúe.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *causar miedo, inmovilizar persona, nube apestosa; Precio de mercado*: 27.225 po. *Peso*: 3 lb.

Flauta de sátiro: cualquier criatura con la habilidad suficiente en Interpretar (flauta de pan) puede tocar esta bella flauta de pan. En manos de un sátiro, sin embargo, la flauta puede producir tres efectos mágicos diferentes, a elección del intérprete. Cuando se toca la flauta, todas las criaturas en una expansión de 60' (excepto los sátiros) deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o quedarán afectados por un *hechizar persona, dormir o miedo*, igual que los conjuros lanzados por un hechicero de 10.º nivel (el sátiro escoge la tonada y su efecto). Una criatura que realice una salvación con éxito contra cualquier efecto de la flauta no puede ser afectado por la misma flauta durante un día. A menudo un sátiro usa su flauta para hechizar y seducir a mujeres especialmente atractivas o para dejar dormidos a los aventureros y después robarles sus objetos de valor.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser un sátiro; *Precio de mercado*: 3.000 po. *Peso*: 3 lb.

Guantes de humano: estos guantes mágicos proporcionan dedos y pulgares humanoides al portador. Cualquier criatura puede llevarlos, siempre que tenga tentáculos o patas sobre las cuales deslizarlos. Mientras lleva los guantes, la criatura puede manipular objetos como si tuviera manos plenamente funcionales. El portador puede usar toda su Fuerza y Destreza con sus nuevas "manos". Las criaturas que tengan manos no obtienen ningún beneficio de los guantes, pero si les falta un pulgar, un dedo o incluso toda una mano, pueden usar los guantes para reemplazar la pérdida.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *polimorfar a otro; Precio de mercado*: 42.000 po. *Peso*: –.

Herraduras flamígeras: cualquier caballo corriente que lleve estas herraduras puede transformarse hasta tres veces al día, durante 7 horas cada una, en una criatura parecida a una pesadilla. La trasformación tiene lugar cuando el propietario de las herraduras pronuncia la palabra de mando. Otra palabra de mando devuelve al caballo a su forma normal. Pronunciar la palabra de mando es una acción libre, pero la transformación tiene lugar en una acción estándar. Cuando está transformado, el caballo obtiene una velocidad de vuelo de 90' (buena), +1d4 puntos de daño por fuego en cada ataque de cascos con éxito, +2 a Destreza, +10 a Inteligencia y +6 a Carisma. Un golpe de las pezuñas del caballo transformado prende los materiales combustibles.

Nivel de lanzador: 7.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *polimorfar a otro; Precio de mercado*: 30.240 po. *Peso:* 2 lb. cada una.

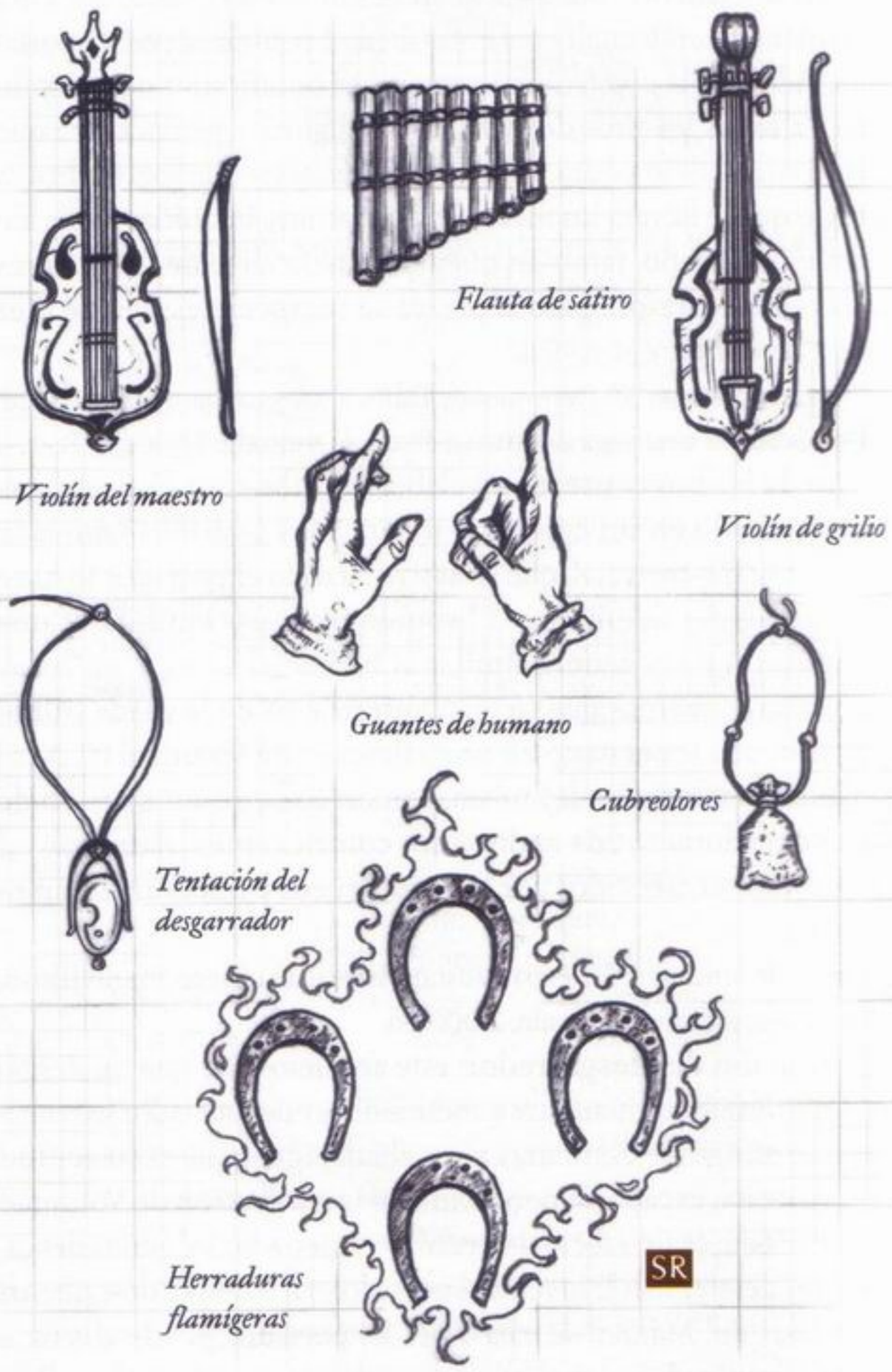
Máscara colmilluda: llevar esta máscara permite a su portador dominar y controlar a animales con órdenes simples como "ataca", "corre" y "trae". Las órdenes suicidas o autodestructivas (incluyendo la orden de atacar a una criatura con dos o más categorías de tamaño superiores a la de los animales dominados) serán sencillamente ignoradas. El portador puede dominar y controlar hasta 12 DG de animales simultáneamente.

La máscara establece un vínculo mental entre el portador y las criaturas controladas. Las criaturas pueden ser controladas mediante órdenes mentales silenciosas mientras permanezcan a menos de 150' del portador, y éste no necesita verlas. El portador no percibe directamente lo que sienten las criaturas, pero sabe lo que experimentan cada una de ellas. Debido a que el portador dirige a las criaturas con su propia inteligencia, las criaturas pueden ser capaces de llevar a cabo acciones que normalmente están más allá de su comprensión, como manipular objetos con sus patas y bocas. El portador no necesita concentrarse exclusivamente en controlar a las criaturas excepto si las está intentando controlar para que hagan algo que normalmente no podrían hacer.

La dominación dura 6 asaltos y después las criaturas vuelven a su comportamiento normal. No tienen ningún lazo con el portador de la máscara, pero su actitud es amistosa.

Nivel de lanzador: 5.º; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *dominar animal; Precio de mercado*: 30.000 po. *Peso*: 2 lb.

Máscara de dragón: esta máscara permite ver lo invisible al portador, igual que el conjuro lanzado por un mago de 6.º nivel. La



máscara funciona automáticamente al ponérsela durante hasta una hora al día. Este tiempo no tiene que ser continuo. Mientras la máscara está activada, el portador no está sujeto al ataque furtivo de un pícaro excepto que esté sea de al menos 10.° nivel.

Nivel de lanzador: 6.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *ver lo invisible*; *Precio de mercado*: 44.000 po. *Peso*: 2 lb.

Ojo de saga: un *ojo de saga* es una gema mágica creada por una tríada de sagas. Parece ser nada más que una piedra semipreciosa, pero una *gema de visión* o un efecto similar revelará que se trata de un ojo que debería estar en un cuerpo. A menudo, el *ojo de saga* se usa como un anillo, broche u otro adorno. Cualquiera de las tres sagas 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.

Nivel de lanzador: 5.°; *Prerrequisito*: Fabricar objeto maravilloso, *clarividencia*, las creadoras deben ser una tríada de sagas, *Precio de mercado*: 22.500 po. *Peso*: —.

Oro de duendes: esta bolsa contiene unas hojas secas que, durante 8 horas después de que sean encontradas, parecen ser un d% monedas de oro. Las fatas ven automáticamente a través de la ilusión, pero el resto debe salvarse contra Voluntad al interactuar con la bolsa de monedas (CD 19).

Nivel de lanzador: 11.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *imagen persistente*, le creador debe ser una fata; *Precio de mercado*: 4.950 po. *Peso*: 2 lb.

Piedra corazón: toda saga nocturna lleva esta presea, que cura instantáneamente cualquier enfermedad contraída por su portadora. Además, la *piedra corazón* otorga un bonificador de resistencia +2 a todos los tiros de salvación. Ninguna saga nocturna que pierda su amuleto podrá utilizar *etereidad* hasta que logre fabricar otra (lo que le llevará un mes). Otras criaturas, incluidas las de alineamiento bueno, también pueden beneficiarse de los poderes de la piedra corazón, pero la presea se romperá después de diez usos y no confiere *etereidad*.

Nivel de lanzador: 3.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, la creadora debe ser una saga nocturna; *Precio de mercado*: 1.800 po. *Peso*: —.

Rueda balbuceante: es un elaborado cilindro tallado en madera montado en un cetro con intrincados grabados fabricado con el mismo material, que se activa cuando el portador lo hace girar alrededor del mango. El sonido irregular emitido es una compulsión enajenadora similar al balbuceo de un alip. Todas las criaturas cuerdas que se encuentren a 30' de la rueda balbuceante deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 11) o quedarán afectadas del mismo modo que con un conjuro de *hipnotismo* durante 2d4 asaltos. Los contrincantes que se salven no pueden ser afectados por la misma rueda balbuceante durante un día.

Nivel de lanzador: 1.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *hipnotismo*; *Precio de mercado*: 2.000 po.

Tentación del desgarrador: este amuleto hace que un desgarrador gris que se encuentre a menos de 50' del portador lo considere un amigo de confianza y un aliado, igual que si su actitud fuese solícita, excepto si tiene éxito en una salvación de Voluntad (CD 19). Este es un efecto de hechizo enajenador. Algunos desgarradores desarrollan lazos con el portador, tal como se describe en la entrada del *Manual de monstruos*. El portador puede afectar a tantos desgarradores que fallen sus salvación como su bonificador de Carisma (si lo tiene). Estos desgarradores permanecen bastante cerca del portador, abandonándolo sólo para ir a buscar comida y agua. Una vez al día, cada desgarrador gris afectado ofrece al portador la cantidad de comida suficiente para alimentar a un humanoide Mediano durante un día.

Nivel de lanzador: 11.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *hechizar monstruo*; *Precio de mercado*: 35.640 po. *Peso*: —.

Violín de grilio: los grilios son unos duendes conocidos por sus interpretaciones con el violín. Cuando tocan sus violines, los grilios hacen que toda criatura que no sea duende en un radio de 30' del instrumento deba tener éxito en una salvación contra Voluntad (CD 15) o quede afectada por unos efectos similares al *baile irresistible de Otto* mientras suena la música. Se trata de un efecto sónico. Cualquiera capaz de tocar el instrumento (que es de tamaño Diminuto) puede producir el efecto.

Nivel de lanzador: 3.°, *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *danza irresistible de Otto*, el creador debe ser un grilio; *Precio de mercado*: 14.400 po. *Peso*: —.

Violín del maestro: este violín excepcional del tamaño adecuado para una criatura Menuda, produce una bella música cuando se toca. En las manos de un grilio, sin embargo, sustituye los efectos normales de un violín de grilio con las aptitudes de la música de bardo infundir valor, contraoda, *fascinar, sugestión* o inspirar grandeza como si fuera tocado por un bardo de 9.° nivel. Consulta los rasgos de clase del bardo en el Capítulo 3 del Manual del Jugador para las descripciones de la música de bardo.

Nivel de lanzador: 9.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser un bardo o un grilio; *Precio de mercado*: 18.000 po. *Peso*: —.

Vorágine líquida: cuando se vierte un frasco de esta sustancia mágica en un estanque de agua o de algún líquido similar, la *vorágine líquida* crea un remolino similar al de un elemental de agua Grande. La vorágine permanece durante 4 asaltos. Mide 5' en la base, hasta 30' de ancho en su parte superior y de 10 a 40' de altura, dependiendo de la profundidad del estanque. Verter el contendido del frasco en un estanque de líquido con menos de 10' de profundidad no produce ningún efecto.

Las criaturas de tamaño Mediano o inferior podrían sufrir daño al quedar atrapadas por la vorágine y ser elevadas por ésta. Toda criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 19) cuando entre en contacto con la vorágine o sufrirá 2d6 puntos de daño. Además, deberá tener éxito en una segunda salvación de Reflejos o será arrastrada quedando atrapada en las fuertes corrientes, sufriendo automáticamente el daño cada asalto. Las criaturas que puedan nadar podrán realizar una salvación de Reflejos (CD 19) por asalto para escapar de la vorágine, y aunque seguirán sufriendo el daño, lograrán escapar si tienen éxito en la salvación.

Si la base de la vorágine toca el fondo, creará una nube arremolinada de escombros. La nube estará centrada donde se vertió el líquido 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 media ocultación, y las que se encuentren más allá la poseerán total (consulta Ocultación, en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). Para poder lanzar un conjuro, los atrapados en la nube deben tener éxito en una prueba de Concentración (CD 19).

Nivel de lanzador: 11.°; *Prerrequisitos*: Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI*; *Precio de mercado*: 3.300 po. *Peso*: —.



Las reglas para la magia presentadas en el capítulo 10 del *Manual del jugador* se aplican a los monstruos del mismo modo que a los personajes de las razas estándar. Los monstruos que puedan realizar gestos somáticos y hablar idiomas pueden lanzar los mismo conjuros que un lanzador de conjuros humanoide, siempre que tengan los niveles de clase que se lo permitan. Los monstruos que no puedan hablar pueden lanzar cualquier conjuro que no tenga componentes verbales (consulta las tablas inferiores) o cualquier conjuro que puedan preparar con la dote metamágica Conjurar en silencio.

LOS MONSTRUOS Y LA ESPECIALIZACIÓN EN ESCUELAS

Los monstruos que no tienen la aptitud de hablar no pueden lanzar conjuros con componentes verbales. Debido a que muchos conjuros de las escuelas de Encantamiento, Ilusión y Transmutación no tienen componentes verbales, estas escuelas son buenas elecciones para la especialización de lanzadores de conjuros incapaces de hablar. Las Tablas 6–1 y 6–2 resumen los conjuros arcanos y divinos del *Manual del jugador* que no tienen componentes verbales.

VARIANTE: APRENDER ESTOS CONJUROS

Algunos de los conjuros de este capítulo son claramente más útiles para los personajes monstruos que para los personajes de las razas estándar. *Ramillete de conjuros*, por ejemplo, es de más utilidad cuantos más brazos tenga el personaje, y *alas nebulosas* sólo es útil para los personajes y criaturas que ya pueden volar.

El juego Dungeons&Dragons da por sentado que todos los conjuros publicados en fuentes oficiales están disponibles para todos los personajes cuando aprenden nuevos conjuros. Sin embargo, el DM

Tabla 6–1:
Conjuros arcanos sin componentes verbales

Nivel	Escuela	Nombre del conjuro
Hcr/Mag 3	Trans	*forma gaseosa*
Brd 5, Hcr/Mag 6	Ilus	*doble engañoso*
Brd 6, Hcr/Mag 6	Enc	*geas/empeño*
Brd 6, Hcr/Mag 6	Ilus	*imagen permanente*
		imagen programada
Hcr/Mag 8	Trans	*etereidad*

Tabla 6–2:
Conjuros divinos sin componentes verbales

Nivel	Escuela	Nombre de conjuro
Drd 1	Abjur	*invisibilidad ante los animales*
Aire 3	Trans	*forma gaseosa*
Clr 2	Trans	*integrar*
Clr 6	Conj	*aliado de los planos*
	Enc	*geas/empeño*
	Trans	*etereidad*
Suerte 6, Superchería 6	Ilus	*doble engañoso*
Clr 8, Curación 8	Conj	*sanar a las masas*

o el lanzamiento de conjuros. De hecho proporciona una media ocultación de forma adecuada. AS

puede querer mantener los conjuros de este libro más bajo el control de monstruos y personajes monstruos, no porque sean demasiado poderosos para los personajes de las razas estándar sino para reforzar su esencia. Como regla variante, el DM puede requerir que un personaje de raza estándar sólo obtenga estos sortilegios mediante el contacto con un monstruo que quiera cambiarlos o investigándolos como si fueran conjuros originales. Consulta la variante: 'Aprender nuevos conjuros' e 'Investigación de conjuros originales' en 'Subir de nivel' en el capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master* para conocer directrices y ejemplos.

CONJUROS DE ESPECIES SALVAJES Y *PERMANENCIA*

A continuación se detalla la interacción entre los conjuros de *Especies salvajes* con el de *permanencia*. Para más información consulta la descripción del conjuro *permanencia* en el Capítulo 11 del *Manual del jugador*.

Puedes convertir en permanentes los siguientes conjuros sobre tí mismo.

Conjuro	Nivel de conjuro	Nivel mínimo	Coste en PX
Aletas a pies	Hcr/Mag 2	11.º	1.000
Extender tentáculos	Hcr/Mag 4	15.º	2.000

Además del uso personal, *permanencia* puede utilizarse para convertir en permanentes los siguientes conjuros sobre tí mismo, otra criatura o un objeto (lo que sea apropiado).

Conjuro	Nivel de conjuro	Nivel mínimo	Coste en PX
Agrandar mejorado	Hcr/Mag 5	17.º	2.500
Aguante mayor	Hcr/Mag 2	11.º	1.000
Alas del mar	Hcr/Mag 2	11.º	1.000
Alas nebulosas	Hcr/Mag 2	11.º	1.000
Arma de energía	Hcr/Mag 4	15.º	2.000
Bendición del guiralón	Hcr/Mag 3	13.º	1.500
Excavar rápido	Hcr/Mag 2	11.º	1.000
Fundir brazos	Hcr/Mag 3	13.º	1.500
Olfato	Hcr/Mag 2	11.º	1.000
Reducir mejorado	Hcr/Mag 5	17.º	2.500
Resistencia superior	Hcr/Mag 5	17.º	2.500
Respiración aérea	Hcr/Mag 3	13.º	1.500
Visión en la penumbra	Hcr/Mag 1	9.º	500
Vista ciega	Hcr/Mag 2	11.º	1.500
Vista ciega mejorada	Hcr/Mag 4	15.º	2.500

Los siguientes conjuros pueden lanzarse y hacerse permanentes sólo sobre objetos y áreas.

Conjuro	Nivel de conjuro	Nivel mínimo	Coste en PX
Foso ilusorio	Hcr/Mag 4	15.º	2.000
Muro de extremidades	Hcr/Mag 5	17.º	2.500
Puente de sonido	Hcr/Mag 3	13.º	1.500

Los conjuros lanzados sobre otras criaturas, objetos o lugares (no sobre ti mismo) son vulnerables normalmente al *disipar magia*.

El DM puede estipular que debes investigar estas aplicaciones del conjuro de *permanencia*. Consulta 'Investigación de conjuros originales' en el capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master*.

CONJUROS DE ASESINO

CONJUROS DE ASESINO (1.er NIVEL)

Visión en la penumbra. El receptor obtiene visión en la penumbra durante 1h/nivel.



CONJUROS DE BARDO

CONJUROS DE BARDO (2.º NIVEL)

Astucia del zorro. El receptor gana 1d4+1 puntos de Int durante 1h/nivel.

Canto disonante. Las pruebas de Concentración son más difíciles dentro del área.

Canturreo armonioso. Elimina la necesidad de concentrarse para mantener el siguiente conjuro que se lance.

Hablar con los aliados. Los receptores pueden conversar a distancia sin mover los labios.

Puente de sonido. Un puente invisible que se extiende hasta 10'/nivel.

Resistencia mayor. El receptor gana +3 en las pruebas de salvación.

CONJUROS DE BARDO (5.º NIVEL)

Confusión mayor. Hace que el usuario se comporte de modo extraño durante 1 min./nivel.

Explosión cacofónica. Un fuerte ruido que inflige 1d6 de daño/nivel a todos dentro del área.

CONJUROS DE BARDO (6.º NIVEL)

Alarido mayor. Energía sónica que causa daño y ensordece.

CONJUROS DE CLÉRIGO

CONJUROS DE CLÉRIGO (1.er NIVEL)

Ramillete de conjuros. Retiene la descarga de un conjuro de toque por cada extremidad.

CONJUROS DE CLÉRIGO (2.º NIVEL)

Alas del mar. +30' a la velocidad natatoria del receptor.

Aletas a pies. Transforma las colas y aletas en piernas y pies.

Astucia del zorro. El receptor gana 1d4+1 puntos de Int durante 1h/nivel.

Detectar agua. Encuentra agua en un cuarto de círculo de largo alcance.

Excavar rápido. +20' a la velocidad de excavar del receptor.

Nube de tinta. Impide la visión hasta más de 5' bajo el agua.

Resistencia mayor. El receptor gana+3 en las pruebas de salvación.

Viento sangriento. Usa tus armas naturales como arrojadizas.

CONJUROS DE CLÉRIGO (3.er NIVEL)

Aliento de Laogzed. Los vapores nauseabundos dentro de un cono persisten durante 10 asaltos.
Bendición del guiralón. El receptor obtiene un par de brazos adicionales por cada cuatro niveles.
Canturreo armonioso. Elimina la necesidad de concentrarse para mantener el siguiente conjuro que se lance.
Fundir brazos. Varios brazos/tentáculos se convierten en un par de extremidades más fuertes.
Lanza sónica. Energía sónica que inflige 1d6 de daño/nivel.
Puente de sonido. Un puente invisible que se extiende hasta 10'/nivel.
Respiración aérea. El receptor puede respirar aire libremente.
Vista ciega. El receptor obtiene vista ciega 30´ durante 1min./nivel.

CONJUROS DE CLÉRIGO (4.º NIVEL)

Arma de energía. Un arma inflige daño adicional de energía.
Desgarrar la tierra. Una erupción inflige 5d6 de daño/nivel a todos en el área.
Extender tentáculos. +5' al alcance de los ataques de tentáculo.

CONJUROS DE CLÉRIGO (5.º NIVEL)

Oscuridad reptante. Nube de tentáculos que te oculta y protege.
Resistencia superior. El receptor gana +6 a los tiros de salvación.
Vista ciega mejorada. El receptor obtiene vista ciega 60' durante 1 min./nivel.

CONJUROS DE CLÉRIGO (6.º NIVEL)

Dotar de consciencia a muertos vivientes. Las criaturas sin mente ganan Int.
Repudio. Las criaturas dentro de un cono no pueden acercarse.

CONJUROS DE CLÉRIGO (7.º NIVEL)

Estrella sagrada. Una partícula de energía brillante que te defiende y ataca a tus contrincantes.
Máscara de muerto viviente. El tipo del receptor cambia a muerto viviente.
Servidor menor. Un objeto animado cumple tus órdenes.

CONJUROS DE CLÉRIGO (8.º NIVEL)

Plaga de arañas. Convoca a arañas monstruosas Enormes para que luchen por ti.

CONJUROS DE CLÉRIGO (9.º NIVEL)

Dotar de consciencia a constructos. Los constructos obtienen inteligencia humana.
Encarnar constructo. Convierte a un constructo en una criatura viva.
Muerte infame. Una criatura muerta viviente consigue una plantilla de infernal.

CONJUROS DE DRUIDA

CONJUROS DE DRUIDA (NIVEL 0)

Aurora. Despierta a las criaturas durmientes/inconscientes en el área.

CONJUROS DE DRUIDA (1.er NIVEL)

Alas del mar. +30' a la velocidad natatoria del receptor.
Camuflaje. Obtienes un bonificador +10 en las pruebas de Esconderse.
Carga del león. El receptor puede cargar y luego hacer un ataque completo en el mismo asalto.
Detectar agua. Encuentra agua en un cuarto de círculo de largo alcance.
Excavar rápido. +20' a la velocidad de excavar del receptor.

CONJUROS DE DRUIDA (2.º NIVEL)

Alzamiento flotante. El agua eleva a la criatura 20' por encima de la superficie.
Olfato. El receptor obtiene la aptitud de olfato.
Resistencia mayor. El receptor gana +3 a las pruebas de salvación.
Vista ciega. El receptor obtiene vista ciega 30´ durante 1min./nivel.

CONJUROS DE DRUIDA (3.er NIVEL)

Abrazar lo salvaje. Obtienes los sentidos y otros rasgos de un animal.
Contrarrestar a la luna. Evita que un licántropo cambie de forma.
Dientes puntiagudos. Las armas naturales del receptor obtienen la aptitud especial afilada.
Respiración aérea. El receptor puede respirar aire libremente.

CONJUROS DE DRUIDA (4.º NIVEL)

Mezclarse con los bosques. Ganas un +20 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.
Vista ciega mejorada. El receptor obtiene vista ciega 60' durante 1 min./nivel.

CONJUROS DE DRUIDA (5.º NIVEL)

Resistencia superior. El receptor gana un +6 en los tiros de salvación.

CONJUROS DE DRUIDA (6.º NIVEL)

Cuerpo vegetal. El tipo del receptor cambia a planta.

CONJUROS DE EXPLORADOR

CONJUROS DE EXPLORADOR (1.er NIVEL)

Alas del mar. +30' a la velocidad natatoria del receptor.
Aurora. Despierta a las criaturas durmientes/inconscientes en el área.
Camuflaje. Ganas un bonificador +10 en las pruebas de Esconderse.
Detectar agua. Encuentra agua en un cuarto de círculo de largo alcance.
Visión en la penumbra. El receptor obtiene visión en la penumbra durante 1h/nivel.

CONJUROS DE EXPLORADOR (2.º NIVEL)

Excavar rápido. +20' a la velocidad de excavar del receptor.
Olfato. El receptor gana la aptitud de olfato.

CONJUROS DE EXPLORADOR (3.er NIVEL)

Abrazar lo salvaje. Obtienes los sentidos y otros rasgos de un animal.
Dientes puntiagudos. Las armas naturales del receptor obtienen la aptitud especial afilada.
Mezclarse con los bosques. Obtienes un +20 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (1er NIVEL)

Trans **Ramillete de conjuros.** Retiene la descarga de un conjuro de toque por cada extremidad.
Visión en la penumbra. El receptor obtiene visión en la penumbra durante 1h/nivel.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (2º NIVEL)

Abjur **Canto disonante.** Las pruebas de Concentración son más difíciles dentro del área.
Resistencia mayor. El receptor gana un +3 en las pruebas de salvación.
Adiv **Detectar agua.** Encuentra agua en un cuarto de círculo de largo alcance.
Conj **Nube de tinta.** Impide la visión hasta más de 5' bajo el agua.
Evoc **Viento sangriento.** El receptor usa sus armas naturales como arrojadizas.
Nigro **Burbuja deshidratante.** Un globo de aire que daña al evaporar la humedad de la víctima.
Trans **Alas del mar.** +30' a la velocidad natatoria del receptor.
Alas nebulosas. +30' a la velocidad de vuelo del receptor.
Aletas a pies. Transforma las colas y aletas en piernas y pies.
Astucia del zorro. El receptor gana 1d4+1 puntos de Int durante 1min./nivel.1h/nivel.
Carga del león. El receptor puede cargar y luego hacer un ataque completo en el mismo asalto.
Excavar rápido. +20' a la velocidad de excavar del receptor.
Hablar con los aliados. Los receptores pueden conversar a distancia sin mover los labios.
Olfato. El receptor obtiene la aptitud de olfato.
Vista ciega. El receptor obtiene vista ciega 30´ durante 1min./nivel.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (3er NIVEL)

Conj **Aliento de Laogzed.** Los vapores nauseabundos dentro de un cono persisten durante 10 asaltos.
Puente de sonido. Un puente invisible que se extiende hasta 10'/nivel.
Evoc **Canturreo armonioso.** Elimina la necesidad de concentrarse para mantener el siguiente conjuro que se lance.
Granizo. Bolas de hielo que infligen 5d6 de daño por frío.
Lanza sónica. Energía sónica que inflige 1d6 de daño/nivel.
Trans **Bendición del guiralón.** El receptor gana un par de brazos adicionales cada cuatro niveles.
Fundir brazos. Varios brazos/tentáculos se convierten en un par de extremidades más fuertes.
Respiración aérea. El receptor respira aire libremente.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (4º NIVEL)

Ilus **Foso ilusorio.** Crea la ilusión de un foso de 20' de profundidad.
Trans **Arma de energía.** Un arma inflige daño adicional de energía.
Desgarrar la tierra. Una erupción inflige 5d6 de daño/nivel a todos en el área.
Extender tentáculos. +5' al alcance de los ataques de tentáculo.
Vista ciega mejorada. El receptor obtiene vista ciega 60' durante 1 min./nivel.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (5º NIVEL)

Abjur **Resistencia superior.** El receptor gana un +6 en los tiros de salvación.
Evoc **Explosión cacofónica.** Un fuerte ruido que inflige 1d6 de daño/nivel a todos dentro del área.
Muro de extremidades. Un remolino de extremidades que inflige 1d6 de daño contundente/nivel.
Trans **Agrandar mejorado.** El receptor sigue agrandado durante 10 min./nivel.
Servidor menor. Un objeto animado cumple tus órdenes.
Reducir mejorado. El receptor sigue reducido durante 10 min./nivel.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (6º NIVEL)

Encan **Confusión mayor.** Hace que el usuario se comporte de modo extraño durante 1 min./nivel.
Ilus **Moldear mensaje onírico.** Altera los sueños del receptor para producir el efecto deseado.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (7º NIVEL)

Conj **Desprender víboras.** Convocas a víboras Medianas para que luchen por ti.
Nigro **Dotar de consciencia a muertos vivientes.** Las criaturas sin mente ganan Int.
Trans **Cuerpo pétreo.** Tu cuerpo se convierte en piedra viva.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (8º NIVEL)

Evoc **Alarido mayor.** Energía sónica que causa daño y ensordece.
Ilus **Acechar.** El receptor queda oculto de la vista, el oído y el olfato.
Nigro **Guardia esquelética.** Crea un esqueleto/nivel con DG efectivos iguales a tu nivel de lanzador.
Trans **Látigos flamígeros.** Tus patas delanteras infligen 5d6 de daño por fuego +1/nivel.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (9º NIVEL)

Abjur **Fauces del caos.** Energía caótica que inflige daño e impide la concentración.
Conj **Muerte infame.** Una criatura muerta viviente obtiene una plantilla infernal.
Trans **Dotar de consciencia a muertos vivientes.** Las criaturas sin mente ganan Int.
Encarnar constructo. Convierte a un constructo en una criatura viva.

CONJUROS DE PALADÍN

CONJUROS DE PALADÍN (2º NIVEL)

Resistencia mayor. El receptor gana un +3 en las pruebas de salvación.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

Estas descripciones de conjuros siguen el formato del *Manual del jugador* y se presentan por orden alfabético.

ABRAZAR LO SALVAJE

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 3
Componentes: V, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite adoptar la naturaleza y algunas aptitudes de un animal salvaje. Conservas tu propia forma, pero mientras dure el conjuro obtienes los sentidos naturales y extraordinarios de la criatura que elijas, así como sus rangos en habilidades (aunque estos no se apilan con los rangos que pudieras tener en las mismas habilidades). Así, dependiendo del animal que elijas, puedes obtener vista ciega, olfato y rangos en Avistar, Escuchar u otras habilidades. *Abrazar lo salvaje* no te proporciona los ataques naturales, métodos de locomoción, dotes ni aptitudes extraordinarias no sensoriales, como pisotear o agarrón mejorado, del animal. *Foco:* pelaje, piel o plumas del animal seleccionado, o un objeto o componente de su guarida. Debes haber obtenido el foco del animal por tí mismo.

ACECHAR

Ilusión (engaño)
Nivel: Hcr/Mag 8
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Igual que *invisibilidad mejorada* excepto en lo indicado arriba y en que la criatura tampoco puede ser detectada por el oído y el olfato. El receptor irradia silencio en un radio de 5' y tampoco deja ningún olor que pueda ser detectado por la aptitud olfato.

AGRANDAR MEJORADO

Nivel: Hcr/Mag 5
Alcance: toque
Duración: 10 minutos/nivel

Igual que *agrandar*, excepto en lo indicado arriba.

ALAS DEL MAR

Transmutación
Nivel: Clr 2, Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 2
Componentes: S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: tú o una criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro incrementa la velocidad natatoria del receptor en 30'. No tiene efecto en otros modos de movimiento, ni tampoco permite volar al receptor si no puede hacerlo ya.

Componente material: una gota de agua.

ALAS NEBULOSAS

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro incrementa la velocidad de vuelo del receptor en 30'. No tiene efecto en otros modos de movimiento, ni tampoco permite volar al receptor si no puede hacerlo ya.

ALETAS A PIES

Transmutación
Nivel: Clr 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro trasforma la cola o las aletas en piernas y pies humanoides. Las criaturas Medianas transformadas tienen una velocidad base de 30', las criaturas Pequeñas o de menor tamaño tienen una velocidad de 20', y las criaturas Grandes o mayores tienen una velocidad de 40'. Este es un conjuro común entre los sirénidos, nagas y tritones.

ALIENTO DE LAOGZED

Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: cono
Duración: instantáneo

Como *nube apestosa* excepto en lo indicado arriba y en que los vapores nauseabundos persisten durante 10 asaltos.

ALZAMIENTO FLOTANTE

Evocación
Nivel: Drd 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura voluntaria o un objeto que esté nadando o flotando (de un peso total hasta 200 lb./nivel)
Duración: 10 minutos/nivel (D) (ver texto)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Ordenas al agua que soporta o rodea a una criatura u objeto que esté nadando o flotando que se levante y mantenga a la criatura por encima de la superficie del agua. Un objeto levantado de este modo puede contener a criaturas u otros objetos (por ejemplo, un bote). La criatura debe querer ser levantada de este modo, y un objeto debe estar desatendido o en poder de una criatura voluntaria. El conjuro causa que una suave ola de agua se eleve bajo el receptor y lo mantenga a 20' por encima del resto de superficie acuática. Si existen obstáculos que impidan la elevación (como estar en una cueva con el techo bajo), la ola levanta al receptor hasta que toque el obstáculo. El receptor siempre descansa en la parte superior de esta ola (rescatándole del ahogamiento si se trata de un ser que respira aire) y puede desplazarse nadando por sus propios medios o con la ayuda de otros (con una cuerda, por ejemplo). Si el receptor sale de la ola cae lentamente y el conjuro termina.

ARMA DE ENERGÍA

Transmutación (ver texto)
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: un arma
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza (objeto, inofensivo)
Resistencia a conjuros: no

Haces que un arma obtenga la aptitud especial de infligir daño por energía además del resto de sus aptitudes, algo parecido a como inflige daño adicional por fuego un

arma explosiva ígnea en un golpe o golpe crítico. El arma puede infligir daño por ácido, frío, electricidad, fuego o sonido, algo que eliges tú en el momento del lanzamiento. El arma inflige +1d6 puntos de daño adicionales al golpear con éxito. Con un golpe crítico, el arma inflige +1d10 puntos de daño adicionales por energía. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, suma +2d10 puntos de daño por energía en vez de sólo uno, y si es ×4 +3d10.

Este conjuro puede lanzarse sobre un arma que ya inflija daño por energía, pero si el arma ya crea el mismo tipo de daño que el conjuro los efectos no se apilan. Por ejemplo, si se lanza sobre una *espada larga flamígera +1* para darle daño por fuego adicional, el conjuro no tiene efecto, pero puede proporcionarle cualquiera del resto de tipos de energía.

Este conjuro tiene un subtipo que está en consonancia con el de la energía creada por el arma receptora. Por ejemplo, *arma de energía* es un conjuro de fuego cuando se usa para dar un bonificador de daño por fuego a un arma.

ASTUCIA DEL ZORRO

Transmutación
Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura transmutada se vuelve más inteligente. El conjuro concede un bonificador de mejora a la Inteligencia de 1d4+1 puntos, añadiendo los beneficios normales a las habilidades relacionadas con Inteligencia. Los magos que reciben *astucia del zorro* no obtienen conjuros adicionales, pero se incrementa la CD de salvación de sus sortilegios.

Componente material arcano: unos cuantos cabellos o una pizca de heces de un zorro.

AURORA

Abjuración
Nivel: Drd 0, Exp 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: todas las criaturas en una expansión de 15' de radio centrada en ti
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí

Todas las criaturas durmientes en la zona se despiertan. Aquellas que estén inconscientes debido al daño atenuado se despiertan y están grogui (ver 'Daño atenuado' en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Este conjuro no afecta a las criaturas moribundas.

BENDICIÓN DEL GUIRALÓN

Transmutación
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Proporcionas al receptor un par de brazos adicionales por cada cuatro niveles de lanzador. Cada brazo acaba en una mano con dedos y un pulgar oponible. El conjuro puede crear un máximo de cinco pares de brazos, pero el tamaño del receptor limita el número de pares adicionales que puede tener: uno si es Pequeño, dos si es Mediano, tres si es Grande o cuatro si es Enorme o de mayor tamaño. Los brazos originales de la criatura (si los tiene) son sus brazos principales, y el resto son extremidades secundarias (si el receptor no tenía brazos, los brazos creados por el conjuro son sus brazos principales).

Las nuevas extremidades pueden ser desconcertantes. En una situación estresante o exigente, como en combate, el receptor debe realizar una salvación contra Voluntad (CD 19) o sufrirá un penalizador –2 en todas las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad y pruebas de característica hasta que pase la situación. La ropa o armadura no mágica queda destruida por la transformación, pero las armaduras y ropas mágicas cambian para adaptarse a los nuevos brazos.

Los brazos adicionales no permiten ataques adicionales o realizar varias tareas físicas simultáneas, ni tampoco incrementan el alcance del receptor. Sin embargo, permiten al receptor usar objetos diseñados para criaturas con más de dos brazos, o para utilizar un objeto con las dos manos y otra pieza de equipo. Por ejemplo, un receptor podría usar un espadón mientras usa un escudo.

Componente material: algunos mechones de pelo de un guiralón.

BURBUJA DESHIDRATANTE

Nigromancia
Nivel: Hcr/Mag 2
Componentes: S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: esfera de aire con un radio de 3'
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: sí

Un globo de aire sobrenaturalmente seco se desplaza en cualquier dirección que escojas y envuelve a aquellos que golpea. Se mueve a 30' por asalto y puede saltar hasta 30' para golpear a un objetivo. Si entra en un espacio que contiene a una criatura, deja de moverse durante ese asalto y le inflige 2d4 puntos de daño al evaporarle la humedad (la víctima puede negar este daño salvándose contra Reflejos). Los cienos, criaturas compuestas de agua (como los elementales de agua) y las criaturas con el subtipo acuático sufren 2d6 puntos de daño.

La burbuja se desplaza mientras tú la dirijas activamente (una acción equivalente a moverse para ti); de otro modo se quedará quieta. La superficie de la burbuja tiene una consistencia esponjosa y flexible (similar a la de una burbuja de jabón pero que no es frágil y permite que la atraviesen sin afectar al conjuro) y sólo causa daño debido a la absorción de humedad. No puede derribar grandes obstáculos. La burbuja se deshace si supera el alcance del conjuro.

Componente material arcano: una bolsa o vejiga menuda llena de aire, y un pellizco de polvo.

CAMUFLAJE

Transmutación
Nivel: Drd1, Exp 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel

Cambias tu coloración para confundirte con el entorno que te rodea. El conjuro te proporciona un bonificador de circunstancia +10 en las pruebas de Esconderse.

CANTO DISONANTE

Abjuración [sónico]
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: emanación de 100' de radio
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Creas un canto discordante y molesto. Las criaturas afectadas que intenten lanzar conjuros o realizar otras actividades que requieran concentración deben superar pruebas de Concentración (CD 18 + modificador de Int o Car del lanzador, para magos o hechiceros, respectivamente).

Las actividades que ya precisan de pruebas de Concentración, como conjurar a la defensiva, tienen su CD incrementada por la CD de salvación de este conjuro –10. Por ejemplo, este conjuro lanzado por un mago con Inteligencia 14 tendría una CD 14, y por tanto un clérigo que intente lanzar un *arma espiritual* dentro del área debería tener éxito en una prueba de concentración contra CD 21 (15 + 2 por el nivel de conjuro del *arma espiritual* + 14 por la CD de salvación del *canto disonante* –10 = 21).

Las criaturas dentro del área obtienen un bonificador en las TS contra efectos dependientes del idioma igual a la CD del conjuro –10.

Aunque este conjuro no permite tiro de salvación, la CD de salvación del conjuro se calcula normalmente (10 + nivel de conjuro + modificador de Int o Car) para determinar el modificador a las pruebas de Concentración o para aquellos que se encuentren dentro del área.

CANTURREO ARMONIOSO

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Después de que lances este conjuro, el siguiente que lances dentro de la duración y que precise de concentración para mantenerse se mantiene para ti hasta que el *canturreo armonioso* termina. Este efecto te permite lanzar otros conjuros, incluso otro conjuro que también precise concentración. Si el conjuro mantenido por el *canturreo armonioso* tiene una duración menor que la de este conjuro, el conjuro mantenido termina como lo haría normalmente y no obtienes otros beneficios del *canturreo armonioso.* El sonido creado por el conjuro tiene el volumen del de una persona vestida con armadura que camina a paso lento, intentando no hacer ruido (normalmente una CD 5 en la prueba de Escuchar). Puedes finalizar el *canturreo armonioso* con una acción libre.

Por ejemplo, podrías lanzar este conjuro y después lanzar *detectar pensamientos*, y este conjuro mantendría la concentración del *detectar pensamientos* mientras tú lanzas un *discernir mentiras* y mantienes la concentración de este último conjuro tú mismo. Controlas los aspectos de ambos conjuros, de modo que puedes cambiar la orientación del efecto de *detectar pensamientos* y seleccionar a un objetivo diferente para tu conjuro de *discernir mentiras* en el mismo asalto.

CARGA DEL LEÓN

Transmutación
Nivel: Drd 1, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Proporcionas al receptor la poderosa aptitud de carga del león. Cuando el receptor carga, puede hacer un ataque completo en el mismo asalto.

Componente material: un cabello de melena de león.

CONTRARRESTAR A LA LUNA

Abjuración
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un licántropo
Duración: 12 horas
Tiro de salvación: Voluntad niega (D)
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro detiene el cambio de forma de un licántropo, impidiendo tanto el cambio de forma voluntario por la aptitud de forma alternativa como el cambio de forma involuntario debido a la licantropía. El objetivo retiene la forma que tuviera cuando el conjuro fuese lanzado durante toda la duración de éste; deteniendo incluso la reversión a la forma normal a causa de la muerte hasta que el conjuro termine. Los licántropos naturales obtienen un bonificador +4 a los TS contra este conjuro.

Componente material: pelo, escama o ropa desechada de la criatura a afectar.

CUERPO PÉTREO

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro transforma tu cuerpo en piedra viva.

Obtienes una reducción de daño 10/–. Eres inmune a la ceguera, golpes críticos, daño a características, sordera, enfermedad, ahogarse, electricidad, veneno, aturdimiento y todos los conjuros o ataques que afecten a tu fisiología o respiración, ya que no tienes ni fisiología ni respiración mientras este conjuro está en funcionamiento. Sólo sufres la mitad de daño del frío y fuego de todo tipo. Sin embargo, también eres vulnerable a todos los ataques que afectan a los gólems de piedra.

Obtienes un bonificador de mejora +4 a tu puntuación de Fuerza, pero también sufres un penalizador –4 a la Destreza (hasta un mínimo de Destreza 1), y tu velocidad disminuye a la mitad de lo normal. Tienes unas posibilidades de fallo arcano del 50% y un penalizador por armadura –8, igual que si vistieras una armadura completa. No puedes beber (y por tanto tampoco usar pociones) ni tocar instrumentos de viento.

Tus ataques sin armas infligen 1d6 puntos de daño normal, y estás considerado armado al realizarlos (un lanzador Pequeño inflige 1d4 puntos de daño, no 1d6). Si tus ataques naturales ya infligen más de 1d6 puntos de daño, usa el valor más grande.

Tu peso se multiplica por tres, haciendo que te hundas en el agua como una piedra. Sin embargo, podrás sobrevivir a la presión aplastante y a la falta de aire del fondo del océano, al menos hasta que termine el conjuro.

Componente material: un trozo pequeño de piedra que haya formado parte de un gólem, un elemental de tierra mayor o un castillo.

CUERPO VEGETAL

Transmutación
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Imbuyes al receptor con una poderosa magia transformadora, proporcionándole algunas de las características del tipo planta. La piel del receptor queda cubierta con musgo y hiedra, no muy diferente de la apariencia de una broza movediza. Cualquier conjuro o efecto que afecte a las plantas también afecta al receptor. Una planta es inmune a los críticos, efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y polimorfía.

Las puntuaciones de característica, habilidades y dotes del receptor no resultan afectadas (aunque su nueva forma puede dificultar o impedir el uso de ciertas habilidades o dotes).

DESGARRAR LA TIERRA

Transmutación [fuego]
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: expansión de 20' + 10'/nivel
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Apuntas a un lugar en el suelo, y la tierra de ese punto entra en erupción con una lluvia de piedras, polvo y fuego. Las criaturas y objetos dentro del área sufren 7d6 puntos de daño; el daño se divide entre 4d6 de impacto y 3d6 de fuego. Aquellos que fallen el tiro de salvación quedan tumbados.

DESPRENDER VÍBORAS

Conjuración (convocación) [ver texto]
Nivel: Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Efecto: 1d4+3 criaturas convocadas
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro convoca 1d4+3 víboras Medianas infernales (CM) o celestiales (CB), que saltan desde donde te encuentras para atacar a tus enemigos. Si eres capaz de comunicarte con las víboras, puedes dirigirlas para que no ataquen, que ataquen a enemigos concretos, o que realicen otras acciones.

Cuando usas un conjuro de convocación para convocar a una criatura buena o maligna, el conjuro es del mismo tipo.

Componente material: una piel de serpiente.

Víboras

Víbora Mediana celestial: VD 1; ajeno Mediano; DG 2d8; pg 9; Inic +3; Vel 20', Tr 20'; CA 16 (toque 13, desprevenida 13); Atq +4 c/c (1d4–1 más veneno, mordisco); AE castigar al mal, veneno; CE olfato, RC 4, resistencia 5 al frío y la electricidad, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +3, Ref +6, Vol +1; Fue 8, Des 17, Con 11, Int 3, Sab 12, Car 2

Habilidades y dotes: Avistar +9, Equilibrio +11, Esconderse +12, Escuchar +9, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco).

Castigar al mal (Sb): una vez al día la víbora celestial puede infligir +2 de daño contra un enemigo maligno.

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort CD 11; 1d6 Con/1d6 Con.

Víbora Mediana infernal: VD 1; ajeno Mediano; DG 2d8; pg 9; Inic +3; Vel 20', Tr 20'; CA 16 (toque 13, desprevenida 13); Atq +4 c/c (1d4–1 más veneno, mordisco); AE castigar al bien, veneno; CE olfato, RC 4, resistencia 5 al frío y la electricidad, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +3, Ref +6, Vol +1; Fue 8, Des 17, Con 11, Int 3, Sab 12, Car 2

Habilidades y dotes: Avistar +9, Equilibrio +11, Esconderse +12, Escuchar +9, Trepar +11; Sutileza con un arma (mordisco).

Castigar al bien (Sb): una vez al día la víbora infernal puede infligir +2 de daño contra un enemigo bueno.

Veneno (Ex): mordisco, TS Fort CD 11; 1d6 Con/1d6 Con.

DIENTES PUNTIAGUDOS

Transmutación
Nivel: Drd 3, Exp 3
Objetivo: un arma natural cortante o perforante de la criatura receptora
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Igual que *afiladura* excepto en lo indicado arriba.

DOTAR DE CONSCIENCIA A CONSTRUCTOS

Transmutación
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 8 horas
Alcance: toque
Objetivo: un constructo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro dota de consciencia similar a la humana a un constructo. Este conjuro no funciona sobre constructos que sólo lo son temporalmente (como los objetos afectados por un conjuro de *animar objetos*). La criatura dotada de consciencia es independiente tanto de ti como del ser que lo creó originalmente, aunque inicialmente se muestra amistoso hacia ambos.

Componente material: el cerebro de un humanoide que haya muerto en las últimas ocho horas.

Coste en PX: 5.000 PX.

DOTAR DE CONSCIENCIA A MUERTOS VIVIENTES

Nigromancia (maligno)
Nivel: Clr 6, Hcr/Mag 7
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' más 5'/2 niveles)
Objetivo: todos los muertos vivientes sin mente en un círculo de 25' de radio más 5'/2 niveles.
Duración: permanente (D)
Tiro de salvación: ninguno (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro concede Inteligencia a los muertos vivientes sin mente, como los esqueletos y los zombis. Los muertos vivientes con puntuaciones de Inteligencia no son afectados. Toda criatura muerta viviente sin mente dentro del radio obtiene una puntuación de Inteligencia de 1d6+4. Ningún receptor del conjuro puede obtener una Inteligencia mayor de la que sea normal para su especie original. Un perro esquelético simplemente tiene una Inteligencia de 2, mientras que un orco esquelético usa la tirada de 1d6+4, aunque no puede tener una puntuación mayor que 8.

Los muertos vivientes dotados de consciencia no recuperan ninguna habilidad, dote ni aptitud extraordinaria que tuvieran en vida, pero obtienen puntos de habilidad ([4 + mod Int] × DG) y dotes (una por el primer Dado de Golpe y otra por cada 3 DG posteriores) normalmente después de ser dotados de consciencia.

Los muertos vivientes recuperan las competencias en armas y armaduras que tenían en vida (supón que los muertos vivientes fueron PNJs combatientes excepto si tu DM especifica lo contrario) y se pondrán armaduras y empuñarán armas siguiendo tus órdenes. Un guerrero zombi puede vestir cualquier armadura y empuñar cualquier arma simple o marcial, mientras que un caballo de guerra zombi puede vestir cualquier armadura.

Los muertos vivientes dotados de consciencia obtienen un bonificador profano +2 en sus salvaciones de Voluntad para resistir el control.

Componente material: un hueso de dedo humanoide.

Coste en PX: 200 PX.

ENCARNAR CONSTRUCTO

Transmutación
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: 8 horas
Alcance: toque
Objetivo: un constructo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro convierte a un constructo de forma humanoide en una criatura viva. El conjuro no funciona sobre los constructos que sólo lo son temporalmente (como los objetos afectados por un conjuro de *animar objeto*). El constructo obtiene la plantilla de constructo encarnado (consulta el Capítulo 10). La criatura encarnada es independiente tanto de ti como del ser que la creó originalmente, aunque inicialmente es amistosa hacia ambos.

Componente material: el corazón de un humanoide que lleve muerto menos de 8 horas.

Coste en PX: 5.000 PX

ESTRELLA SAGRADA

Abjuración
Nivel: Clr 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Efecto: estrella protectora de energía
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Creas una brillante partícula de energía que se queda junto a tu hombro, despidiendo una cantidad de luz igual a la de una vela. Tiene tres funciones, y puedes elegir cuál funciona activándola con una acción libre durante tu turno.

Cobertura: la *estrella sagrada* te proporciona un bonificador de cobertura +10 a la CA sin afectar tus acciones.

Rayo de fuego: la *estrella sagrada* flagela con un haz de energía, en un ataque de toque a distancia, a una criatura hasta un alcance de 90', infligiendo un daño por fuego igual a 1d4 puntos +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +10).

Retorno de conjuros: la *estrella sagrada* puede retornar de cuatro a siete (1d4+3) niveles de conjuro del mismo modo que el conjuro *retorno de conjuros*. Cualquier nivel devuelto se resta de los niveles que queden (la *estrella sagrada* no recupera los niveles guardados cada vez que activas esta función). Si se gastan todos los niveles de conjuro esta función ya no funciona pero el resto sí.

EXCAVAR RÁPIDO

Transmutación
Nivel: Clr 2, Drd 1, Exp 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, F/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro incrementa la velocidad de excavar de una criatura en 20'. No tiene efecto en otros modos de movimiento, ni tampoco le permite excavar si no posee ya la aptitud, ni la aptitud de excavar la piedra si no es ya capaz de ello.

EXPLOSIÓN CACOFÓNICA

Evocación [sónico]
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Área: expansión de 20' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos mitad
Resistencia a conjuros: sí

Haces que surja un estallido de ruido bajo y discordante en el lugar que elijas. Inflige 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 15d6) a todas las criaturas dentro del área.

La *explosión cacofónica* no puede penetrar en el área de un conjuro de *silencio*.

EXTENDER TENTÁCULOS

Transmutación
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tu
Duración: 1 asalto/nivel

Originalmente desarrollado por las medusas, este conjuro alarga tus tentáculos, incrementado el alcance de tus ataques de tentáculo en 5'. Este conjuro también puede alargar las serpientes de una medusa, de modo que pueda realizar ataques normales con un alcance de 10', o pueda intentar el inicio de una presa después de un ataque con éxito como si tuviera la aptitud de agarrón mejorado. Si las serpientes inmovilizan, pueden constreñir en cualquier asalto posterior infligiendo 1d3 puntos de daño más tu modificador de Fuerza con una prueba superada de presa.

FAUCES DEL CAOS

Abjuración [caótico]
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: emanación de 15' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad mitad (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí (ver texto)

Creas un área de energía púrpura rojiza irritante parecida a una gran boca bostezante. El campo de energía tiene los siguientes efectos sobre cualquier cosa que la toca o entra en ella:

Primero, todas las criaturas excepto tú sufren 1 punto de daño por cada nivel del lanzador. La resistencia a conjuros se aplica al daño (pero no al resto de efectos del conjuro). Aquellos afectados por el sortilegio deben realizar una salvación contra Voluntad en cada asalto. Una salvación

con éxito divide a la mitad el daño en ese asalto.

Segundo, la energía caótica dificulta la concentración, haciendo que cualquier actividad que la requiera (como el lanzamiento de un conjuro o el uso de una aptitud sortílega) precise de una prueba de Concentración (CD 25 + nivel de conjuro) para tener éxito.

Las criaturas del subtipo caótico no resultan afectadas por este sortilegio.

Componente material: una mandíbula con dientes.

FOSO ILUSORIO

Ilusión (quimera)
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: imagen de 10' por 10' por 20'
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad descree (si se interactúa con el efecto)
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea la ilusión de un foso cuadrado de 10' de lado y 20 de fondo. Puede lanzarse sobre una superficie llana (como un suelo) o un espacio abierto (como un foso real para ocultar su contenido). Parece absolutamente real a la vista. Si se lanza sobre un suelo sólido, los objetos lanzados a él no caen, sino que se quedan en la parte superior como si levitaran o como si el foso estuviera cubierto por un *muro de fuerza*. Si se lanza en un espacio abierto, los objetos lanzados al foso parecen caer hasta que traspasan el fondo del área de efecto (y se desvanecen) o encuentran un objeto sólido en el interior del área del conjuro (pareciendo que flotan dentro del foso). Las aptitudes de detección que no precisen de la visión funcionan normalmente sobre el foso, revelando instantáneamente la ilusión (por ejemplo, una criatura con vista ciega o un personaje que palpe el suelo con un palo se darán cuenta de que no hay ningún foso) o indicando que está cubierto de algún modo invisible. Tocar la ilusión no causa su desaparición. El fondo del *foso ilusorio* puede estar vacío, o puede contener estacas de metal, un esqueleto humanoide, basura, o cualquier combinación que desees, escogida en el momento de lanzar el conjuro.

FUNDIR BRAZOS

Transmutación
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura con al menos cuatro brazos o tentáculos tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Haces que los brazos o tentáculos de una criatura se fusionen en un único par de extremidades más fuertes. Sólo las extremidades que la criatura puede usar como brazos o para agarrar son afectadas por este conjuro (de modo que los basiliscos o los ciempiés, ninguno de los cuales usa sus extremidades para atacar o manipular objetos, no resultan afectados).

Por cada conjunto de extremidades fusionadas a las extremidades principales, la criatura obtiene un +4 a la Fuerza cuando usa las extremidades fusionadas (afectando a las actividades que usarían esas extremidades, pero no a las relacionadas con su mordisco, patas, etc.). Por ejemplo, un guiralón bajo los efectos de este conjuro tendría un par de brazos y Fuerza 30 con ellos. Un behir, que tiene tres pares de extremidades útiles como brazos, tendría un par de brazos-extremidades con un bonificador +8 a la Fuerza con ellos (sus seis patas no serían afectadas).

La pérdida de extremidades reduce el número de ataques disponibles del receptor.

GRANIZO

Evocación [frío]
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: una bola helada/cinco niveles
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Creas bolas heladas que golpean a tus enemigos. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar. El granizo inflige 5d6 puntos de daño por frío (salvación de Reflejos mitad). Si creas bolas heladas adicionales (a 10.° nivel o más, hasta un máximo de cuatro bolas a 20.° nivel), todas las bolas deben apuntarse contra enemigos que no disten más de 30' entre sí.

Componente material: un puñado de bolas de cristal.

GUARDIA ESQUELÉTICA

Nigromancia [maligno]
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: uno o más huesos de dedo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Creas varios esqueletos que te son leales a partir de huesos de dedo. Todos los esqueletos son Medianos y tienen las estadísticas normales del *Manual de monstruos* para su clase, excepto en que sus Dados de Golpe efectivos para ser expulsados son iguales a tu nivel de clase. Puedes crear un esqueleto por nivel de lanzador. Estos esqueletos se cuentan entre el número de Dados de Golpe de muertos vivientes que puedes tener bajo tu control (un valor de 2 DG por nivel de lanzador, como el conjuro *reanimar a los muertos*).

A diferencia del conjuro de *reanimar a los muertos*, estos esqueletos intentan permanecer a menos de 60' de ti. Si te alejas más allá de este alcance, quedan inertes hasta que vuelves.

Componentes materiales: un hueso de dedo de una criatura Mediana y una gema de ónice valorada en 50 po por esqueleto a ser creado. El esqueleto que se forma a partir del hueso es de ese mismo tipo de criatura.

HABLAR CON LOS ALIADOS

Transmutación [idioma-dependiente]
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2
Objetivos: cualquier número de criaturas aliadas, dos de las cuales no pueden distar más de 30'.

Igual que *cuchichear mensaje* excepto en lo indicado arriba y que tú y el resto de receptores no tenéis que vocalizar las palabras susurradas, lo que significa que aquellos hábiles en la lectura de labios no tienen la oportunidad de conocer el mensaje.

LANZA SÓNICA

Evocación [sónico]
Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura u objeto
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí

Una *lanza sónica* crea un proyectil de intensa energía sónica que se dirige infaliblemente desde tí hasta un objetivo dentro del alcance. El sonido inflige 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador, hasta un máximo de 10d6. La *lanza sónica* impacta de forma infalible, excepto si el objetivo tiene cobertura total u ocultación total. Una *lanza sónica* no puede penetrar en el área de un conjuro de *silencio*.

LÁTIGOS FLAMÍGEROS

Transmutación
Nivel: Hcr/Mag 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Efecto: látigos flamígeros
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Tus extremidades anteriores se transforman en látigos flamígeros. Los ataques con estos látigos sustituyen cualquier ataque natural que tuvieras con esas extremidades, e infligen 5d6 puntos de daño por fuego +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20) cada uno.

Mientras el conjuro está en funcionamiento no puedes lanzar conjuros con componentes materiales, ni tampoco llevar objetos con tus extremidades anteriores. Cualquier objeto llevado en esas extremidades deja de funcionar mientras el conjuro está activo.

MÁSCARA DE MUERTO VIVIENTE

Nigromancia [maligno]
Nivel: Clr 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Imbuyes al receptor con una poderosa energía transformadora, concediéndole algunas características del tipo muerto viviente. La carne del receptor parece gangrenosa y podrida, similar a la de los zombis. Los muertos vivientes sin inteligencia ignoran al receptor excepto si éste los ataca. Cualquier conjuro o efecto que afecta a los muertos vivientes también afecta al receptor, que también puede ser expulsado, destruido, reprendido o comandado como un muerto viviente de sus Dados de Golpe (y no tiene derecho a tiro de salvación para resistir el resultado). Los efectos de energía negativa (como los conjuros de *infligir*) curan al receptor, mientras que los de energía positiva (como los conjuros de *curar*) le dañan.

Una criatura muerta viviente es inmune a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y enfermedad, y también a los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía o muerte debida a daño masivo. El receptor pierde su puntuación de Constitución mientras dure el conjuro, junto con cualquier bonificador a los puntos de golpe de la Constitución. El receptor es inmune a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre los objetos. Un lanzador de conjuros muerto viviente usa su modificador de Carisma cuando intenta pruebas de Concentración. El resto de puntuaciones de característica no quedan afectadas. El receptor conserva sus habilidades y dotes.

Componente material: un pellizco de polvo de vampiro.

MEZCLARSE CON LOS BOSQUES

Transmutación
Nivel: Drd 4, Exp 3

Igual que *camuflaje* excepto en lo indicado arriba y en que obtienes un bonificador de circunstancia +20 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

MOLDEAR MENSAJE ONÍRICO

Ilusión (fantasma) [enajenador] (ver texto)
Nivel: Hcr/Mag 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: ilimitado
Objetivo: tú y un soñador
Duración: 1 día/nivel (ver texto)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo) y Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo) y sí

Igual que el conjuro *mensaje onírico*, excepto en lo indicado arriba; y además puedes alterar los sueños de la persona durmiente para producir el efecto deseado. El soñador tiene derecho a un tiro de salvación contra Voluntad para resistir los efectos adicionales de este conjuro; si tiene éxito, el conjuro *moldear mensaje onírico* sólo puede enviar un mensaje, del mismo modo que el conjuro *mensaje onírico*. Si el tiro de salvación falla, tú decides qué efectos adicionales comporta el mensaje.

Miedo: tu imagen en el sueño está rodeada por símbolos intimidantes y un aura de poder. Mientras dure el conjuro, en cualquier momento en que el soñador pueda verte o conozca tu presencia, estará estremecido. Este es un efecto de compulsión y miedo.

Hechizo: tu imagen en el sueño aparece especialmente solícita y amable. Mientras dure el conjuro, el soñador está bajo los efectos de un conjuro de *hechizar monstruo*. Este es un efecto de hechizo.

Rabia: tu imagen en el sueño se burla del soñador y le acosa. Mientras dure el conjuro, en cualquier momento en que el soñador pueda verte o conozca tu presencia, te ataca con preferencia si surge una situación de combate. El soñador obtiene un bonificador de moral +2 en los tiros de salvación, tiradas de ataque, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiradas de daño de las armas mientras está bajo este efecto. Este es un efecto de compulsión.

Tormento: tu imagen en el sueño se comporta de manera extraña e irracional. Mientras dure el conjuro, el soñador se comporta de forma inusual, obteniendo dos rasgos aleatorios de la Tabla 5–5: cien rasgos en la *Guía del* Dungeon Master (vuelve a tirar cualquier rasgo físico, como calvo).

Si el soñador puede verte o conoce tu presencia, queda desconcertado.

MUERTE INFAME

Conjuración (llamada) [maligno]
Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: toque
Objetivo: una criatura muerta viviente corpórea
Duración: Permanente (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Convocas al espíritu de un infernal de las profundidades del Infierno o el Abismo y lo atas al cuerpo de una criatura muerta viviente corpórea. Tanto la criatura muerta viviente como el infernal tienen derecho a salvarse contra Voluntad para negar los efectos de la *muerte infame*. Algunos infernales pueden fallar voluntariamente

la salvación si les juras deshacer el efecto después de que cumplan cierta tarea o tras un tiempo determinado. De modo similar, algunos muertos vivientes pueden querer fallar voluntariamente la salvación para obtener los poderes del infernal, aunque sea temporalmente.

Atar al infernal aplica la plantilla infernal del *Manual de monstruos* a la criatura muerta viviente. La criatura resultante es independiente de tí, puede actuar por sí misma y su actitud inicial hacia tí es indiferente.

Componente material arcano: un poco de azufre.

MURO DE EXTREMIDADES

Evocación
Nivel: Hcr/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: un remolino de extremidades que forma un muro de hasta 20' de largo/nivel de lanzador, o un anillo con un radio de hasta 5'/dos niveles de lanzador, ambos con 20' de altura.
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos mitad o Reflejos niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Una cortina vertical e inmóvil de extremidades arremolinadas brota de la nada para convertirse en real. Las extremidades son semejantes a tus propias extremidades anteriores. Cualquier criatura que pase a través del muro sufre 1d6 puntos de daño contundente por nivel de lanzador (máximo 15d6), con una salvación de Reflejos para la mitad de daño.

Si evocas el muro de modo que aparezca donde se encuentra alguna criatura, cada criatura sufre daño como si pasara a través del muro. Estas criaturas pueden evitar al muro (quedando en el lado que elijan) y no sufrir daño superando una salvación de Reflejos.

El *muro de extremidades* proporciona media cobertura (+4 a la CA, salvación de Reflejos) contra los ataques que lo atraviesen.

NUBE DE TINTA

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30'
Objetivo: nube que se expande bajo el agua en un radio de 30' centrado en ti
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

La *nube de tinta* creada por este conjuro se extiende desde donde te encuentras. La nube oscurece toda la visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de 5'. Una criatura a menos de 5' tiene media ocultación (los ataques tienen un 20% de posibilidades de fallo). Las criaturas más alejadas tienen ocultación total (50% de posibilidades de fallo, y el atacante no puede usar la vista para localizar al objetivo). Una corriente moderada (11+ m/h) dispersa la nube en 4 asaltos; una corriente fuerte (21+ m/h) la dispersa en 1 asalto.

El conjuro sólo funciona bajo el agua.
Componente material: un pequeño vial que contenga la tinta de un calamar o un pulpo.



OLFATO

Transmutación
Nivel: Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Proporcionas al receptor un sentido del olfato incrementado, equivalente a la aptitud de olfato de algunos monstruos. Esta aptitud permite a la criatura detectar enemigos aproximándose, descubrir por el olor a enemigos escondidos y rastrear usando el sentido del olfato. Las criaturas con esta aptitud pueden identificar olores familiares igual que los humanos hacen con las escenas conocidas. Para más detalles consulta 'Olfato' en la introducción del *Manual de monstruos.*

Componentes materiales arcanos: un pellizco de mostaza y pimienta, y una gota de sudor.

OSCURIDAD REPTANTE

Conjuración (creación)
Nivel: Clr 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Traes a la existencia un manto de tentáculos oscuros y contorsionantes alrededor de tu cuerpo. Los tentáculos no interfieren con tu movilidad o el lanzamiento de conjuros, pero te proporcionan media ocultación (20% de posibilidades de fallo) y ocultan totalmente tus facciones. Consigues un bonificador de capacidad +4 en todas las pruebas de presa, Trepar y Escapismo.

La *oscuridad reptante* te protege automáticamente con un efecto de *caída de pluma* si caes desde más de 3' y te permite *caminar sobre las aguas* a voluntad.

PLAGA DE ARAÑAS

Conjuración (convocación) (ver texto)
Nivel: Clr 8
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: 1d4+1 criaturas convocadas
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convoca a 1d4+1 arañas monstruosas celestiales (NB) o infernales (NM). Aparecen donde tu quieres y actúan inmediatamente en tu turno, atacando a tus contrincantes lo mejor que pueden. Si eres capaz de comunicarte con las arañas, puedes dirigirlas para que no ataquen, que ataquen a enemigos concretos, o que realicen otras acciones.

Cuando usas un conjuro de convocación para convocar a una criatura buena o maligna, el conjuro es del mismo tipo.

Arañas

Araña monstruosa cazadora Enorme celestial: VD 6; ajeno Enorme; DG 10d8+10; pg 55; Inic +3; Vel 40', Tr 30'; CA 16, toque 11, desprevenida 13; Atq +9 c/c (2d6+6 más veneno, mordisco); AE castigar al mal, telaraña, veneno; CE rasgos de sabandija, RC 20, RD 5/+2, resistencia al ácido, frío y electricidad 15, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +8, Ref +6, Vol +3; Fue 19, Des 17, Con 12, Int 3, Sab 10, Car 2
Habilidades: Avistar +15, Esconderse +2, Saltar +10, Trepar +16.

Castigar al mal (Sb): la araña puede realizar un ataque normal para infligir +10 de daño contra un contrincante maligno una vez al día.

Veneno: herida, salvación de Fortaleza (CD 22), daño inicial y secundario 1d8 de Fuerza.

Habilidades: las arañas monstruosas cazadoras reciben un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse, un bonificador racial +6 en las de Saltar y un bonificador racial +8 en las de Avistar.

Araña monstruosa cazadora Enorme infernal: VD 6; ajeno Enorme; DG 10d8+10; pg 55; Inic +3; Vel 40', Tr 30'; CA 16, toque 11, desprevenida 13; Atq +9 c/c (2d6+6 más veneno, mordisco); AE castigar al bien, telaraña, veneno; CE rasgos de sabandija, RC 20, RD 5/+2, resistencia al ácido, frío y electricidad 15, visión en la oscuridad 60'; TS Fort +8, Ref +6, Vol +3; Fue 19, Des 17, Con 12, Int 3, Sab 10, Car 2

Habilidades: Avistar +15, Esconderse +2, Saltar +10, Trepar +16.

Castigar al bien (Sb): la araña puede realizar un ataque normal para infligir +10 de daño contra un contrincante bueno una vez al día.

Veneno: herida, salvación de Fortaleza (CD 22), daño inicial y secundario 1d8 de Fuerza.

Habilidades: las arañas monstruosas cazadoras reciben un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse, un bonificador racial +6 en las de Saltar y un bonificador racial +8 en las de Avistar.

PUENTE DE SONIDO

Conjuración (creación) [sónico]
Nivel: Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un puente de sonido de 5' de ancho, 1" de grueso y hasta 10'/nivel de largo
Duración: Concentración más 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Creas un *puente de sonido* parecido a una cinta que no pesa, es irrompible e invisible. El puente debe estar anclado a objetos sólidos en ambos extremos, pero puede estar situado formando cualquier ángulo. Al igual que un *muro de fuerza*, debe ser continuo y no estar fragmentado cuando se crea. Suele usarse normalmente para cruzar una grieta o un espacio peligroso. Las criaturas pueden moverse sobre el *puente de sonido* sin penalizadores, ya que no es más resbaladizo que el suelo típico de un dungeon. Sólo es una barrera física para los objetos sólidos y no tiene efecto sobre los conjuros, la línea de visión, los ataques de mirada ni los objetos o criaturas etéreos o incorpóreos.

El *puente de sonido* puede sostener un máximo de 200 libras por nivel de lanzador. Las criaturas que causen el exceso del peso que puede soportar el *puente de sonido* caen a través del puente como si éste no se encontrara ahí.

Un *puente de sonido* es negado temporalmente dentro del área de un conjuro de *silencio*, haciendo que todo lo que esté encima de la zona caiga. Si el efecto de *silencio* termina o es disipado antes de que la duración del puente expire, el puente vuelve a estar completo de nuevo.

RAMILLETE DE CONJUROS

Transmutación
Nivel: Clr 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Duración: 1 asalto/nivel



Eres capaz de retener la descarga de un conjuro de toque por cada extremidad anterior que poseas, siempre que no uses esa extremidad para lanzar otros conjuros ni tocar nada con ella. Cada conjuro de toque que lances se queda en una extremidad diferente. Mientras dure este conjuro, cualquier conjuro de toque que lances sólo se descarga si lanzas otro conjuro con esa extremidad o tocas algo con ella. Por ejemplo, un hechicero humano lanza este conjuro, luego lanza *toque gélido* y mantiene la descarga en su mano izquierda, luego lanza *contacto electrizante* y la mantiene en la derecha. Debido al *ramillete de conjuros* puede mantener la descarga de ambos conjuros al mismo tiempo. Si lanza otro conjuro con componentes somáticos (lo que precisa el uso de una de sus manos), pierde inmediatamente uno de sus conjuros de toque mantenidos (a su elección), pero si el conjuro que lanza también es un conjuro de toque, puede mantener la descarga inmediatamente en la mano disponible. Si elige atacar con un conjuro de toque, éste funciona normalmente. Al tener varias extremidades que se consideran armadas, puede realizar un ataque con la mano torpe para descargar el otro ataque de toque en el mismo asalto (con los penalizadores normales para luchar con dos armas).

Un lanzador de conjuros márilith podría hacer lo mismo que el hechicero del ejemplo citado, excepto en que podría retener la descarga de hasta seis conjuros de toque. También podría usar cualquiera de sus aptitudes sortílegas o sobrenaturales, ya que no interfieren con el mantenimiento de las descargas.

Si el *ramillete de conjuros* termina, el conjuro de toque más reciente permanece retenido y el resto se disipan.

REDUCIR MEJORADO

Nivel: Hcr/Mag 5
Alcance: toque
Duración: 10 minutos/nivel

Igual que *reducir*, excepto en lo indicado arriba.

REPUDIO

Nivel: Clr 6
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: cono
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos niegan

Como *rechazo* excepto en lo indicado arriba.

RESISTENCIA MAYOR

Abjuración
Nivel: Brd 2, Clr 2, Drd 2, Pld 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Imbuyes al receptor con una fuerte energía mágica que le protege del daño, proporcionándole un bonificador de resistencia +3 en las salvaciones.

Componente material arcano: una capa de tela de buena calidad en miniatura.

RESISTENCIA SUPERIOR

Abjuración
Nivel: Brd 5, Clr 5, Drd 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Imbuyes al receptor con una poderosa energía mágica que le protege del daño, proporcionándole un bonificador de resistencia +6 en las salvaciones.

Componente material arcano: una capa de tela de buena calidad en miniatura.

RESPIRACIÓN AÉREA

Transmutación
Nivel: Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3
Componentes: S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criaturas vivas tocadas
Duración: 2 horas/nivel (ver el texto)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Las criaturas transmutadas pueden respirar aire libremente. Divide la duración equitativamente entre todas las criaturas a las que toques.

El conjuro no hace que las criaturas sean incapaces de respirar agua.

Respiración aérea disipa y contrarresta *respiración acuática.*

Componente material arcano: una caña o trozo corto de paja.

SERVIDOR MENOR

Transmutación
Nivel: Clr 7, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M, PX
Tiempo de lanzamiento: un día
Alcance: toque
Efecto: un objeto de hasta 1' cúbico/nivel
Duración: Permanente (D)
Tiro de salvación: ninguno (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Imbuyes movilidad y apariencia de vida a un objeto inanimado. El objeto animado te es amistoso. No tienes ninguna empatía ni conexión especial con el objeto, aunque te sirve en tareas o cometidos específicos si le comunicas que deseas que lo haga. El objeto puede ser de cualquier material no mágico, incluyendo madera, metal, piedra, tela, cuero, cerámica y cristal. También puedes animar a masas de materia prima, como agua, la roca de una pared, o una roca del suelo, mientras el volumen de material no supere 1 pie cúbico por nivel de lanzador. Por cada pie cúbico de volumen el objeto animado tiene 1 Dado de Golpe.

El objeto obtiene una puntuación de Inteligencia (tira 3d6) y de Carisma (tira 1d3) del conjuro. El resto de estadísticas de los objetos animados se encuentran en el *Manual de monstruos.*

Componente material: un pedazo o puñado de material del mismo tipo que el objeto a ser animado.

Coste en PX: 250 PX por pie cúbico de material afectado.

VIENTO SANGRIENTO

Evocación
Nivel: Clr 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una sola criatura con Inteligencia 4 o superior
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor puede realizar una acción de ataque completo para usar una de sus armas naturales como si fuera un arma arrojadiza con un incremento de distancia de 20'. Puede hacer esto cada asalto mientras el conjuro siga en efecto. El receptor gesticula con el arma natural como si estuviera atacando cuerpo a cuerpo, y el efecto del ataque siempre emana desde su localización. El ataque no consigue bonificador de flanqueo ni ayuda a otro combatiente a obtenerlo. El receptor utiliza su mayor bonificador de ataque cuerpo a cuerpo, e inflige el daño normal si consigue impactar. Se aplican todos los modificadores normales del ataque a distancia. Si el receptor tiene más de un arma natural, puede escoger cuál usa en cada asalto.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Transmutación
Nivel: Asn 1, Exp 1, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Concedes visión en la penumbra al receptor.

Componente material arcano: una pequeña vela.

VISTA CIEGA

Transmutación
Nivel: Clr 3, Drd 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro concede la aptitud de vista ciega al receptor hasta un alcance de 30' (para detalles consulta 'Vista ciega' en el capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

VISTA CIEGA MEJORADA

Nivel: Clr 5, Drd 4, Hcr/Mag 4

Igual que *vista ciega*, excepto en lo indicado arriba y en que la vista ciega concedida tiene un alcance de 60'.



La *Guía del* DUNGEON MASTER presenta las clases de prestigio del arquero arcano, el asesino, el guardia negro, el enano defensor, el maestro del saber y el danzarín sombrío. Todas esas clases están disponibles para los monstruos que cumplan los requisitos, además de las diez nuevas clases de prestigio de monstruo descritas en este capítulo, que proporcionan oportunidades adicionales a los personajes monstruos para que incrementen sus poderes y aptitudes.

DISEÑAR CLASES DE PRESTIGIO DE MONSTRUO

Las clases de prestigio permiten que el DM cree posiciones y roles específicos para cada campaña. Estos roles especiales ofrecen aptitudes y poderes que de otro modo serían inaccesibles para los monstruos y se centran en direcciones específicas e interesantes.

¿POR QUÉ HACERLO?

De las cuatro razones para diseñar una clase de prestigio, tres de ellas se aplican verdaderamente a las clases de prestigio de monstruo.

1. **Desarrollar una organización:** todos monstruos tienen un tipo de organización, que se indica en su entrada del *Manual de monstruos*. Una opción es darle cuerpo a su organización para crear clases de prestigio de monstruo que ocupen ciertas posiciones en sus sociedades.

2. **Desarrollar una raza o cultura:** como las organizaciones, las razas y culturas pueden beneficiarse de tener reglas específicas para presentar sus aptitudes. Aunque cada raza se detalla en el *Manual del jugador* con diferentes aptitudes para convertirla en distinta, dos de las clases de prestigio de la *Guía del* DUNGEON MASTER (el arquero arcano y el enano defensor) ayudan a demostrar cómo cada raza (a través de las reglas) tiene sus propios arquetipos, tal como se pone en evidencia en muchos mundos de campaña y tradiciones de fantasía. Puedes crear con facilidad muchas más clases de prestigio de este tipo (el cazador de los bosques elfo o el charlatán gnomo, por ejemplo).

Las culturas quizá sean las que más pueden beneficiarse de las clases de prestigio. El juego no proporciona reglas sobre las diferencias entre los orcos del reino Sureño y los del bosque Terrible de tu campaña, pero tú puedes crear una extensa descripción que detalle las múltiples diferencias entre los combatientes usuarios de lanzas del sur y el estilo de lucha de los combatientes duros y prácticos del bosque Terrible. Sin embargo, las clases de prestigio del lancero del sur y el explorador del bosque Terrible podrían decir mucho sobre el tema. Esto hace que cada cultura y lugar habitado que inventes para tu campaña sea realmente especial.

3. **Fomentar una opción de otro modo poco atractiva:** una clase de prestigio puede coger una opción pobre de las reglas, como especializarse en el látigo, y hacer que valga la pena. Imagina una clase de prestigio que garantice aptitudes para permitir a los personajes enredar a enemigos con su látigo, obtener bonificadores en las maniobras de derribo y

Vaya suerte que nuestros aventureros no sean elfos. Al terrarón le repugna su sabor y rehusa comerse a tales criaturas.

AS

desarmar, y conceder bonificadores especiales al daño del arma. De repente, el látigo se convierte en una opción interesante. Los personajes con combinaciones extrañas de multiclase, que tienen su mejor puntuación en el Carisma o que son de una raza menor, como un trasgo o un kóbold, podrían tener acceso a clases de prestigio que mejoren sus elecciones. Potencialmente podrías crear clases de prestigio que proporcionen aptitudes interesantes a personajes que gasten muchos puntos de habilidad en Germanía, Intimidar o un Saber o Arte determinado.

4. Avanzar a personajes: mientras que un DM puede avanzar a los monstruos a voluntad, una clase de prestigio de monstruo permite a los jugadores avanzar a sus personajes monstruos como monstruos en vez de cómo miembros de una clase de personaje, y mediante el sistema de puntos de experiencia del juego. Si estás usando las reglas del Capítulo 3: clases de monstruo, entonces una clase de prestigio permite seguir avanzando a un personaje más allá del nivel máximo aplicable normalmente.

GUÍA DE DISEÑO

Elige lo específico sobre lo general: tú tienes una ventaja que no tiene nadie mas, y que un diseñador de juegos nunca podrá tener: conoces los detalles específicos de tu campaña. Cuando diseñes una clase de prestigio de monstruo usa tus conocimientos sobre los detalles de tu campaña al máximo. La primera regla es que debes olvidar los detalles generales y concentrarte en los específicos, ya que no estás creando una clase de prestigio para una campaña que sirva para todo el mundo, sino específicamente para la tuya. Cuando la diseñes pensando en un monstruo, centra la clase en los puntos fuertes de una especie o tipo específico de monstruo, enfatizando los ataques especiales, cualidades especiales, armas usadas u otros factores de la criatura.

Crea los requisitos: todos los requisitos para las clases de prestigio se basan en la idea de que el monstruo que se cualifica para la clase ya tiene competencia con la temática que destaca la clase de prestigio. Por ejemplo, una clase de prestigio para medusas deberá requerir un ataque de mirada petrificante, así como también rangos en Engañar, Disfrazarse, Moverse sigilosamente y Avistar.

Se pueden usar dos tipos de requisitos para determinar quién puede acceder a una clase de prestigio. El primer tipo son los requisitos de juego, que simplemente son delimitaciones (a menudo numéricas) que el monstruo debe cumplir o superar. El segundo son los requisitos de "personaje", que se refieren a los aspectos individuales (raza, edad, religión) y también a actos que el monstruo haya realizado. Por ejemplo, para cualificarse en la clase de prestigio ilícido erudito, que se especializa en obtener habilidades y conocimientos devorando cerebros, un personaje debe consumir el cerebro de una criatura de al menos VD 9. A veces estos requisitos de personaje sólo son incentivos de interpretación que encajan con la organización o cultura que representa una clase de prestigio, como la promesa de lealtad a un monarca, el pago de una tasa de afiliación o la realización de algún rito religioso específico. No temas utilizar requisitos que no sean de juego, ya que éstos añaden realismo a la clase de prestigio (pero, por otra parte, tampoco los uses para equilibrar el juego, ya que no tienen trascendencia numérica).

Una puntuación de característica mínima (o un bonificador mínimo), un cierto número de puntos de golpe u otros aspectos de un monstruo que se determinan con los dados no deberían usarse como requisito para una clase de prestigio, ya que los requisitos deberían basarse en las elecciones, como las dotes o los rangos de las habilidades.

Además, recuerda que, aparentemente, las clases de prestigio no se crean sobre la base de las clases existentes. Lo que significa que ninguna clase de prestigio debe crearse específicamente para una clase normal. La clase y el nivel no son buenos requisitos. Dicho esto, una vez asignas un número de rangos de habilidad o dotes como requisitos, no es difícil imaginarse qué clase puede reunir esos requisitos y a qué nivel. Los requisitos para la clase de prestigio asesino, de la *Guía del Dungeon Master*, por ejemplo, puede cumplirlos un pícaro de 5.° nivel, pero incluso un mago podría cumplir los requisitos potencialmente (a 13.° nivel). Ningún personaje con un nivel inferior al 5.° debería ser capaz de cualificarse para una clase de prestigio.

Requisitos de juego

- Bonificador al ataque base
- Bonificadores base a las salvaciones
- Rangos de habilidad
- Dotes (incluyendo una competencia o especialización con un arma específica)
- Aptitud de lanzamiento de conjuros (a menudo especificada con algunos conjuros)
- Aptitudes especiales (como evasión, furia o expulsar muertos vivientes)

Requisitos de personaje

- Raza
- Alineamiento
- Edad
- Religión
- Logros

Requisitos poco adecuados (no los uses)

- Nivel
- Clase de personaje
- Puntuación de característica
- Tirada de ataque modificada
- Puntos de golpe
- Clase de armadura
- Bonificador total de habilidad
- Equipo

Diseña aptitudes: cada nivel de una clase de prestigio de monstruo debería incluir algún beneficio significativo. Recuerda que los monstruos deberían mejorar tanto como si hubieran alcanzado un nuevo nivel en una clase de personaje o avanzado como monstruo. Los lanzadores de conjuros, especialmente, lo pasan mal si pierden

EJEMPLOS DE PERSONAJES Y SU EQUIPO

Los ejemplos de personajes proporcionados para las clases de prestigio de este capítulo tienen las pertenencias apropiadas para PNJs de su NEP. Si deseas usar estas características para personajes jugadores éstos necesitarán un equipo adicional valorado en millares de monedas de oro. Compara el equipo de PJs y PNJs usando la Tabla 2–24: equipo inicial para PJs por encima de primer nivel y la Tabla 2–44: valor del equipo de un PNJ en la *Guía del Dungeon Master*.

los nuevos conjuros que obtienen con cada nivel de su clase de lanzador de conjuros, y por eso las clases de prestigio dirigidas a los lanzadores de conjuros deben ser especialmente atractivas. La primera aptitud o aptitudes obtenidas deben ser adecuadas para el nivel mínimo con el que el personaje puede cualificarse para la clase. Así, si un explorador puede cualificarse para la clase a 5.º nivel, los beneficios del 1.er nivel en la clase de prestigio deberían ser más o menos equivalentes a los beneficios que obtiene un explorador al alcanzar el 6.º nivel.

El truco para equilibrar los niveles de las clases de prestigio se basa en los temas menores: los incrementos del bonificador al ataque base, el tamaño del Dado de Golpe y las competencias en armas y armaduras pueden ser atractivos para adquirir un nivel en la clase de prestigio. Recuerda que obtener competencia con armas o armaduras es como ganar dotes gratuitas.

Las aptitudes mayores, especialmente los poderes nuevos, deben considerarse cuidadosamente. Nunca deberían ser más poderosos o útiles que los tipos de aptitudes que tienen otros monstruos. Fíjate las aptitudes de clase, dotes y clases de prestigio existentes en la *Guía del* DUNGEON MASTER para tener ideas. Escoger directamente las aptitudes de otras clases cuando diseñes una clase de prestigio es algo correcto.

Las clases de prestigio de monstruo nunca deberían duplicar las aptitudes sobrenaturales de otras especies de monstruo. Por ejemplo, cuando diseñes una clase de prestigio para centauros, no uses una mirada petrificante como rasgo de esa clase, puesto que la mirada petrificante es una distinción de las criaturas como la medusa y el basilisco, y debería reservarse para ellas.

Conjuros y listas de conjuros: una clase de prestigio lanzadora de conjuros puede tener su propia lista de conjuros. Elige conjuros apropiados para la clase, y quizá incluso puedes crear algún conjuro nuevo e identificativo. Sin embargo, mantén la lista de conjuros relativamente corta. Debería tener los conjuros apropiados para la clase y ninguno más (para tener una variada selección de conjuros, el personaje puede coger un nivel de mago o clérigo). Permitir a los lanzadores de conjuros seguir avanzando en su tipo original de lanzador también es aceptable.

Ocasionalmente, si un conjuro es identificativo de una clase de prestigio, puedes reducir su nivel en uno para esa clase. Por ejemplo, para la clase de prestigio de mago flamígero, *muro de fuego* podría considerarse un conjuro de 3.er nivel en vez de 4.º. Esta técnica debería usarse con moderación (sólo una o dos veces para cada clase concreta como máximo).

Consideraciones especiales: las clases de prestigio relacionadas con organizaciones pueden tener requisitos continuos, que pueden incluir tareas, tasas o sacrificios personales de riqueza u obediencia. Convertirse o permanecer como miembro de una clase de prestigio puede implicar ser el aprendiz de otro miembro o eventualmente tomar a un futuro miembro como aprendiz.

La entrada en una clase de prestigio puede tener consecuencias añadidas. Algún enemigo poderoso puede buscar a los miembros de la clase, o aquellos entre las filas del grupo pueden tener que enfrentarse a los prejuicios del pueblo. La pertenencia a algunas clases de prestigio incluso puede ser ilegal en ciertas partes del mundo.

CULTISTA YUAN-TI

Las junglas profundas contienen templos secretos dedicados a las divinidades malignas de los yuan-ti. Los misterios de estas deidades están ocultos para los extranjeros, pero el cultista yuan-ti domina sus rituales para obtener poder personal.

El cultista yuan-ti puede entrar al servicio de Merrshaulk, la divinidad principal de los yuan-ti, al alcanzar la edad adulta. Después de pasar el ritual de la mayoría de edad, el posible candidato entra en un templo y raramente abandona el complejo de nuevo. Los rituales y el aprendizaje de la rutina ocupa todas sus horas, y alocadas visiones pueblan sus sueños. Los rituales de sacrificio y las ceremonias sangrientas llevan hasta la meta final: convertirse en un emisario inmortal de Merrshaulk.

El cultista yuan-ti está ligado a su templo, pero en ocasiones muy raras alguno de ellos puede partir en una búsqueda (normalmente para fundar un nuevo santuario) acompañado de una gran cantidad de yuan-ti puracasta.

Dado de Golpe: d4.

REQUISITOS

Para cualificarse como cultista yuan-ti un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Raza: abominación o híbrido yuan-ti.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Patrón: Merrshaulk.

Habilidades: Arte (alquimia) 5 rangos, Interpretar (canto) 1 rango, Saber (religión) 10 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 3.er nivel.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un cultista yuan-ti (y la característica clave de cada una) son: Arte (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escu-

TABLA 7–1: EL CULTISTA YUAN-TI

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+2	+0	+2	Círculo exterior, escupir veneno	+1 nivel en clase existente
2.º	+1	+3	+0	+3	Dominio de prestigio de Sufrimiento, *palos a serpientes*	+1 nivel en clase existente
3.º	+2	+3	+1	+3	Tercer círculo, *dardos de serpiente*	+1 nivel en clase existente
4.º	+3	+4	+1	+4	Soltura con la psiónica, psiónica: *canto de dolor*	+1 nivel en clase existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Segundo círculo	+1 nivel en clase existente
6.º	+4	+5	+2	+5	Soltura mayor con la psiónica, psiónica: *canto de agonía*	+1 nivel en clase existente
7.º	+5	+5	+2	+5	Primer círculo, *desacralizar*	+1 nivel en clase existente
8.º	+6	+6	+2	+6	Comandar reptiles, psiónica: *canto de muerte*	+1 nivel en clase existente
9.º	+6	+6	+3	+6	Círculo interior, aura sacrílega	+1 nivel en clase existente
10.º	+7	+7	+3	+7	Voz de Merrshaulk	+1 nivel en clase existente

driñar (Int, habilidad exclusiva), Interpretar (canto) (Sab), Oficio (cualquiera) (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (arquitectura) (Int) y Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio cultista yuan-ti.

Competencia con armas y armaduras: el cultista yuan-ti tiene competencia con todas las armas simples y con escudos. Por otra parte, no gana ni pierde ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Lanzamiento de conjuros: el cultista yuan-ti sigue entrenándose en la magia. Así, cuando obtiene un nuevo nivel de cultista yuan-ti, el personaje obtiene nuevos conjuros conocidos y conjuros por día como si también hubiera alcanzado un nivel en una clase de lanzador de conjuros divino a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de esa clase habría ganado (mejores posibilidades de expulsar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.). Esto significa esencialmente que suma el nivel de cultista yuan-ti al nivel de alguna otra clase lanzadora de conjuros que tenga el personaje y luego determina los conjuros por día, conjuros conocidos y nivel de lanzador en concordancia.

Circulo exterior: el cultista yuan-ti entra al servicio de Merrshaulk y aprende algunos de los secretos del culto. Obtiene un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trata con yuan-ti que no pertenezcan a la jerarquía del templo y un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Saber (religión) cuando trata con la adoración a Merrshaulk.

Además, el cultista yuan-ti aprende el secreto de elaborar la mezcla secreta que transforma a los humanos en corruptos o guardias de la prole (consulta 'Yuan-ti' en el Capítulo 10: plantillas). La mezcla incluye el veneno de un yuan-ti puracasta o híbrido y ciertas hierbas que sólo se encuentran en los bosques tropicales, con un coste de materias primas de al menos 50 po. La CD para fabricar esta mezcla es 25; si el cultista tiene 5 o más rangos en Oficio (herbolario), obtiene un bonificador de sinergia +2 en esta prueba.

Escupir veneno: el cultista yuan-ti puede escupir su veneno (si tiene un ataque de veneno) en un cono de 10'.

Dominio de prestigio de Sufrimiento: a 2.º nivel, el cultista yuan-ti obtiene acceso al dominio de prestigio de Sufrimiento. Esto le permite acceder a un tercer dominio de conjuros y le proporciona inmediatamente el poder concedido del dominio, tal como muestra la barra lateral.

Palos a serpientes **(St):** a 2.º nivel, el cultista yuan-ti gana la aptitud de transformar pedazos de madera muerta, como flechas, antorchas o bastones, en serpientes. Una vez al día, puede transformar 1d4 palos +1 por nivel de clase (incluyendo los niveles de clérigo) hasta un alcance intermedio (100' +10'/nivel). Los palos no pueden ser objetos mágicos. Los objetos desatendidos no tienen tiro de salvación, pero aquellos en la posesión de criaturas pueden salvarse contra Voluntad. Los palos de 2' o menos se convierten en víboras Menudas; aquellos entre 2 y 4' se convierten en serpientes Pequeñas, y aquellos entre 4 y 6' se convierten en serpientes Medianas. Transformar un arma Grande, como una lanza larga, o palos de un tamaño similar en una víbora Grande cuentan como crear dos serpientes por cada objeto de este tipo. Los objetos de tamaño Enorme o mayor no pueden transformarse. La duración del efecto es de 2 asaltos por nivel de clase.



Tercer círculo: a 3.er nivel, el cultista yuan-ti avanza al siguiente rango dentro del servicio a Merrshaulk. El bonificador de circunstancia en las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trata con otros yuan-ti y en la prueba de Saber (religión) sube a +4.

Dardos de serpiente **(St):** a alcanzar el 3.er nivel, el cultista se somete a unos tatuajes rituales de serpientes en sus antebrazos o (si no tiene brazos) piernas, serpientes o colas, lo que sea apropiado. Tres veces al día con una acción estándar, el cultista puede lanzar estos tatuajes contra contrincantes hasta alcance intermedio (100' + 10'/nivel). Las serpientes buscan a su objetivo u objetivos con puntería infalible, golpeando automáticamente. El objetivo sufre 2d6 puntos de daño por el impacto y debe tener éxito en un tiro de salvación (CD 10 + el nivel del cultista yuan-ti + el modificador de Con del cultista yuan-ti) para evitar el efecto del veneno de la serpiente. El daño primario y secundario es 1d6 a Constitución.

En el siguiente asalto las serpientes vuelan de vuelta al cultista. Antes de que se pueda lanzar el conjuro de nuevo, el cultista debe tragarse las serpientes vivas, lo que hace que vuelvan a aparecer los tatuajes en sus brazos. Tragarse las serpientes es una acción estándar que no causa ningún daño al cultista.

Soltura psiónica (Sb): a 4.º nivel, la aptitud de poderes psiónicos del cultista yuan-ti mejora considerablemente, sumando +2 a la CD de todos los tiros de salvación contra sus poderes psiónicos innatos.

Poderes psiónicos: *canto de dolor* **(St):** a 4.° nivel, el cultista yuan-ti aumenta sus poderes psiónicos inherentes y aprende a centrarlos en las ceremonias de dolor. A voluntad como una acción de asalto completo, puede danzar y cantar en un sinuoso sacramento para infligir 3d6 puntos de daño a una criatura viva que se encuentre a menos de 60'. Realizar una salvación con éxito contra Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del cultista yuan-ti + el modificador de Sab del cultista yuan-ti) reduce el daño a la mitad. Esta aptitud no tiene efecto sobre los seres inmunes a los efectos enajenadores, como los cienos y las plantas.

Segundo círculo: a 5.° nivel, el cultista yuan-ti avanza a un rango superior al servicio del culto. Los bonificadores de circunstancia en las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trata con otros yuan-ti y en las pruebas de Saber (religión) se elevan a +6.

Además, si el cultista es un híbrido, se somete a un doloroso ritual de toda una noche que lo transforma en una abominación con cabeza humana (las abominaciones lideran la jerarquía del templo). Si ya es una abominación pero carece de cabeza humana, esta ceremonia la transforma en una con esta forma. Esta ceremonia requiere la participación de al menos seis abominaciones del Circulo interior.

Finalmente, a este nivel el cultista aprende el secreto de transformar a un yuan-ti corrupto en un puracasta. Esto implica elaborar una versión más potente que la que transforma a los humanos en corruptos (Arte (alquimia) CD 30, materia prima valorada en 100 po). Además, al menos tres cultistas yuan-ti del Segundo círculo deben presidir la ceremonia, que dura una hora. Si la criatura no desea la transformación, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de clase del cultista yuan-ti + el modificador de Con del cultista yuan-ti). Si falla, queda en coma y muere al cabo de una hora si no es revivido con un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno*.

Soltura psiónica mayor (Sb): a 6.° nivel, un cultista yuan-ti perfecciona aún más sus aptitudes psiónicas. Suma +4 a la CD de los tiros de salvación contra sus poderes psiónicos innatos. Esto se solapa (no se apila) con el bonificador concedido por la aptitud soltura con la psiónica.

Poderes psiónicos: *canto de agonía* **(St):** a 6.° nivel, el cultista yuan-ti se convierte en un maestro del dolor, tres veces al día con una acción de asalto completo puede bailar y cantar para infligir 9d6 puntos de daño a una criatura viva que se encuentre a menos de 60'. Realizar una salvación con éxito contra Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del cultista yuan-ti + el modificador de Sab del cultista yuan-ti) reduce el daño a la mitad. Esta aptitud no tiene efecto sobre los seres que son inmunes a los efectos enajenadores, como los cienos y las plantas.

Primer círculo: a 7.° nivel, el cultista yuan-ti avanza a un rango aún superior dentro del culto. El bonificador de circunstancia en las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trata con otros yuan-ti y en las pruebas de Saber (religión) se eleva a +8.

Además, el veneno del cultista se vuelve más virulento. Obtiene la dote Veneno virulento como dote adicional.

Finalmente, en este rango el cultista aprende el secreto de transformar a los yuan-ti puracasta en híbridos. Esto implica elaborar una versión más potente que la que transforma a los humanos en corruptos (Arte (alquimia) CD 35, materia prima valorada en 500 po). Además, al menos tres cultistas yuan-ti del Segundo círculo deben presidir la ceremonia, que dura seis horas. Si la criatura no desea la transformación, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de clase del cultista yuan-ti + el modificador de Con del cultista yuan-ti). Si falla, queda en coma y muere al cabo de una hora si no es revivido con un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno*.

Desacralizar **(St):** a 7.° nivel, el cultista yuan-ti obtiene la aptitud de usar un *desacralizar* una vez a la semana igual que un conjuro lanzado por un clérigo de su nivel de clase (incluyendo niveles de clérigo). No necesita los componentes materiales normales para usar esta aptitud, pero aún debe gastar hierbas, aceites e incienso valorados en 500 po por nivel de cualquier conjuro ligado a la zona *desacralizada*.

Comandar reptiles (Sb): a 8.° nivel, el cultista yuan-ti es capaz de comandar mentalmente todos los animales reptilianos hasta un alcance de 30' a voluntad. Esto es parecido a un *dominar animal* lanzado por un clérigo de su nivel de clase (incluyendo niveles de clérigo).

Poderes psiónicos: *canto de muerte*: a 8.° nivel, el cultista yuan-ti puede realizar un ritual de sacrificio a Merrshaulk. Una vez al día como una acción de asalto completo, puede danzar y cantar para matar a una criatura viva que se encuentre a menos de 60'. Realizar una salvación con éxito contra Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del cultista yuan-ti + el modificador de Sab del cultista yuan-ti), significa que la criatura sólo sufre 6d6 puntos de daño. Esta aptitud no tiene efecto sobre seres que son inmunes a los efectos enajenadores, como cienos y plantas.

Círculo interior: a 9.° nivel, un cultista yuan-ti asciende al nivel superior de poder mortal dentro del culto. El bonificador de circunstancia en las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trata con otros yuan-ti y en las pruebas de Saber (religión) se eleva a +10.

Además, el veneno del cultista se vuelve incluso más peligroso. Obtiene la dote Veneno letal como dote adicional.

Finalmente, en este rango el cultista aprende el secreto de transformar a los yuan-ti híbridos en abominaciones. Debe unirse con al menos otros cinco cultistas del Circulo interior para realizar una ceremonia que dura todo el día. Uno de los cultistas lanza *polimorfar a otros* sobre la criatura que debe transformarse, mientras que el resto cantan y rezan. La criatura debe recibir seis dosis de la tintura que transforma a un puracasta en híbrido, una cada cuatro horas. Si la criatura no desea la transformación, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de clase del cultista yuan-ti + el modificador de Con del cultista yuan-ti). Si falla, muere instantáneamente.

Aura sacrílega (Sb): a 9.° nivel, el cultista yuan-ti puede usar *aura sacrílega* una vez al día, igual que el conjuro lanzado por un clérigo de su nivel de clase (incluyendo niveles de clérigo).

DOMINIO DE PRESTIGIO DE SUFRIMIENTO

Poder concedido: puedes usar un *toque doloroso* una vez al día. Puedes realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra una criatura viva, que si tiene éxito otorga a la criatura un penalizador de mejora –2 en la Fuerza y la Destreza durante 1 minuto. Esta aptitud sortílega no afecta a las criaturas inmunes a los golpes críticos.

Conjuros del dominio de Sufrimiento

1 Perdición
2 Aguante
3 Lanzar maldición
4 Enervación
5 Debilidad mental
6 Dañar
7 Mirada penetrante (sólo el efecto de enfermar)
8 Símbolo (sólo el efecto de dolor)
9 Horrible marchitamiento

Voz de Merrshaulk: al alcanzar el 10.º nivel, el cultista yuan ti llega a la cúspide de su carrera, sobrepasando su esencia mortal para convertirse en un emisario de Merrshaulk. Su tipo cambia a ajeno, pero puede ser revivido de entre los muertos si lo desea. Obtiene una resistencia a conjuros igual a 20 + su modificador de Sabiduría.

Además, la Voz de Merrshaulk obtiene la aptitud sobrenatural de comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'. También puede comandar a otros yuan-ti a voluntad, como un *dominar monstruo* lanzado como un conjuro divino por un clérigo del nivel de clase del cultista (incluyendo niveles de clérigo). Este es un efecto sortílego enajenador de compulsión.

EJEMPLO DE CULTISTA YUAN-TI

Mediante su ingenio y el engaño, Shauganttha se elevó a una posición de poder capturando a muchos orcos y humanos en incursiones, y preparándolos para que los ancianos yuan-ti de su pueblo los transformaran en corruptos. Después de que su asentamiento de yuan-ti fuera saqueado por un grupo de aventureros y dispersado, Shauganttha se trasladó a una gran ciudad yuan-ti situada bajo una gran metrópolis de humanos y empezó a asesorar al sumo sacerdote del templo de Merrshaulk.

Shauganttha: abominación yuan-ti macho Clr5/Cly2; VD 16; humanoide monstruoso Grande; DG 9d8+27 más 5d8+15 más 2d4+6; pg 115; Inic +5; Vel 30', Tr 20', Nd 20'; CA 31, toque 14, desprevenido 30; Atq +16 c/c (2d6+5, mordisco); o +15/+10/+5 o +14/+9/+4 c/c (1d6+8/18–20, *cimitarra* +3 o 1d8+5/×3, *arco largo compuesto reforzado* +2 [+4 de Fue] con *flechas* +2); Frente/Alcance 10'/10'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, constreñir 1d6+7, *palos a serpientes*, poderes psiónicos, reprender muertos vivientes 6/día; CE círculo exterior, dominio de prestigio de sufrimiento, RC 16, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +15, Ref +13, Vol +19; Fue 21, Des 13, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 16.

Habilidades y dotes: Arte (alquimia) +11, Arte (talla de gemas) +11, Avistar +16, Concentración +13, Conocimiento de conjuros (+15), Esconderse +11*, Escuchar +16, Interpretar +10, Nadar +16, Saber (religión) +19, Trepar +15; Alerta (A), Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas (A), Movilidad, Pericia, Soltura con un arma (cimitarra).

Habilidades: *los yuan-ti que usen el poder camaleónico reciben un bonificador de circunstancia +8 en las pruebas de Esconderse.

Constreñir (Ex): Shauganttha aplasta al contrincante, infligiendo 1d6+7 puntos de daño contundente, después de superar una prueba de presa.

Agarrón mejorado (Ex): si Shauganttha impacta a un contrincante de tamaño Mediano o inferior con su mordisco inflige el daño normal e intenta iniciar una presa como acción libre sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +21). Si consigue inmovilizar, también puede constreñir en el mismo asalto. A partir de ese momento, Shauganttha tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar su mordisco para inmovilizar al contrincante (penalizador –20 a la prueba de presa, pero Shauganttha no se considera inmovilizado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que supere durante asaltos sucesivos inflige automáticamente el daño de mordisco y constricción.

Poderes psiónicos (Sb): Shauganttha puede producir los siguientes efectos a voluntad.

Detectar veneno: como el conjuro lanzado por un hechicero de 6.º nivel.

Forma alternativa: Shauganttha puede adoptar la forma de una víbora de tamaño Menudo a Grande (consulta la entrada de la Serpiente, en el *Manual de monstruos*). Esta aptitud es similar al conjuro *cambiar de forma* lanzado por un hechicero de 19.º nivel, pero sólo permite formas de víbora. Shauganttha usa el veneno de la víbora, ya que no dispone de veneno propio.

Poder camaleónico: Shauganttha puede cambiar su coloración y la de su equipo para que coincida con el entorno.

Producir ácido: el cuerpo de Shauganttha puede exudar ácido, infligiendo 1d6 puntos de daño a todo el que lo toque. El ácido quedará inerte cuando se separe de su cuerpo.

Aversión: Shauganttha crea 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 17) 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, y si se encontrara a menos de esta distancia, se alejaría. El receptor puede sobreponerse a la compulsión teniendo éxito en otra salvación de Voluntad (CD 17), pero aún sufrirá una profunda ansiedad. Esto le impondrá un –4 a la Destreza hasta que el efecto desaparezca o hasta que deje de estar a 20' o menos de cualquier serpiente o yuan-ti. Por lo demás, esta aptitud es igual al conjuro *antipatía* lanzado por un hechicero de 16.º nivel.

Reprender muertos vivientes (Sb): Shauganttha puede hacer que los muertos vivientes le tengan miedo canalizando energía negativa.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *causar miedo, enmarañar, neutralizar veneno, oscuridad profunda, polimorfar a otros, sugestión* y *trance animal*. Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un hechicero de 8.º nivel (salvación CD 13 + nivel de conjuro).

***Palos a serpientes* (St):** a 2.º nivel, Shauganttha ganó la aptitud de transformar pedazos de madera muerta, como flechas, antorchas o bastones, en serpientes. Una vez al día, puede transformar 1d4 +7 palos hasta un alcance intermedio (100' +10'/nivel). Los palos no pueden ser objetos mágicos. Los objetos desatendidos no tienen tiro de salvación, pero aquellos en la posesión de criaturas pueden salvarse contra Voluntad. Los palos de 2' o menos se convierten en víboras Menudas; aquellos entre 2 y 4' se convierten en serpientes Pequeñas, y aquellos entre 4 y 6' se convierten en serpientes Medianas. Transformar un arma Grande, como una lanza larga, o palos de un tamaño similar en una víbora Grande cuentan como crear dos serpientes por cada objeto de este tipo. Los objetos de tamaño Enorme o mayor no pueden transformarse. La duración del efecto es de 14 asaltos.

Visión en la oscuridad: Shauganttha puede ver en la oscuridad como en la luz diurna normal.

Circulo exterior: a 1.er nivel, Shauganttha entró al servicio de Merrshaulk y aprendió algunos de los secretos del culto. Obtiene un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trata con yuan-ti que no pertenezcan a la jerarquía del templo y un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Saber (religión) cuando trata con la adoración a Merrshaulk.

Además, Shauganttha aprendió el secreto de elaborar la mezcla secreta que transforma a los humanos en corruptos o guardias de la prole (consulta 'Yuan-ti' en el Capítulo 10: plantillas). La mezcla incluye el veneno de un yuan-ti puracasta o híbrido y ciertas hierbas que sólo se encuentran en los bosques tropicales, con un coste de materias primas de al menos 50 po. La CD para fabricar esta mezcla es 25.

Dominio de prestigio de Sufrimiento: a 2.º nivel, Shauganttha obtuvo acceso al dominio de prestigio de Sufrimiento. Esto le

permite acceder a un tercer dominio de conjuros y le proporciona inmediatamente el poder concedido del dominio, tal como muestra la barra lateral acompañante.

Conjuros de clérigo preparados: (5/5/4/3; salvación CD 14 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, luz, resistencia* (2), *virtud*, 1.º: *arma mágica, causar miedo, fatalidad, perdición*, protección contra el bien*; 2.º: *aguante*, fuerza de toro, inmovilizar persona, restablecimiento menor*; 3.º: *lanzar maldición*, oscuridad profunda, purgar invisibilidad.*

*Conjuro de Dominio. Deidad: Merrshaulk. Dominios: Caos (lanza conjuros de caos a +1 nivel de lanzador), Mal (lanza conjuros malignos a +1 nivel de lanzador), Sufrimiento (toque doloroso).

Pertenencias: camisote de mithril +2 de invulnerabilidad, amuleto de armadura natural +4, anillo de protección +4, cimitarra +3, arco largo compuesto reforzado +3 (+4 de Fue), 50 *flechas +2, capa de resistencia +5, guanteletes de fuerza de ogro, collar de bolas de fuego* (*tipo II*), *ojos del águila, poción se sabiduría* (3), *varita de curar heridas leves* (50 cargas), 85 po.

ENGENDRO LIBERADO

Varios tipos de engendros, esclavos miserables de los muertos vivientes atados eternamente por la muerte innatural, frecuentan la noche. De vez en cuando, uno de estos desafortunados queda libre cuando la criatura muerta viviente que lo creó es destruida. Ahora, aunque aún maldito con la muerte viviente, el engendro liberado empieza a recuperar su antigua vida y quizá encuentre, de algún modo, la expiación.

La no-vida de un engendro liberado es solitaria, ya que pocas criaturas con las que se encuentra son capaces de percibir que está buscando sus antiguos recuerdos y simplemente intentan destruirlo lo más rápido posible. Un engendro liberado puede encontrarse en compañía de sus antiguos amigos de aventuras (que incluso pueden haber sido sus libertadores), que no desean abandonar a su antiguo compañero.

Dado de Golpe: d12.

REQUISITOS

Para cualificarse como engendro liberado un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Raza: muerto viviente inteligente creado por otro muerto viviente usando su aptitud de engendrar.

Bonificador al ataque base: +3.

Especial: debe haber sido creado como un engendro por una criatura muerta viviente que luego haya sido destruida.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un engendro liberado (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Saltar (Fue), Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio engendro liberado.

Competencia con armas y armaduras: los engendros liberados tienen competencia con todas las armas simples, y por otra parte no ganan ni pierden ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Resistencia a la expulsión (Ex): un engendro liberado obtiene un bonificador de resistencia +2 adicional en cada nivel. Éste se apila con cualquier resistencia a la expulsión inherente de la criatura muerta viviente; por ejemplo, a 1.er nivel un necrófago liberado se beneficiará de un total de resistencia a la expulsión de +4 (+2 por ser un necrófago y +2 por la clase de prestigio).

Recordar dotes (Ex): a 1.er nivel, un engendro liberado recuerda varios aspectos de su antigua existencia y recupera todas las dotes que tenía cuando era un personaje vivo, siempre que cumpla con los prerrequisitos. Estas dotes recuperadas se añaden a cualquier dote obtenida por subir de nivel.

Recordar rasgos de clase (Ex): a 2.º nivel, un engendro liberado recuerda más sobre su antigua existencia y ahora puede usar todos los rasgos de clase de su antigua clase, igual que un personaje de su antiguo nivel de clase. Si la clase anterior era de lanzador de conjuros, el engendro liberado es capaz de lanzar un conjuro de cada nivel disponible para el personaje (si era un mago aún debe consultar su libro de conjuros, o aprender de rollos de pergamino si su libro de conjuros se perdió al convertirse en un engendro). Si el personaje tenía un familiar, el vínculo empático entre él y su familiar se restablece.

Redescubrimiento (Ex): a 3.er nivel, el engendro liberado recuerda su ascendencia completamente, recuperando todos sus antiguos rasgos y aptitudes de clase, su antiguo bonificador al ataque base y tiros de salvación base obtenidos gracias a los niveles, puntos de golpe y el resto de beneficios de clase, y ahora puede avanzar de nuevo en cualquiera de sus antiguas clases. Esto se aplica incluso si la antigua clase de personaje no permitía hacerse multiclase, siempre que el personaje no abandonara ese camino

ENGENDROS LIBRES

Si el creador de un engendro es destruido, el engendro ya no está bajo su control. Y si el engendro libre era un personaje jugador cuando vivía, ahora puede ir de aventuras como un personaje con un NEP equivalente al de su creador. Por ejemplo, un engendro libre de necrófago tiene un NEP de 5, y un engendro libre de sombra tiene un NEP 10.

Cuando el vínculo mental que lo ataba a su creador se rompe, el engendro libre es consciente de ello al instante y puede elegir volver al alineamiento que tenía el personaje cuando estaba vivo. Tanto si cambia de alineamiento como si conserva su alineamiento actual como criatura muerta viviente, un engendro libre tiene recuerdos elementales sobre su pasado (qué tipo de personaje era en vida, quiénes eran sus amigos, etc.). Estos recuerdos elementales pueden ayudar al engendro libre a volver con su viejo grupo de aventureros, si eso es lo que desea el personaje.

Un engendro libre puede ganar puntos de experiencia yendo de aventuras, añadiéndolo al total de PX que tenía cuando estaba vivo. Cuando alcanza un nuevo nivel puede añadir niveles de clase normalmente o seguir la clase de prestigio engendro liberado para recuperar las aptitudes que tenía antes de convertirse en muerto viviente.

antes de convertirse en engendro muerto viviente. Así, un antiguo paladín podría seguir obteniendo niveles como paladín (convirtiéndose efectivamente en multiclase como monstruo/paladín), pero si ya había dejado el camino del paladín antes de su transformación sigue teniendo prohibida la vuelta a esa clase.

Además, un engendro liberado de 3.er nivel recibe el beneficio de un repentino salto en NEP. Si el personaje avanza los tres niveles de la clase de prestigio engendro liberado, su NEP se convierte en la suma de su NEP de monstruo + sus tres niveles de engendro liberado + los antiguos niveles de clase.

Por ejemplo, Yvine era un guerrero de 10.º nivel que se convirtió en el engendro de un necrófago y luego quedó libre. Se fue de aventuras como un personaje de NEP 5 y avanzó un nivel de engendro liberado, cambiando a NEP 6. Su siguiente nivel también fue de engendro liberado, elevando su NEP a 7. Cuando finalmente tomó el 3.er nivel de engendro liberado su NEP se convirtió en 18 (5 por necrófago + 3 por engendro liberado + 10 por guerrero).



EJEMPLO DE ENGENDRO LIBERADO

Este ejemplo usa a una sombra basada en una hechicera elfa, Anastrianna Galanodel. Asesinada por una sombra mientras buscaba un tomo maligno, Anastrianna se levantó de la muerte como sombra 3 asaltos más tarde. Poco después se dio cuenta de que su amo había sido destruido y que ya no estaba bajo su control. Eligió volver a su antiguo alineamiento neutral y pasó mucho tiempo luchando para recuperar sus recuerdos. Ahora Anastrianna recuerda su vida anterior y sus aptitudes para el lanzamiento de conjuros. Su familiar cuervo volvió con ella cuando recuperó sus rasgos de clase. Acompañada por su familiar, ahora Anastrianna va de aventuras como una sombra, buscando medios para incrementar su poder.

Anastrianna Galanodel: elfa/sombra Hcr4/Enl 3; VD 10; muerta viviente Mediana (incorporal); DG 3d12 más 4d4 más 3d12; pg 49; Inic +3; Vel 30', Vl 40' (buena); CA 17, toque 17, desprevenida 14; Atq +4 c/c (1d6 daño a Fue, toque incorporal); Frente/Alcance 5'/5'; CE beneficios del familiar, crear engendro, rasgos de elfo, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +8; AL N; TS Fort +2, Ref +6, Vol +10; Fue –, Des 17, Con –, Int 10, Sab 12, Car 18.

Habilidades y dotes: Arte (alquimia) +7, Avistar +2, Buscar +4, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +10, Escuchar +2, Saber (arcano) +6; Conjurar en combate, Esquiva, Reflejos de combate, Voluntad de hierro.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide reducido a Fuerza 0 por el toque incorporal de Anastrianna se levanta como una sombra en 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes de Anastrianna y sigue esclavizado hasta que ella quede destruida.

Anastrianna puede controlar a veinte engendros a la vez. Si crea a un engendro que exceda este límite, el que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

Rasgos de elfo: inmune a los conjuros y efectos de *dormir*; visión en la penumbra; bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros o efectos de encantamiento; tiene derecho a una prueba de buscar cuando pasa a menos de 5' de una puerta secreta u oculta como si la estuviera buscando activamente, dotes bonificadas de Competencia con arma marcial (arco largo compuesto) y Competencia con arma marcial (espada larga); bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya incluidas en las estadísticas indicadas).

Beneficios del familiar: el familiar de Anastrianna le proporciona Alerta como dote bonificada (cuando está a menos de 5'). Anastrianna puede compartir conjuros con su familiar y tiene un vínculo empático con él hasta a una milla de distancia. Consulta 'Familiares' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*.

Rasgos de incorporal: sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o superiores o magia, con un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño procedente de una fuente corporal. Puede pasar a través de objetos sólidos a voluntad; sus propios ataques atraviesan la armadura; siempre se mueve sigilosamente.

Rasgos de muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y enfermedad. No su-

TABLA 7–2: EL ENGENDRO LIBERADO

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Resistencia a la expulsión +2, recordar dotes
2.º	+1	+0	+0	+3	Resistencia a la expulsión +4, recordar rasgos de clase
3.º	+2	+1	+1	+3	Resistencia a la expulsión +6, redescubrimiento

jeto a los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/4; salvación CD 13 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luz, prestidigitación, remendar;* 1.º: *identificar, proyectil mágico, retirada expeditiva;* 2.º: *esfera llameante.*

Pertenencias: como criatura incorporal, Anastrianna no puede usar objetos físicos. Desdichadamente para ella, eso significa que ya no puede lanzar *abrir/cerrar, esfera llameante, identificar, leer magia* y *luz* (que tienen componentes materiales o foco).

Tillatal, cuervo familiar: DG 7; pg 23; Atq +6 c/c; CE evasión mejorada, puede hablar un idioma, puede transmitir ataques de toque; Int 7; consulta la entrada del cuervo en el *Manual de monstruos.*

HORROR ESCAMOSO

Los horrores escamosos son soldados anfibios de élite que se especializan en proteger las fronteras acuáticas de los dominios de los hombres lagarto. Golpeando repentinamente desde el borde del agua, siembran el miedo y la destrucción a su paso, y muchos intrusos imprudentes son vistos por última vez como un rastro de burbujas en las aguas del marjal, arrastrados hasta el fondo por horrores escamosos.

Los hombres lagarto son los horrores escamosos más comunes, pero los locathah, sirénidos y sajuaguines a veces tienen guardias similares. En raras ocasiones, los kuo-toa también se entrenan como horrores escamosos.

Como PNJs, los horrores escamosos trabajan en escuadras de 2–5 miembros a lo largo de las fronteras de los dominios de su gente. A veces sirven a otras razas como mercenarios, pero siempre en situaciones en las que pueden luchar desde el agua. Raramente trabajan solos, pero incluso un horror escamoso solitario es un hábil guerrillero.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para cualificarse como horror escamoso un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Raza: el personaje debe tener el subtipo acuático o de reptiliano.

Bonificador al ataque base: +5.

Habilidades: Esconderse 5 rangos, Moverse sigilosamente 5 rangos, más Nadar 5 rangos o un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un horror escamoso (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Fuerza (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio horror escamoso.

Competencia con armas y armaduras: los horrores escamosos tienen competencia con todas las armas simples y marciales, escudos y armaduras ligeras. Por otra parte, no ganan ni pierden ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Agarrón mejorado (Ex): si el horror escamoso impacta con su arma natural o con un ataque sin armas, inflige el daño normal e inicia una presa como una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. La aptitud sólo funciona contra los contrincantes del mismo tamaño o inferior. El horror escamoso tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar sus armas naturales o ataque desarmado para inmovilizar al contrincante. Cada prueba de presa con éxito que supere durante asaltos sucesivos inflige automáticamente el daño indicado para el ataque que inmovilizó.

Olfato agudo (Ex): el horror escamoso puede localizar a criaturas con el olfato en un radio de 180', siempre que tanto el horror escamoso como la criatura estén en la misma masa de agua, y puede detectar sangre en el agua hasta un alcance de 1 milla.

Conjuros: empezando a 1.er nivel, el horror escamoso obtiene la aptitud de lanzar conjuros divinos de la lista del explorador (consulta el Capítulo 11 del *Manual del jugador*). Para lanzar un conjuro, el horror escamoso debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel de conjuro, de modo que un horror escamoso con una Sabiduría de 10 o inferior no puede lanzar estos conjuros. El horror escamoso consigue sus conjuros adicionales basándose en su Sabiduría, y los tiros de salvación contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + el bonificador de Sabiduría del horror escamoso. Cuando consigue 0 conjuros en un nivel, como 0 conjuros de 1.er nivel a nivel 1, sólo obtiene los conjuros adicionales. Un horror escamoso sin conjuros adicionales en ese nivel aún no puede lanzar esos conjuros. El horror escamoso prepara y lanza conjuros igual que un explorador (aunque el nivel de lanzador del horror escamoso es el mismo que su nivel de clase).

Libertad de movimiento (Ex): empezando a 2.º nivel, el horror escamoso se mueve y lucha bajo el agua como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de *libertad de movimiento.*

Reducción de daño (Ex): empezando a 4.º nivel, el horror escamoso obtiene la aptitud de ignorar cierta cantidad de daño de cada golpe o ataque. Resta 2 del daño que sufre el horror escamo-

TABLA 7–3: EL HORROR ESCAMOSO

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+2	+0	+0	Agarrón mejorado, olfato agudo	0	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+0	Libertad de movimiento	1	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+1		1	0	—	—
4.º	+3	+4	+1	+1	Reducción de daño 2/–	1	1	—	—
5.º	+3	+4	+1	+1	Ataque elástico	1	1	0	—
6.º	+4	+5	+2	+2		1	1	1	—
7.º	+5	+5	+2	+2	Conjurar en silencio	2	1	1	0
8.º	+6	+6	+2	+2	Conjurar sin moverse	2	1	1	1
9.º	+6	+6	+3	+3		2	2	1	1
10.º	+7	+7	+3	+3	Reducción de daño 4/–	2	2	2	1

so cada vez que le causan daño. A 10.º nivel, esta reducción de daño sube a 4/–. La reducción de daño no puede reducir el daño por debajo de 0.

Ataque elástico (Ex): a 5.º nivel, el horror escamoso obtiene Ataque elástico como dote adicional.

Conjurar en silencio: a 7.º nivel, el horror escamoso obtiene Conjurar en silencio como dote adicional.

Conjurar sin moverse: a 8.º nivel, el horror escamoso obtiene Conjurar sin moverse como dote adicional.

EJEMPLO DE HORROR ESCAMOSO

Este ejemplo usa a un hombre lagarto, Saebeohrt Muerte Ondeada, que avanzó lo suficiente como guerrero para cualificarse como horror escamoso. Saebeohrt aterroriza las fronteras de su comunidad, atacando cruelmente a los intrusos e incluso a aquellos que se acercan demasiado. Ocasionalmente lidera asaltos contra las comunidades cercanas para recordarles lo peligrosos que pueden ser los hombres lagarto. Él considera los asaltos a asentamientos humanos como cacerías.

Los líderes de su comunidad están empezando a temer que puedan ser desplazados por Saebeohrt, pero él se da cuenta de que un líder debe pensar antes que sólo infligir daño y sufrimiento a las criaturas vivas, y por eso no tiene deseos de poder político.

Saebeohrt Muerte Ondeada: hombre lagarto Gue4/Hre2; VD 7; humanoide Mediano (acuático, reptiliano); DG 2d8+4 más 4d10+8 más 2d10+4; pg 58; Inic +4; Vel 30';CA 21, toque 10, desprevenido 21; Atq +9 c/c (1d4+3, 2 garras) y +7 c/c (1d4+1, mordisco) o +10/+5 c/c (1d8+5/×3, *hacha de batalla sacrílega +1*), o +6 distancia (5d6+3, *jabalina del relámpago*); Frente/Alcance 5'/5'; AE agarrón mejorado; CE libertad de movimiento; AL NM; TS Fort +8, Ref +4, Vol +2; Fue 16, Des 10, Con 14, Int 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Equilibrio +4, Esconderse +5, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +5, Nadar +16, Saltar +14, Trato con animales +2, Trepar +6; Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Rastrear.

Agarrón mejorado (Ex): si Saebeohrt impacta con ambos ataques de garras, inflige el daño normal e inicia una presa como una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. La aptitud sólo funciona contra los contrincantes del mismo tamaño o inferior. Saebeohrt tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar sus armas naturales o ataque desarmado para inmovilizar al contrincante. Cada prueba de presa con éxito que supere durante asaltos sucesivos inflige automáticamente 2d4+6 puntos de daño por garras.

Libertad de movimiento (Ex): Saebeohrt se mueve y lucha bajo el agua como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de *libertad de movimiento*.

Habilidades: gracias a su cola, Saebeohrt recibe un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Saltar.

Conjuros de explorador preparados (2; salvación CD 12): 1.º: *colmillo mágico, pasar sin dejar rastro.*

Pertenencias: camisote de mithril +1, escudo de maderaoscura +1, hacha de batalla +1 sacrílega, 5 jabalinas del relámpago, 2 pociones de nadar, 4 pociones de curar heridas moderadas, 78 po.

ILÍCIDO ERUDITO

Los azotamentes son consumidores refinados de cerebros, pero algunos llevan este gusto a un nivel superior. El ilícido erudito (o la ilícida erudita) es un académico que trata con la ciencia aplicada, adquiriendo nuevos conocimientos de los cerebros que consume.

A menudo, un ilícido erudito se especializa en las artes arcanas, normalmente como mago, ya que suele tener objetivos intelectuales. Los bardos, con su insaciable búsqueda de saber, a menudo se sienten atraídos por esta carrera. Menos frecuentemente, un azo-

tamentes sin clase se inicia en la senda del erudito al consumir un cerebro especialmente notable.

Los ilícidos eruditos son unos excelentes miembros de apoyo para casi cualquier grupo, aunque prefieren la compañía de otros azotamentes. Normalmente llevan consigo muchos esclavos de las clases o tipos de criatura deseados para consumirlos cuando lo necesiten. Un erudito a menudo dirige una inquisición o incluso un culto para conseguir sus objetivos.

Dado de Golpe: d4.

REQUISITOS

Para cualificarse como ilícido erudito un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Raza: azotamentes.

Habilidades: Saber (arcano) 10 rangos

Especial: debe haber consumido el cerebro de una criatura con VD 9 o superior.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un ilícido erudito (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des) y Saber (cualquiera) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio ilícido erudito.

Competencia con armas y armaduras: los ilícidos eruditos no ganan ni pierden ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Adquirir habilidad (Ex): a 1.er nivel, el ilícido erudito puede adquirir una habilidad conocida por una criatura cuyo cerebro haya consumido, elegida en el momento del consumo. Obtiene permanentemente todos los rangos de la criatura en esa habilidad (pero no los bonificadores raciales ni los bonificadores de característica al modificador de la habilidad) incluso si su nuevo total es mayor de lo que su nivel de personaje actual le permitiría. Esta habilidad se convierte en una habilidad de clase para el ilícido erudito, y puede adquirir más rangos en la habilidad si éstos no hacen que supere sus rangos máximos.

A 4.º, 6.º y 8.º nivel, el ilícido erudito puede adquirir y usar una habilidad adicional de un cerebro.

Conocimiento (Ex): a 1.er nivel, el ilícido erutito obtiene la aptitud de realizar una prueba especial de conocimientos dos veces al día para recordar información esotérica de los cerebros que ha consumido. De igual modo que una prueba de conocimiento de bardo (consulta el Capítulo 3 del *Manual del jugador* para saber más sobre esta aptitud y las CD típicas de la prueba), el ilícido erudito suma su nivel en esta clase de prestigio y su modificador de Inteligencia como bonificadores a cualquier intento de aprender algo inusual.



JJ

Tabla 7–4: el ilícido erudito

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Adquirir habilidad 1, conocimiento 2/día
2.º	+1	+0	+0	+3	Adquirir dote 1, conocimiento 4/día
3.º	+1	+1	+1	+3	Adquirir rasgo de clase 1
4.º	+2	+1	+1	+4	Adquirir habilidad 2, adquirir dote 2
5.º	+2	+1	+1	+4	Adquirir ataque o cualidad especial 1, conocimiento 6/día
6.º	+3	+2	+2	+5	Adquirir habilidad 3, adquirir dote 3
7.º	+3	+2	+2	+5	Adquirir rasgo de clase 2
8.º	+4	+2	+2	+6	Adquirir habilidad 4, adquirir dote 4
9.º	+4	+3	+3	+6	Adquirir ataque o cualidad especial 2, conocimiento 8/día
10.º	+5	+4	+3	+7	Adquirir rasgo de clase 3

A 2.º, 5.º y 9.º nivel, el ilícido erudito puede realizar una prueba especial de conocimientos dos veces más al día.

Adquirir dote (Ex): a 2.º nivel, el ilícido erudito adquiere permanentemente una de las dotes de la criatura consumida, siempre que cumpla los prerrequisitos. A 4.º, 6.º y 8.º nivel, el ilícido erudito puede adquirir y usar una dote adicional de un cerebro consumido.

Adquirir rasgo de clase (Ex): a 3.º nivel, el ilícido erudito puede obtener permanentemente uno de los rasgos de clase del propietario de un cerebro consumido, igual que un personaje del nivel de la criatura en esa clase. Si el antiguo personaje era un lanzador de conjuros, el ilícido erudito es capaz de lanzar un conjuro de cada nivel disponible para el personaje (si la víctima era un mago, el azotamentes aún debe consultar un libro de conjuros o aprender de rollos de pergamino), así como cualquier conjuro adicional proporcionado para las puntuaciones de característica del ilícido erudito. Si el ilícido erudito ya tiene niveles de lanzador de conjuros, estos conjuros son adicionales a aquellos proporcionados por los niveles de clase lanzador del ilícido erudito.

A 7.º nivel y de nuevo a 10.º nivel, el ilícido erudito puede obtener otro rasgo de clase de un cerebro consumido.

Adquirir ataque o cualidad especial (Ex): a 5.º nivel, el ilícido erudito obtiene permanentemente un ataque especial o cualidad especial del propietario de un cerebro consumido. La aptitud elegida no debe basarse en un rasgo físico de la criatura consumida, como un ataque de mirada, un arma de aliento, volar o un ataque natural con una extremidad que no posea el azotamentes. Si la aptitud permite un tiro de salvación, el ilícido erudito usa su propio modificador a las puntuaciones de característica para determinar la CD.

A 9.º nivel, el ilícido erudito puede obtener otro ataque o cualidad especial de un cerebro consumido.

EJEMPLO DE ILÍCIDO ERUDITO

Sugglir Wissenka es un azotamentes macho que siguió el camino del danzarín sombrío casi desde su nacimiento. Él y su compañera sombra reunieron a muchos esclavos para la gloria de la ciudad de Sugglir. Pero un asalto de los drow hizo que Sugglir se diera cuenta de que sus verdaderas lealtades estaban entre los ilícidos, de modo que abandonó su carrera como danzarín sombrío y empezó a desarrollar sus habilidades como ilícido erudito. Sugglir es un devoto defensor de su pueblo y puede ser encontrado en misiones para destruir amenazas contra los ilícidos de su ciudad.

Sugglir Wissenka: azotamentes macho Dnz3/Ile3; VD 15; aberración Mediana; DG 8d8+8 más 3d8+3 más 3d4+3; pg 72; Inic +6; Vel 30'; CA 24, toque 15, desprevenido 22; Atq +13 c/c (1d4+1, 4 tentáculos); Frente/Alcance 5'/5'; AE agarrón mejorado, ataque furtivo +7d6, *convocar sombras* , *explosión mental*, extracción, *ilusión sombría*, poderes psiónicos; CE conocimiento 4/día, esconderse a simple vista, esquiva asombrosa, evasión, RC 25, telepatía, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +10, Ref +11, Vol +17; Fue 12, Des 14, Con 12, Int 20, Sab 17, Car 18.

Habilidades y dotes: Avistar +18, Buscar* +14, Concentración +15, Diplomacia +16, Engañar +16, Esconderse +22, Escuchar +13, Interpretar +9, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +13, Piruetas +12, Saber (arcano) +17, Saltar +7; Conjurar en combate, Gran fortaleza**, Iniciativa mejorada, Pericia, Soltura con un arma (tentáculo), Sutileza con un arma (tentáculo).

Ataque furtivo (Ex): este es un rasgo de clase adquirido. Si Sugglir puede atrapar a un contrincante cuando es incapaz de defenderse efectivamente de su ataque, puede golpear un punto vital para infligir daño adicional. En cualquier momento en que el objetivo de Sugglir tenga negado su bonificador de Destreza a la Clase de armadura (tenga o no un bonificador de Destreza), el ataque de Sugglir inflige +7d6 puntos de daño. Si Sugglir consigue un golpe crítico con un ataque furtivo, este daño adicional no se multiplica.

Golpear un punto vital requiere de precisión y penetración, de modo que los ataques a distancia sólo pueden ser furtivos si el objetivo se encuentra a 30' o menos de distancia.

Con una cachiporra o un golpe desarmado, Sugglir puede realizar un ataque furtivo que inflija daño atenuado en vez de daño normal. No puede usar un arma que inflija daño normal para infligir daño atenuado con un ataque furtivo, ni siquiera con el penalizador usual de –4, debido a que debe hacer un uso óptimo del arma para ejecutar el ataque furtivo.

Sugglir sólo puede atacar furtivamente a criaturas vivas con anatomías discernibles (los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorporales carecen de zonas vitales que atacar). Además, cualquier criatura inmune a los golpes críticos es del mismo modo inmune a los ataques furtivos. Además, Sugglir también debe ser capaz de alcanzar un punto vital y no puede atacar furtivamente a una criatura que tenga ocultación o golpeando las extremidades de una criatura cuyos puntos vitales están fuera de alcance.

***Explosión mental* (St):** este efecto es un cono de 60' de largo. Todo el que se encuentro dentro de él deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o quedará aturdido durante 3d4 asaltos. A menudo, los azotamentes cazan utilizando este poder y, a continuación, se llevan a rastras a una o dos de sus víctimas aturdidas para alimentarse de ellas.

Poderes psiónicos (Sb): a voluntad: *desplazamiento de plano, detectar pensamientos, hechizar monstruo, levitar, proyección astral* y *sugestión*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 8.º nivel (salvación CD 1 + nivel del conjuro). Las CD se basan en el Carisma.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, Sugglir debe acertar a una criatura de tamaño Pequeño, Mediano o Grande con su

ataque de tentáculo. Si consigue inmovilizar, pegará el tentáculo a la cabeza del contrincante. Sugglir puede agarrar a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede alcanzar de algún modo su cabeza.

Después de una presa con éxito, Sugglir puede intentar pegar sus tentáculos restantes con una única prueba de presa. El contrincante puede escapar con una única prueba de presa o de Escapismo con éxito, pero Sugglir obtiene un bonificador de circunstancia +2 por cada tentáculo que tenga pegado al principio del turno del contrincante.

Extracción (Ex): si Sugglir empieza su turno con los cuatro tentáculos pegados y mantiene la inmovilización, extrae automáticamente el cerebro del contrincante, matando instantáneamente a esa criatura.

Telepatía (Sb): Sugglir puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Esconderse a simple vista (Sb): Sugglir puede usar la habilidad de Esconderse incluso mientras está siendo observado. Mientras está a menos de 10' de algún tipo de sombra, puede esconderse de la vista a campo abierto sin que haya nada que lo oculte. No puede, sin embargo, esconderse en su propia sombra.

Evasión: si Sugglir se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permitiría un tiro de salvación de Reflejos para mitad de daño (como una *bola de fuego*), no sufre daño si consigue salvarse. La aptitud de evasión sólo puede usarse si Sugglir viste armadura ligera o ninguna armadura.

Esquiva asombrosa: Sugglir puede reaccionar al peligro antes de que sus sentidos podrían permitirle normalmente darse cuenta de él. Conserva su bonificador de Destreza a la Clase de armadura aunque sea atrapado desprevenido o golpeado por un atacante invisible (sigue perdiendo su bonificador de Destreza a la Clase de armadura si es inmovilizado).

***Ilusión sombría* (St)**: Sugglir puede crear ilusiones visuales desde las sombras circundantes. Esta aptitud es idéntica al conjuro arcano *imagen silenciosa* y puede ser empleada una vez al día.

***Convocar sombras* (St)**: Sugglir ha convocado a una sombra, una criatura muerta viviente (consulta la entrada de la sombra en el *Manual de monstruos* para conocer sus estadísticas). A diferencia de las sombras normales, el alineamiento de ésta coincide con el de Sugglir. La sombra convocada no puede ser expulsada, reprendida ni comandada por otros, sirve como compañera de Sugglir y puede comunicarse inteligiblemente con él.

Si esta compañera sombra es destruida, o si Sugglir la deshace, Sugglir debe salvarse contra Fortaleza (CD 15). Si el tiro de salvación falla, pierde 600 puntos de experiencia. Un tiro de salvación con éxito reduce la pérdida a 300 PX. Una compañera destruida o desdeñada no puede reemplazarse durante un año y un día.

Habilidades: *esta es una habilidad adquirida.

Dotes: **esta es una dote adquirida.

Conocimiento (Ex): Sugglir obtiene un bonificador +9 en sus pruebas de conocimiento. Puede usar esta aptitud dos veces al día.

Compañeros: Sugglir tiene una sombra como compañera (consulta *convocar sombra*, arriba) y dos esclavos grimórlock.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +3, brazales de armadura +3, anillo de protección +3, capa de resistencia +3, arco corto compuesto reforzado +1 (bonificador +1 de Fue), 20 *flechas adormecedoras*.

INCUBADOR DE SLAAD

Los slaad son el caos personificado, sin que dos de ellos sean nunca idénticos. Sólo unos pocos de los tipos de casta más baja viven lo suficiente para avanzar al rango de slaad gris o slaad de la muerte, pero el incubador de slaad es otro camino de desarrollo. El único propósito del incubador es implantar tantos huevos como pueda para producir la variedad más amplia posible de descendencia.

Sólo los slaad rojos pueden implantar huevos de forma natural, pero son los más comunes y los más extendidos de su raza. Aquellos que no tienen este don pueden obtenerlo avanzando en esta clase de prestigio. Un incubador de nivel alto puede aspirar a un rango de gran respeto dentro de la sociedad slaad, sólo por debajo de los slaad grises en poder. El camino, sin embargo, es tan duro que pocos sobreviven a él.

Los slaad nunca se llevan bien entre ellos, y aún es peor con quienes no son slaad. Los incubadores slaad siempre son individuos solitarios, deambulando por el Limbo y viajando a otros planos para establecer nidadas.

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para cualificarse como incubador de slaad un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Raza: cualquier slaad.

Alineamiento: cualquiera caótico.

Habilidades: Concentración 10 rangos.

Dotes: Ataque múltiple mejorado, Gran fortaleza.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un incubador de slaad (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio incubador de slaad.

TABLA 7–5: EL INCUBADOR DE SLAAD

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.°	+1	+2	+0	+2	Implantación, agarrón mejorado
2.°	+2	+3	+0	+3	Impregnar embrión
3.°	+3	+3	+1	+3	Implantación profunda
4.°	+4	+4	+1	+4	Eclosión acelerada
5.°	+5	+4	+1	+4	Concentrar el caos
6.°	+6	+5	+2	+5	Implante múltiple
7.°	+7	+5	+2	+5	Elección del color
8.°	+8	+6	+2	+6	Intensificar el caos
9.°	+9	+6	+3	+6	Inestabilidad corporal, engendro de la muerte
10.°	+10	+7	+3	+7	*Dominar engendro*

Competencia con armas y armaduras: los incubadores de slaad no ganan ni pierden ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Implantación (ex): un incubador de slaad gana la aptitud de implantar huevos con cualquiera de sus ataques naturales. Si anteriormente tenía una aptitud similar (la aptitud de implantación del slaad rojo o la aptitud de enfermedad del slaad azul), ahora puede usarla con cualquiera de sus ataques naturales. La criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de personaje del incubador de slaad + el modificador de Con del incubador de slaad) para evitar la implantación. El huevo se gesta durante una semana antes de eclosionar, dejando libre a un slaad que se abre paso desde el interior devorando y matando a la víctima. Ésta caerá enferma (–10 en todas las puntuaciones de característica) veinticuatro horas antes de que el huevo madure por completo. Un conjuro de *quitar enfermedad* librará a la víctima del huevo, igual que lo hará una prueba con éxito de Sanar (CD 20). Si la prueba resulta fallida, el sanador podrá repetir la tirada, pero cada nuevo intento (tenga éxito o no) infligirá 1d4 puntos de daño al paciente.

Si el incubador es un slaad azul, el huevo eclosionará dejando paso a un slaad rojo. Si el incubador es un slaad rojo, el huevo será un slaad azul. Si el anfitrión es un lanzador de conjuros arcanos, el huevo será un slaad verde.

Agarrón mejorado (Ex): si el incubador de slaad impacta con uno o más ataques de garras o desgarramiento, inflige el daño normal e inicia una presa como una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. La aptitud sólo funciona contra los contrincantes del mismo tamaño o inferior. El incubador de slaad tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar sus armas naturales o ataque desarmado para inmovilizar al contrincante. Cada prueba de presa con éxito que supere durante asaltos sucesivos inflige automáticamente el daño de mordisco.

Impregnar embrión (Sb): a 2.º nivel, el incubador de slaad impregna el embrión de un único huevo con un rasgo adicional determinado aleatoriamente entre las opciones descritas a continuación (tira un d4 y aplica el rasgo apropiado). Este rasgo afecta al anfitrión tal como se indique. Cuando se permite una salvación, la CD es igual a 10 + el nivel de personaje del incubador de slaad + el modificador de Con del incubador slaad. Tira separadamente para cada ataque de implantación.



1. *Quemadura:* el huevo inflige 1d6 puntos de daño por calor al anfitrión en el asalto de la implantación. Una salvación superada de Fortaleza divide el daño a la mitad. El huevo inflige 1d6 puntos de daño por calor adicionales en el siguiente asalto excepto si el anfitrión se salva contra Fortaleza.

2. *Causticidad:* igual que el rasgo de quemadura, excepto en que el daño es por ácido.

3. *Congelación:* igual que el rasgo de quemadura, excepto en que el daño es por frío.

4. *Electricidad:* igual que el rasgo de quemadura, excepto en que el daño es eléctrico.

Implantación profunda (Ex): a 3.er nivel, el incubador de slaad implanta los huevos más profundamente dentro del cuerpo del anfitrión, añadiendo +2 a la CD de la salvación de Fortaleza para resistir la implantación, las pruebas de Sanar reiteradas después de la primera para quitar el huevo infligen 1d6 puntos de daño al paciente en vez de los usuales 1d4 puntos, ya que el sanador debe cortar más profundamente en el cuerpo del anfitrión.

Eclosión acelerada (Ex): al llegar al 4.º nivel, el incubador de slaad obtiene la aptitud de transferir una parte de su propia vitalidad al embrión del huevo, permitiéndole madurar más rápido. El huevo eclosiona en 24 horas en vez de una semana. El huésped cae gravemente enfermo, perdiendo 10 puntos de cada puntuación de característica, seis horas antes de que el huevo eclosione.

Concentración del caos (Sb): a 5.º nivel, la aptitud de impregnar embrión del incubador de slaad se potencia: la CD para reducir a la mitad el daño del rasgo adicional del huevo (quemadura, causticidad, congelación o electricidad) se incrementa en +2.

Implantación múltiple (Sb): a 6.º nivel, el incubador de slaad puede implantar más de un huevo dentro del cuerpo del anfitrión. Cada uno de sus ataques naturales que impacte puede implantar un huevo.

Elección del color (Ex): a 7.º nivel, el incubador de slaad puede elegir el color de su engendro. Puede producir un slaad verde incluso si la criatura no es un lanzador de conjuros arcanos, y también puede determinar el color de cada engendro que producirán varios huevos del mismo anfitrión.

Intensificar el caos (Sb): a 8.º nivel, la CD para reducir a la mitad el daño del rasgo adicional de un huevo se incrementa en +2. Este bonificador se apila con el proporcionado por la aptitud concentración del caos.

Inestabilidad corporal (Sb): al llegar al 9.º nivel, el incubador de slaad puede efectuar una terrible transformación en la criatura anfitriona. Excepto si supera una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel del incubador de slaad + el modificador de Con del incubador slaad), la forma del anfitrión se funde en una masa informe. No puede sujetar ni usar ningún objeto, ni tampoco puede vestir ropa ni armadura. Su velocidad baja a 10' o a un cuarto de lo normal, lo que sea menor. Ya no puede lanzar conjuros ni usar objetos mágicos, y no puede distinguir entre amigos y enemigos, atacando ciegamente (penalizador –4 en las tiradas de ataque, 50% de posibilidades de fallo).

Por cada asalto que el huésped pase en estado amorfo, sufre 1 punto de consunción permanente de Sabiduría debido al trauma mental. Si la Sabiduría de la criatura baja hasta 0, queda en estado catatónico e insensible. Una criatura puede recuperar su propia forma durante un minuto salvándose contra Carisma (CD 15). Si falla, la criatura aún puede repetir la prueba en cada asalto hasta que tenga éxito.

Un conjuro de *cambiar de forma* o *piel pétrea* fija la forma de la criatura afectada mientras esté funcionando, aunque no cura la afección. La inestabilidad corporal puede quitarse con un conjuro de *restablecimiento, restablecimiento mayor* o *sanar*; se precisa de un conjuro de *restablecimiento* diferente para recuperar la Sabiduría perdida.

Engendro de la muerte (Ex): a 9.º nivel, la extraordinaria vitalidad de un incubador de slaad proporciona a sus huevos la aptitud de eclosionar incluso en un anfitrión que haya muerto (a medida que el incubador aumenta su poder cada vez se siente más atraído por la muerte de los huéspedes). Ni los conjuros de *quitar enfermedad* ni las pruebas de Sanar pueden destruir a los huevos que crecen en un anfitrión muerto, pero la destrucción del cuerpo con fuego, ácido, conjuros de *desintegrar* y similares sí lo harán.

***Dominar engendro* (St):** al alcanzar el 10.º nivel, el incubador de slaad se convierte en el indiscutible señor de los engendros. Si está presente en la eclosión de un slaad rojo, azul o verde, puede controlar al recién nacido igual que con un conjuro de *dominar monstruo*. El efecto dura un día por nivel de personaje del incubador de slaad. El recién nacido puede resistir el efecto con una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel del incubador de slaad + el modificador de Con del incubador de slaad).

Un incubador de slaad que ha alcanzado este nivel de poder es una amenaza para el dominio de los slaad de la muerte, que son sus enemigos mortales.

EJEMPLO DE INCUBADOR DE SLAAD

En su guarida aislada, Frode el Ensangrentado cavila, no desea implantar a otras criaturas. Eso sólo crearía a más de sus odiados slaad azules, y Frode tiene sueños más ambiciosos. Aventurándose fuera de sus cuevas con la intención extender el caos, no como travesuras, sino como desastres catastróficos, Frode desea la aptitud superior de un incubador de slaad: ser capaz de controlar los resultados de su implantación y dominar a su progenie. Con un ejército a sus pies ningún slaad podrá volver a atormentarle.

Frode el Ensangrentado: slaad rojo Gue2/Ins1; VD 10; ajeno Grande (caótico), DG 7d8+28 más 2d10+8 más 1d8+4; pg 86; Inic +1; Vel 30'; CA 29, toque 13, desprevenido 28; Atq +13 c/c (2d8+4, mordisco) y +13 c/c (1d4+2, 2 garras), o +14 c/c (2d6+7/×3, *lanza corta caótica* +1), o +11 distancia (2d6+7/×3, *lanza corta caótica* +1); Frente/Alcance 10'/10'; AE abalanzarse, agarrón mejorado, *convocar slaad*, croar aturdidor, implantación; CE curación rápida 5, rasgos de ajeno, resistencias; AL CN; TS Fort +17, Ref +9, Vol +8; Fue 19, Des 13, Con 18, Int 6, Sab 6, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +13, Concentración +14, Esconderse –3, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +5, Saltar +10, Trepar +10; Ataque múltiple, Ataque múltiple mejorado, Esquiva, Movilidad.

Agarrón mejorado (Ex): si Frode impacta con uno o más ataques de garras o desgarramiento, inflige el daño normal e inicia una presa como una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. La aptitud sólo funciona contra los contrincantes de tamaño Mediano o inferior. Frode tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar sus armas naturales o ataque desarmado para inmovilizar al contrincante. Cada prueba de presa con éxito que supere durante asaltos sucesivos inflige 2d8+4 puntos de daño mientras Frode muerde a su víctima.

Resistencias: todos los slaad tienen resistencia 5 al ácido, frío, fuego, electricidad y sonido.

Abalanzarse (Ex): si Frode salta sobre su enemigo durante el primer asalto de combate, puede efectuar un ataque completo aunque ya haya llevada a cabo una acción de movimiento.

Implantación (Ex): cuando Frode impacta con cualquiera de sus ataques naturales, puede inyectar un huevo dentro del cuerpo del contrincante. La criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13 + el modificador de Con de Frode, incluyendo cualquier beneficio de una *poción de aguante*) para evitar la implantación. A menudo Frode implanta los huevos en criaturas inconscientes o indefensas por cualquier otra causa (y que no tienen derecho a salvarse). 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 enferma (–10 en todas las puntuaciones de

característica) 24 horas antes de que el huevo madure por completo. Un conjuro de *quitar enfermedad* librará a la víctima del huevo, igual que hará una prueba con éxito de Sanar (CD 20). Si la prueba resulta fallida, 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 huevo será un slaad verde.

Croar aturdidor (Sb): una vez al día, Frode puede emitir un fuerte croar. Toda criatura que no sea un slaad en un radio de 20 pies debe tener éxito en una prueba de Fortaleza (CD 13 + el modificador de Con de Frode, incluyendo cualquier beneficio de una *poción de aguante*) o quedará aturdida durante 1d3 asaltos.

***Convocar slaad* (St):** una vez al día, Frode puede intentar convocar a otro slaad rojo con un 40% de posibilidades de éxito.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +3, capa de resistencia +3, anillo de protección +3, camisote de mithril +3, lanza corta caótica +1, 3 pócimas de aguante, ojos del águila, 197 po.

JINETE/AMAZONA DE LAS OLAS

Los pueblos que habitan el fondo del mar tienen a sus propios campeones: expertos en el combate montado a lomos de criaturas marinas aliadas. El jinete de las olas (o amazona de las olas) y su compañero animal defienden su ciudad con un vigor que supera los poderes individuales de ambos.

Los jinetes de las olas a menudo son sirénidos o tritones que entran en el servicio militar para defender a sus comunidades. A veces, los elfos acuáticos también adoptan esta profesión, aunque su naturaleza independiente no suele producir asentamientos grandes. Los jinetes de las olas locathah e incluso kuo-toa no son desconocidos, y los sajuaguín raramente escogen a esta clase de prestigio, ya que su naturaleza feroz y xenófoba no les conduce fácilmente a tal asociación.

Los jinetes de las olas trabajan bien en grupo y a menudo se encuentran en organizaciones de estilo militar. Los grupos aventureros de seres acuáticos a menudo incluyen a uno o más jinetes de las olas.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para cualificarse como jinete de las olas un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Raza: fata, humanoide, humanoide monstruoso o ajeno con el subtipo acuático.

Bonificador al ataque base: +5.

Habilidades: Montar (un animal acuático) 6 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, Disparar desde una montura.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un jinete de las olas (y la característica clave de cada una) son: Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Oficio (cualquiera) (Sab), Saltar (Fue) y Trato con animales (Car).

HIPOCAMPO

Bestia mágica Grande
Dados de golpe: 4d10+12 (34 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: Nd 60'
CA: 16 (–1 tamaño, +2 Des, +5 natural)
Ataques: coletazo +8 c/c y mordisco +3 c/c
Daño: coletazo 1d6+5, mordisco 1d8+3
Frente/Alcance: 10'/5'
Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +4
Características: Fue 20, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13
Habilidades: Averiguar intenciones +5, Avistar +8, Esconderse –2, Escuchar +8, Supervivencia +5
Dotes: Voluntad de hierro
Terreno/Clima: acuático/templado y cálido
Organización: solitario, pareja o grupo (5–20)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico bueno (siempre)
Avance: 5–8 DG (Grande); 9–12 DG (Enorme)

Un hipocampo es un corcel purasangre para los jinetes acuáticos. Es muy apreciado como montura submarina y sirve gustoso a las causas buenas.

El hipocampo tiene el aspecto de un caballo que se ha vuelto nativo del entorno submarino, con un color que va del negro al aguamarina. Su mitad frontal se parece a un caballo con pelambre corta, excepto que las aletas sustituyen a sus pezuñas y su crin. Los cuartos traseros son los de un gran pez, con escamas y una musculosa cola acabada en una gran aleta.

Los hipocampos salvajes corren por el mar abierto, viviendo libremente, y aunque son bastante inteligentes, son criaturas sencillas. Disfrutan con las carreras y las muestras de fuerza y resistencia. Los hipocampos no se aburren ni se inquietan mientras se mueven y tienen algún desafío o competición. Ganar no parece la parte más importante de una carrera o una prueba para los hipocampos; simplemente esforzarse ya les divierte. Las carreras maratonianas y las cazas de carroñeros a larga distancia son sus competiciones favoritas.

Aunque no se someten por naturaleza a la vida doméstica, los hipocampos pueden ser convencidos de que vivir en una civilización submarina puede ser una buena idea. Incluso domesticado, el hipocampo intentará convertir en una competición todas sus tareas diarias. Y si hay otro hipocampo disponible para desafiarlo, mucho mejor. Los entrenadores de hipocampos intentan reprimir este comportamiento, ya que los hipocampos pueden ser bastante imprudentes en el calor de una carrera.

Los hipocampos hablan acuano.

Combate

Los hipocampos golpean a sus enemigos con sus musculosas colas y luego intentan morderlos antes de que puedan recuperarse. Un hipocampo salvaje generalmente se retirará si sufre una cantidad apreciable de daño, excepto si sus potros están en peligro, caso en que luchará hasta la muerte.

Entrenar a un hipocampo

Entrenar a un hipocampo como montura precisa superar una prueba de Trato con animales (CD 22 si es un potro, o 29 si es un adulto). Los potros de hipocampo valen 2.500 po en el mercado. Los entrenadores profesionales cobran 1.000 po para criar o entrenar a un hipocampo. Para montar a un hipocampo hace falta una silla de montar exótica. Un hipocampo puede luchar mientras lleva a un jinete, pero el jinete no puede atacar al mismo tiempo si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Carga transportable: carga ligera, hasta 459 libras; carga mediana, 460–918 libras; carga pesada, 919–1.380 libras.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio jinete de las olas.

Competencia con armas y armaduras: los jinetes de las olas tienen competencia con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armadura, y con escudos.



Montura de jinete de las olas: el jinete de las olas puede llamar a una montura acuática especial para que le sirva. Ésta puede ser un hipocampo (consulta la barra lateral), león marino, tiburón, marsopa, elasmosaurio o ballena. Esta criatura es más fuerte e inteligente que el resto de su tipo. Un jinete de las olas sólo puede tener una montura a la vez. Si la montura muere, el jinete de las olas puede llamar a otra después de un año y un día. Consulta la barra lateral 'Montura de jinete de las olas' para conocer más información.

Bonificador en arma de jinete (Ex): a cada nivel, el jinete de las olas obtiene el bonificador indicado en su tirada de ataque con el arma designada mientras monta.

Carga con tridente (Ex): el jinete de las olas puede usar un tridente para infligir doble daño cuando lo usa desde el lomo de una montura a la carga. Puede usarse la dote de Carga impetuosa para incrementar el múltiplo hasta el triple de lo normal.

Bonificador a Montar (Ex): a 2.º, 5.º, 7.º y 9.º nivel, el jinete de las olas obtiene el bonificador indicado en las pruebas de Montar.

Brecha (Ex): al llegar al 3.er nivel, el jinete de las olas montado puede lanzar un salto a la carga para atacar a contrincantes que estén fuera del agua. La montura realiza una prueba de Saltar usando sus propios rangos en la habilidad o los del jinete de las olas, lo que sea mejor, para dar un salto "a la carrera" como parte de una carga, con un máximo de altura igual al doble de su longitud. Si entra en contacto con el contrincante mientras salta, el jinete de las olas obtiene el bonificador normal de +2 en su tirada de ataque. Al final del salto, el jinete de las olas y la montura vuelven a estar sumergidos y no sufren el penalizador –2 en la

TABLA 7–6: EL JINETE DE LAS OLAS

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Montura de jinete de las olas, bonificador en arma de jinete +1 (tridente), carga con tridente
2.º	+2	+3	+0	+3	Bonificador en arma de jinete +1 (jabalina/arpón), bonificador a Montar +2
3.º	+3	+3	+1	+3	Brecha, bonificador en arma de jinete +2 (tridente)
4.º	+4	+4	+1	+4	Profundizar, bonificador en arma de jinete +2 (jabalina/arpón)
5.º	+5	+4	+1	+4	Disparar desde una montura mejorado, bonificador con arma de jinete +3 (tridente), bonificador a Montar +4
6.º	+6	+5	+2	+5	Ataque completo desde una montura, bonificador en arma de jinete +3 (jabalina/arpón)
7.º	+7	+5	+2	+5	Rasear, bonificador en arma de jinete +4 (tridente), bonificador a Montar +6
8.º	+8	+6	+2	+6	Disparar desde una montura superior, bonificador en arma de jinete +4 (jabalina/arpón)
9.º	+9	+6	+3	+6	Danza de las olas, bonificador en arma de jinete +5 (tridente), bonificador a Montar (+8)
10.º	+10	+7	+3	+7	Llamada de las profundidades, bonificador en arma de jinete (+5)

Clase de armadura contra los contrincantes que estén fuera del agua (aquellos que estén por debajo sí pueden aprovecharse de que el jinete de las olas esté temporalmente desequilibrado). Un jinete de las olas no puede usar esta aptitud en dos asaltos consecutivos.

Profundizar (Ex): al alcanzar el 4.º nivel, el jinete de las olas puede bucear a gran velocidad como parte de una carga cuando ataca a contrincantes que estén bajo el agua. La montura realiza una prueba de Saltar usando sus propios rangos en la habilidad o los del jinete de las olas, lo que sea mejor, para dar un salto "a la carrera" como parte de la carga, con una distancia máxima de seis veces su longitud. Si entra en contacto con un contrincante mientras bucea, el jinete de las olas obtiene un bonificador +4 en su tirada de ataque e incrementa el multiplicador de daño con su arma de jinete en un paso (de doble a triple, de triple a cuádruplo) pero sufre un penalizador –4 en la Clase de armadura el siguiente asalto. Un jinete de las olas no puede usar esta aptitud en dos asaltos consecutivos.

Disparar desde una montura mejorado (Ex): a 5.º nivel, el jinete de las olas es más capaz usando una ballesta, arpón, jabalina, tridente o lanza corta mientras monta. Cuando realiza ataques a distancia con cualquiera de estas armas mientras monta, sólo sufre un penalizador –1 en los ataques a distancia si la montura está realizando un movimiento doble, y un –2 si está corriendo.

Ataque completo desde una montura (Ex): a 6.º nivel, el jinete de las olas puede atacar con una acción estándar cuando su montura se mueve más de 5' en vez de con una acción parcial.

Rasear (Ex): al alcanzar el 7.º nivel, el jinete de las olas puede realizar cargas más efectivas contra contrincantes que estén fuera del agua, pasando a ras de la superficie como un pez volador. La montura realiza una prueba de Saltar con sus propios rangos en la habilidad o con los del jinete de las olas, lo que sea mejor, para dar un gran salto "a la carrera" como parte de una carga, con una distancia máxima de cuatro veces su longitud, y un alto salto con una distancia vertical máxima del doble de su longitud (usa la misma tirada para determinar tanto la altura como la longitud del salto). Si entra en contacto con un contrincante durante el salto, el jinete de las olas obtiene el bonificador normal de +2 en su tirada de ataque. Al final del salto, el jinete de las olas y la montura están de nuevo sumergidos y no sufren el penalizador –2 a la Clase de armadura contra los contrincantes fuera del agua (aquellos que estén bajo el agua sí pueden aprovecharse de que el jinete de las olas esté temporalmente desequilibrado). Un jinete de las olas no puede usar esta aptitud en dos asaltos consecutivos.

Disparar desde una montura superior (Ex): a 8.º nivel, el jinete de las olas no sufre penalizadores cuando realiza ataques a distancia con una ballesta, arpón, jabalina, tridente o lanza corta mientras está montado.

Danza de las olas (Ex): cuando alcanza el 9.º nivel, el jinete de las olas que vaya montado puede maniobrar con gran efectividad fuera de Reflejos para la mitad de daño, no sufre daño si supera la salvación, y sólo la mitad si la falla.

Compartir conjuros: el jinete de las olas puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo (si es un lanzador de conjuros) también afecte a su montura. Esto también se aplica a las aptitudes sortílegas. La montura debe encontrarse a menos de 5'. Si el conjuro o la aptitud sortílega tiene una duración diferente de instantánea, el sortilegio deja de afectar a la montura si se va más lejos de 5' y no la volverá a afectar, ni siquiera si vuelve con el jinete de las olas antes de que expire la duración. Además, el jinete de las olas puede lanzar un conjuro o usar una aptitud sortílega con un objetivo de "tú" sobre su montura en vez de sobre sí mismo. El jinete de las olas y su montura incluso pueden compartir conjuros que normalmente no afectan a las criaturas del tipo de la montura (bestia mágica).

Vínculo empático (Sb): el jinete de las olas tiene un vínculo empático con su montura hasta una distancia de 1 milla. El jinete de las olas no puede ver a través de los ojos de la montura, pero los dos pueden comunicarse telepáticamente. Incluso las monturas inteligentes ven el mundo de diferente manera que sus jinetes, de modo que los malentendidos siempre son posibles.

Compartir tiros de salvación: la montura usa sus propias salvaciones base o las del jinete de las olas, lo que sea mayor.

Hablar con criaturas de su especie (Sb): la montura puede comunicarse con animales acuáticos o con criaturas de aproximadamente la misma especie. Una ballena o una marsopa pueden hablar con cualquier ballena o marsopa, mientras que un tiburón puede hablar con otros peces, y una rana puede hablar con los anfibios.

Movimiento rápido (Ex): la velocidad natatoria de la montura se incrementa en 5' si es Pequeña y en 10' si es Mediana o de mayor tamaño.

Resistencia a conjuros (Ex): la montura obtiene una resistencia a conjuros igual al nivel de clase del jinete de las olas + 5. Para afectar a la montura con un conjuro, un lanzador de conjuros debe realizar una prueba de nivel (1d20 + nivel de lanzador) con un resultado al menos igual que la resistencia a conjuros de la montura.

MONTURA DE JINETE DE LAS OLAS

La montura de los jinetes de las olas es diferente de una criatura estándar de su tipo en varios aspectos. Un jinete de las olas Mediano suele montar a un hipocampo, león marino, tiburón Grande, ballena asesina o marsopa. Un jinete de las olas Menudo o Pequeño suele elegir a un tiburón Mediano, y un jinete de las olas Grande a un elasmosaurio, tiburón Enorme o cachalote. Esta montura es una bestia mágica, no un animal. Tiene las siguientes aptitudes especiales.

Nivel de personaje	DG adic.	Armadura natural	Aj. Fue	Int	Especial
7 o menos	+1	+1	+1	5	Evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo empático, compartir tiros de salvación
8–10	+2	+2	+2	6	
11–14	+4	+4	+3	7	Hablar con las criaturas de su especie
15–18	+6	+5	+4	8	Movimiento rápido
19–20	+8	+6	+6	9	Resistencia a conjuros

Nivel de personaje: el nivel de personaje del jinete de las olas.

Dados de Golpe adicionales: estos son Dados de Golpe de d8 adicionales, cada uno de los cuales obtiene el modificador de Constitución habitual. Los Dados de Golpe adicionales mejoran los bonificadores al ataque base y a las salvaciones base normalmente (consulta el *Manual de monstruos* para conocer las reglas para avanzar a bestias mágicas).

Armadura natural: este es un incremente al bonificador de armadura natural de la montura.

Ajuste a la Fue: suma este número a la puntuación de Fuerza de la montura.

Evasión mejorada (Ex): si la montura del jinete de las olas se ve expuesta a un ataque que normalmente le permitiría una salvación

del agua. El jinete y la montura pueden moverse a cuatro veces la velocidad natatoria de la montura fuera del agua y realizar cargas, incluyendo Ataques al galope si el jinete de las olas tiene esta dote (se aplican las reglas de carga normales). Además, ahora puede usar sus aptitudes de brecha, hondear y rasar en asaltos consecutivos.

Llamada de las profundidades (Sb): a 10.º nivel, un jinete de las olas puede convocar a uno o más elementales de agua una vez al día, igual que con un conjuro de *aliado de los planos*.

EJEMPLO DE AMAZONA DE LAS OLAS

Annamette Devisser se considera a sí misma una simple soldado. Reconoce que es más disciplinada que la mayoría, y más hábil que algunos, pero no más que eso. Su familia siempre ha cazado y vigilado los bancos de peces, de modo que creció montando a varios animales acuáticos. Sus favoritos siempre fueron los tiburones. Su familia piensa que su posición como amazona de las olas da honor a todos sus miembros. Golperrauda, su montura, salió de los establos de la familia.

Annamette Devisser: sirénida hembra Gue5/Jno2; VD 8; humanoide Mediana (acuática); DG 5d10+5 más 2d10+2; pg 45; Inic +5; Vel 5', Nd 50'; CA 16, toque 11, desprevenida 15; Atq +11/+6 c/c (1d8+6, *tridente* +1); Frente/Alcance 5'/5'; AE bonificador en armas de jinete, carga con tridente; CE visión en la penumbra, bonificador a Montar; AL NB; TS Fort +8, Ref +2, Vol +4; Fue 14, Des 12, Con 12, Int 12, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +2, Escuchar +2, Montar (tiburón) +10, Saltar +4, Trato con animales +6,Trepar +2; Iniciativa mejorada, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura, Desenvainado rápido, Carga impetuosa, Soltura con un arma (tridente), Especialización en armas (tridente).

Montura: consulta 'Golperrauda', más adelante.

Bonificador en armas de jinete (Ex): Annamette tiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque con tridente, jabalina y arpón mientras monta.

Carga con tridente (Ex): Annamette puede usar un tridente para infligir doble daño mientras lo usa a lomos de una montura a la carga. Puede usar la dote Carga impetuosa para incrementar el daño al triple del normal.

Bonificador a Montar (Ex): Annamette tiene un bonificador +2 en las pruebas de Montar (ya añadido en el modificador de la habilidad indicado).

Pertenencias: amuleto de armadura natural +1, tridente +1, camisote de mithril, 2 *pociones de curar heridas ligeras*, 85 po.

Golperraudo, montura: tiburón hembra; VD 2; bestia mágica Grande (acuática); DG 8d8+8; pg 44; Inic +2; Vel Nd 60'; CA 16, toque 11, desprevenida 14; Atq +8 c/c (1d8+6, mordisco): Frente/Alcance 10'/5'; CE compartir tiros de salvación, olfato agudo, vínculo empático, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +7, Ref +8, Vol +3; Fue 18, Des 15, Con 13, Int 5, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Esconderse –2, Escuchar +8; Sutileza con un arma (mordisco).

Olfato agudo (Ex): puede localizar a criaturas por el olfato en un radio de 180' y detectar sangre en el agua hasta un alcance de 1 milla.

Evasión mejorada (Ex): si Golperraudo se ve expuesta a un ataque que normalmente le permitiría una salvación de Reflejos para la mitad de daño, no sufre daño si supera la salvación, y sólo la mitad si la falla.

Vínculo empático (Sb): Annamette tiene un vínculo empático con Golperraudo hasta una distancia de 1 milla. Annamette no puede ver a través de los ojos de Golperraudo, pero las dos pueden comunicarse telepáticamente. Incluso Golperraudo ve el mundo de diferente manera que Annamette, de modo que los malentendidos siempre son posibles.

Compartir tiros de salvación: Golperraudo usa sus propias salvaciones base o las de Annamette, lo que sea mayor.

SEÑOR DE LAS MOSCAS

Los delirios de exploradores febriles describen un horror imparable, una plaga hacinada que se arrastra bajo las puertas y por los marcos de las ventanas para consumir la vida de su desdichada víctima. El señor de las moscas (o señora de las moscas) es una plaga inteligente que forma un ser enorme cuando lo necesita, o una única criatura que puede dividirse en una turba de sabandijas.

Un señor de las moscas puede ser una criatura que tenga cierta afinidad con las sabandijas, como una draña o una aranea, y a veces es un ser que tiene la aptitud innata de convocar a criaturas, como un vampiro. El señor de las moscas es la clase de prestigio preferida de los demonios, que se regodean en el horror. A veces incluso un druida puede seguir este camino. El convertirse en señor de las moscas suele atraer a personalidades depravadas y con ambiciones de horror y destrucción. Estos seres evitan a todo el mundo excepto para dejarse entrever en un grupo de presas potenciales.

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para cualificarse como señor de las moscas un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Escapismo 5 rangos, Saber (naturaleza) 8 rangos.

Dotes: Cambio rápido (consulta el capítulo 4).

Especial: debe poseer la aptitud de cambiar de forma, como con una aptitud forma alternativa, el subtipo cambiaformas o la aptitud *forma salvaje*.

TABLA 7–7: EL SEÑOR DE LAS MOSCAS

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	*Convocar plaga*
2.º	+1	+0	+0	+3	Forma de plaga 1/día
3.º	+2	+1	+1	+3	Forma de plaga 2/día, enflautar
4.º	+3	+1	+1	+4	Forma de plaga 3/día
5.º	+3	+1	+1	+4	Forma de plaga (plaga de insectos), *plaga de insectos*
6.º	+4	+2	+2	+5	Forma de plaga 4/día
7.º	+5	+2	+2	+5	Forma de plaga 5/día, larvado
8.º	+6	+2	+2	+6	Forma de plaga (marabunta), *marabunta*
9.º	+6	+3	+3	+6	Forma de plaga 6/día, *dotar de consciencia a sabandijas*
10.º	+7	+4	+3	+7	Salto de plaga

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de un señor de las moscas (y la característica clave de cada una) son: Equilibrio (Des), Trepar (Fue), Control de forma (Sab), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Trato con animales (Car), Esconderse (Des), Saltar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Moverse sigilosamente (Des), Supervivencia (Sab) y Nadar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio señor de las moscas.

Competencia con armas y armaduras: los señores de las moscas no ganan ni pierden ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Convocar plaga **(St):** el señor de las moscas puede usar un *convocar plaga* como un hechicero de su nivel de personaje. Puede utilizar esta aptitud una vez al día por nivel que haya alcanzado en esta clase de prestigio. Las criaturas convocadas deben ser sabandijas; tira 1d20 en la siguiente tabla.

d20	Tipo de enjambre
1–6	Arañas (sabandija, venenosas)
7–13	Ciempiés (sabandija, venenosos)
14–20	Escarabajos voladores (sabandija)

Forma de plaga (Sb): empezando a 2.º nivel, el señor de las moscas puede tomar la forma de una plaga de pequeñas sabandijas depravadas y volver a su propia forma. Este efecto es similar al conjuro *convocar plaga*, excepto en que la plaga es de la misma categoría de tamaño que el lanzador (y la misma estadística de frente). El señor de las moscas puede elegir el tipo de sabandija de la tabla anterior. En forma de plaga puede moverse a una velocidad de 15', o hasta 45' si la plaga vuela (maniobrabilidad mala).

La plaga tiene el mismo número de puntos de golpe que la criatura original y puede ser dañada por el fuego y los conjuros y aptitudes con área de efecto. Si la plaga es dispersada (por un *soplo de viento*, por ejemplo), el señor de las moscas debe volver a su propia forma. Para hacerlo, las criaturas dispersadas primero deben unirse (a la velocidad de la plaga); el señor de las moscas debe usar una acción estándar en el siguiente asalto para transformarse.

Un señor de las moscas puede usar esta aptitud una vez al día a 2.º nivel y más veces al día a 3.º, 4.º, 6.º, 7.º y 9.º nivel, tal como se muestra en la Tabla 7–7: el señor de las moscas.

A 5.º nivel, el señor de las moscas es capaz de tomar la forma de una plaga idéntica a la producida por un conjuro de *plaga de insectos*, excepto en que la plaga no puede tener más de una categoría de tamaño por encima del señor de las moscas (puedes elegir el frente de la plaga si hay más de uno disponible). Esta plaga puede moverse a la mitad de la velocidad normal del señor de las moscas y puede volar a la misma velocidad (maniobrabilidad torpe).

A 8.º nivel, el señor de las moscas es capaz de tomar la forma de una plaga idéntica a la producida por un conjuro de *marabunta*, excepto en que la plaga no puede tener más de dos categorías de tamaño por encima del señor de las moscas (puedes elegir el frente de la plaga si es posible más de uno). Esta masa de sabandijas sólo puede moverse a 10' por asalto y no puede volar.

En el resto de aspectos la aptitud de forma de plaga es idéntica a la aptitud del druida *forma salvaje* (consulta el capítulo 3 del *Manual del jugador*).

Enflautar (Sb): a 3.er nivel, el señor de las moscas es capaz de influenciar a las sabandijas hasta cierto límite. Puede usar esta aptitud una vez al día por nivel que tenga en esta clase de prestigio para hechizar a un número de Dados de Golpe de sabandijas igual o menor a su nivel de personaje, empezando con las sabandijas con el Dado de Golpe más bajo que estén dentro del alcance y subiendo en Dados de Golpe hasta que se llega al límite. El alcance del efecto es de 10' × el nivel del señor de las moscas. Las sabandijas tienen derecho a salvaciones de Voluntad contra este efecto (CD 14 + modificador de Car), y cualquiera que realice una salvación con éxito no puede ser afectado de nuevo por la aptitud de enflautar de ese señor de las moscas durante un día.

Las sabandijas hechizadas se mueven hacia el señor de las moscas a su velocidad terrestre, tomando el camino más directo posible. Si el camino lleva a una zona peligrosa, las criaturas pueden intentar una salvación de nuevo. Las sabandijas hechizadas no pueden emprender acciones diferentes a la defensa propia. Si el señor de las moscas se mueve, las sabandijas hechizadas lo siguen. Este efecto dura mientras el señor de las moscas se concentre. Una vez se rompe la concentración, las sabandijas no pueden volver a ser afectadas de nuevo por la aptitud enflautar de ese señor de las moscas durante un día.

Plaga de insectos **(St):** empezando a 5.º nivel, el señor de las moscas puede usar la aptitud sortílega *plaga de insectos* como un hechicero de su nivel de clase. Puede usar esta aptitud una vez al día por cada nivel en esta clase de prestigio.

Larvado (Sb): a 7.º nivel, el señor de las moscas puede cambiar a una forma de plaga y volver a la suya con una acción libre.

Marabunta **(St):** empezando a 8.º nivel, el señor de las moscas puede usar la aptitud sortílega *marabunta* como un hechicero de su nivel de clase. Puede usar esta aptitud una vez al día por cada nivel en esta clase de prestigio.

Dotar de consciencia a sabandijas **(St):** a 9.º nivel, el señor de las moscas obtiene la aptitud de dotar de una consciencia semejante a la humana a las sabandijas. Puede usar esta aptitud una vez a la semana. Esta aptitud es idéntica al conjuro de 5.º nivel de druida *dotar de consciencia*, excepto en que sólo pueden afectarse a sabandijas y no tiene coste en PX.

Salto de plagas (Sb): a 10.º nivel, el señor de las moscas está completamente sintonizado con el latido y el zumbido de las plagas de sabandijas, obteniendo la aptitud sobrenatural de transportarse instantáneamente a sí mismo grandes distancias con ese medio. Una vez al día, con una acción estándar, puede entrar en una plaga de sabandijas normales cuyo tamaño sea igual o superior al suyo y viajar hacia otra plaga en un único asalto, sea cual sea la distancia. El señor de las moscas simplemente designa la distancia y la dirección ("una plaga a 50 millas al sur de aquí"), y la aptitud de salto de plagas le transporta a la plaga más próxima al lugar deseado. Puede intentar nombrar a una plaga específica ("un enjambre de abejas en una colmena cerca de la ciudad de Falcongris"), pero si no existe tal objetivo, la aptitud falla y el señor de las moscas es rechazado por la plaga de entrada.

Tanto la plaga de entrada como la de destino deben estar vivas, pero da igual que sean naturales o convocadas. Un señor de las moscas en forma de plaga no puede usarse a sí mismo como punto de entrada, pero podría entrar a través de una *plaga de insectos* que haya creado en el asalto anterior, e incluso podría usar a otro señor de las moscas en forma de plaga como entrada o destino. Cuando sale de una plaga, el señor de las moscas debe elegir un espacio de 5 × 5' adyacente en el que aparecer (o un espacio de mayor tamaño adecuado si es de tamaño superior al Mediano).

Excepto en lo indicado aquí, esta aptitud funciona igual que el conjuro de 6.º nivel de druida *viajar mediante plantas*.

EJEMPLO DE SEÑORA DE LAS MOSCAS

Mictecacihuatl se nombró a sí misma guardiana del bosque al que llama hogar, y como exploradora patrulló su bosque, asustando a los intrusos y matando a los expoliadores descontrolados. A medida que obtenía conocimientos sobre la naturaleza, se acercó a la parte arácnida de su ser y se convirtió en señora de las moscas. A Mictecacihuatl le gustan las plagas de arañas, y su bosque está lleno de ellas.



Mictecacihuatl: aranea hembra Exp3/Sñm5; VD 12; bestia mágica Mediana (cambiaformas); DG 3d10+6 más 3d10+6 más 5d8+10; pg 73; Inic +3; Vel 50', Tr 25'; CA 20, toque 15, desprevenida 17; Atq +11 c/c (1d6 más veneno, mordisco), o +11 a distancia (telaraña), o +14 c/c (1d8+1/×3, *lanza larga* +1); Frente/Alcance: 5'/5' (10' con lanza larga); AE conjuros, *convocar enjambre*, *plaga de insectos*, telaraña, veneno; CE enemigo predilecto: gigantes +1, enflautar, forma alternativa, forma de plaga 3/día (plaga de insectos), visión en la oscuridad 60'; AL N; TS Fort +9, Ref +8, Vol +9; Fue 12, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 14.

Habilidades y dotes: Arte (tejer) +9, Avistar +8, Concentración +11, Escapismo +9, Esconderse +18, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +18, Saber (naturaleza) +9, Saltar +11, Supervivencia +11, Trato con animales +7, Trepar +16; Cambio rápido, Rastrear, Sutileza con un arma (mordisco), Soltura con un arma (lanza larga).

Conjuros: Mictecacihuatl lanza conjuros como un hechicero de 3.er nivel (salvación CD 12 + nivel de conjuro). Prefiere las ilusiones y los hechizos, y evita los conjuros de fuego.

Telaraña (Ex): en forma de araña o híbrida (consulta 'Forma alternativa', más adelante), Mictecacihuatl puede usar su aptitud de telaraña hasta seis veces al día. Esta aptitud es similar a un ataque con una red, pero tiene un alcance máximo de 50', con un incremento de distancia de 10', y es efectiva contra objetivos de hasta tamaño Grande (consulta la entrada de la red en el capítulo 7 del *Manual del jugador* para conocer los detalles). La telaraña sujeta al personaje donde se encuentre, impidiéndole el movimiento.

Una criatura enredada puede escapar con una prueba superada de Escapismo (CD 20) o destrozando la telaraña teniendo éxito en una prueba de Fuerza (CD 26). La telaraña tiene 6 puntos de golpe y el fuego le causa doble daño.

Veneno (Ex): mordisco, salvación de Fortaleza (CD 13); daño inicial 1d6 a Fuerza, daño secundario 2d6 a Fuerza.

Forma alternativa (Sb): la forma natural de Mictecacihuatl es la de una araña monstruosa Grande y puede adoptar dos formas diferentes: la de una elfa o la de un híbrido entre humanoide y araña de tamaño Mediano. Cambiar de forma es una acción equivalente a moverse (consulta Cambio rápido en el capítulo 4).

En forma humanoide, Mictecacihuatl obtiene todas las aptitudes de la forma (por ejemplo, cuando Mictecacihuatl tiene la forma de elfa tiene todos los rasgos de esta raza), mantiene sus puntuaciones de característica y puede lanzar conjuros, pero no puede usar telarañas ni veneno.

En forma híbrida, Mictecacihuatl tiene un aspecto humanoide a primera vista, pero una prueba superada de Avistar (CD 18) revela sus mandíbulas y sus órganos secretores de hebras. Puede usar armas y telarañas con esta forma.

Mictecacihuatl permanece con una forma hasta que elige cambiar. Un cambio de forma no puede disiparse, ni tampoco vuelve a su forma natural cuando la matan. Un conjuro de *visión verdadera*, sin embargo, revela su forma natural si está en la forma humanoide o híbrida.

Enemigo predilecto: Mictecacihuatl ha seleccionado a los gigantes como sus enemigos predilectos. Obtiene un bonificador +1 en sus pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra este tipo de criatu-

ras. Obtiene el mismo bonificador en las tiradas de daño por armas contra las criaturas de este tipo. También obtiene el bonificador al daño con las armas a distancia si el objetivo está a menos de 30'.

Convocar plaga **(St)**: Mictecacihuatl puede usar su aptitud de *convocar plaga* cinco veces al día como una hechicera de 5.° nivel. Las criaturas convocadas deben ser sabandijas; tira 1d20 en la siguiente tabla.

d20	Tipo de plaga
1–6	Arañas (sabandija, venenosas)
7–13	Ciempiés (sabandija, venenosos)
14–20	Escarabajos voladores (sabandija)

Forma de plaga (Sb): tres veces al día, Mictecacihuatl puede tomar la forma de una plaga de pequeñas sabandijas dañinas y volver a su propia forma. Este efecto es similar al conjuro *convocar plaga*, excepto en que la plaga es de la misma categoría de tamaño que ella (y la misma estadística de frente). Mictecacihuatl puede elegir el tipo de sabandija de la tabla superior. En forma de plaga puede moverse a una velocidad de 15', o hasta 45' si la plaga vuela (maniobrabilidad mala).

La plaga tiene el mismo número de puntos de golpe que Mictecacihuatl y puede ser dañada por el fuego y los conjuros y aptitudes con área de efecto. Si la plaga es dispersada (por un *soplo de viento*, por ejemplo), Mictecacihuatl debe volver a su propia forma. Para hacerlo, las criaturas dispersadas primero deben unirse (a la velocidad de la plaga); Mictecacihuatl debe usar una acción estándar en el siguiente asalto para transformarse.

Mictecacihuatl también es capaz de tomar la forma de una plaga idéntica a la producida por un conjuro de *plaga de insectos*, excepto en que la plaga no puede tener un tamaño superior al Grande (ella elige las estadísticas de su frente, ya sea de 5 o 10'). Esta plaga puede moverse a la mitad de la velocidad normal de Mictecacihuatl y puede volar a la misma velocidad (maniobrabilidad torpe).

En el resto de aspectos la aptitud de forma de plaga es idéntica a la aptitud del druida *forma salvaje*.

Enflautar (Sb): Mictecacihuatl es capaz de influenciar a las sabandijas hasta cierto límite. Puede usar esta aptitud cinco veces al día para hechizar a cinco Dados de Golpe de sabandijas, empezando con las sabandijas con el Dado de Golpe más bajo que estén dentro del alcance y subiendo en Dados de Golpe hasta que se llega al límite. El alcance del efecto es de 50'. Las sabandijas tienen derecho a salvaciones de Voluntad contra este efecto (CD 16), y cualquiera que se realice una salvación con éxito no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de enflautar de Mictecacihuatl durante un día.

Las sabandijas hechizadas se mueven hacia Mictecacihuatl a su velocidad terrestre, tomando el camino más directo posible. Si el camino lleva a una zona peligrosa, las criaturas pueden intentar una salvación de nuevo. Las sabandijas hechizadas no pueden emprender acciones diferentes a la defensa propia. Si Mictecacihuatl se mueve, las sabandijas hechizadas la siguen. Este efecto dura mientras Mictecacihuatl se concentre. Una vez se rompe la concentración, aquellas sabandijas no pueden volver a ser afectadas de nuevo por la aptitud de enflautar de Mictecacihuatl durante un día.

Plaga de insectos **(St)**: cinco veces al día, Mictecacihuatl puede usar la aptitud sortílega *plaga de insectos* como una hechicera de 5.° nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4, salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *leer magia, luz, mano del mago, prestidigitación, remendar;* 1.°: *armadura de mago, escudo, identificar, proyectil mágico.*

Pertenencias: amuleto de armadura natural +2, anillo de protección +2, brazales de armadura +2, capa de resistencia +2, lanza larga +1, cuatro perlas de 100 po, 395 po.

SIBILA

Impregnada de conocimientos antiguos, o enloquecida por la inspiración divina, la sibila es una profeta solitaria. Los que buscan respuestas emprenden el peligroso viaje hasta la guarida remota y oculta de la sibila para conocer un atisbo del futuro.

La sibila tiene un talento excepcional en la adivinación, pero no gracias al estudio de lo arcano ni el servicio devoto a una deidad, sino mediante una concentración mística que raya la locura. El ejemplar tradicional es la esfinge, con sus famosos acertijos, pero cualquier ser con un talento innato para los presagios puede seguir este camino. Algunas fatas, celestiales e incluso demonios se convierten en sibilas; estos últimos principalmente para atormentar y desorientar a los mortales.

La sibila es solitaria por naturaleza. Estos seres raramente abandonan sus guaridas, aunque algún propósito misterioso puede hacer que alguna marche en busca de conocimientos perdidos. En estos casos raros, las sibilas pueden forjar alianzas temporales para conseguir sus objetivos inmediatos.

Dado de Golpe: d4.

REQUISITOS

Para cualificarse como sibila un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Alineamiento: neutral.

Habilidades: Averiguar intenciones 8 rangos, Concentración 10 rangos, Saber (arcano) 8 rangos.

Dotes: Potenciar aptitud sortílega.

Especial: debe tener una aptitud sortílega innata de adivinación.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de una sibila (y la característica clave de cada una) son: Arte (cualquiera) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Esconderse (Des), Escuchar

TABLA 7–8: LA SIBILA

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.°	+0	+0	+0	+2	Intuición divina
2.°	+1	+0	+0	+3	Intuición solitaria
3.°	+1	+1	+1	+3	*Acertijo:* adivinanza
4.°	+2	+1	+1	+4	*Geas menor*, conocimiento misterioso
5.°	+2	+1	+1	+4	*Acertijo:* misterio
6.°	+3	+2	+2	+5	*Geas/empeño*
7.°	+3	+2	+2	+5	*Acertijo:* paradoja
8.°	+4	+2	+2	+6	*Acertijo:* enigma
9.°	+4	+3	+3	+6	*Deseo limitado*
10.°	+5	+4	+3	+7	*Acertijo:* esoterismo

(Sab), Escudriñar (habilidad exclusiva, Int), Oficio (cualquiera) (Sab), Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int), y Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio sibila.

Competencia con armas y armaduras: la sibila no gana ni pierde ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Intuición divina (Sb): la sibila es capaz de tocar la esencia de la realidad, aunque de un modo retorcido. Obtiene una "puntuación de intuición" igual a su nivel en la clase de prestigio que tiene tres efectos.

1. Suma la puntuación de intuición a la Sabiduría para determinar los conjuros adicionales o las CD de salvación al lanzar conjuros divinos o usar aptitudes sortílegas divinas.

2. Resta esta puntuación de su Sabiduría al realizar otras pruebas o tiros de salvación que impliquen sólo a la Sabiduría.

3. Una vez al día, la sibila puede sumar su puntuación de intuición a su Sabiduría al realizar una prueba o salvación. Debe elegir usar este poder antes de tirar.

Intuición solitaria (Sb): a 2.º nivel, la sibila aprende a concentrarse interiormente y discernir las verdades ocultas. Pasando 24 horas en completa soledad, obtiene dos efectos adicionales de su puntuación de intuición durante las siguientes 24 horas.

1. Esta puntuación también se suma a la Inteligencia al realizar cualquier prueba que dependa de la Inteligencia, como las de Escudriñar o conocimiento de bardo.

2. Esta puntuación se resta de la Inteligencia para determinar los conjuros adicionales o las CD de salvación al lanzar conjuros arcanos o usar aptitudes sortílegas arcanas.

***Acertijo* (St):** empezando a 3.er nivel, la sibila obtiene el don de la profecía y puede ver más claramente a medida que aumenta su experiencia. Sin embargo, las verdades que ve están envueltas de misterio. Estas revelaciones siempre son exactas y no conllevan ningún coste en puntos de experiencia o componentes materiales, pero tienen un precio: dar respuesta al acertijo de la sibila. Una respuesta correcta proporciona al peticionario el beneficio del conjuro de adivinación especificado, sin ninguna posibilidad de fallo. Pero si la respuesta es incorrecta se aplica un castigo, que es más severo cuanto más difícil es el acertijo.

Adivinanza: a 3.er nivel, la sibila empieza a expresar su don para la profecía. El acertijo es simple. Una respuesta correcta obtiene el beneficio de un conjuro de *augurio*, sin posibilidad de fallo. Una respuesta incorrecta hace que el peticionario sufra 1 punto de daño temporal a una puntuación de característica, a elección de la sibila. La sibila puede usar esta aptitud una vez al día por nivel de clase.

Misterio: a 5.º nivel, la profecía de la sibila se hace más precisa. El acertijo es un desafío moderado. Una respuesta correcta gana el beneficio de un conjuro de *adivinación*, sin posibilidad de fallo. Una respuesta incorrecta hace que el peticionario sufra 2 puntos de daño temporal a una puntuación de característica, a elección de a sibila. La sibila puede usar esta aptitud una vez al día por nivel de clase.

Paradoja: a 7.º nivel, la profecía de la sibila es asombrosa. El acertijo es desafiante. Una respuesta correcta obtiene el beneficio de un sortilegio de *comunión* como si lo hubiera lanzado un clérigo del nivel de clase de la sibila (la sibila contacta con un ser extraplanario poderoso de tendencias filosóficas similares). Una respuesta incorrecta hace que el peticionario sufra 2 puntos de daño temporal a todas las puntuaciones de característica. La sibila puede usar esta aptitud una vez al día por cada dos niveles de clase (redondeado a la baja).

Enigma: a 8.º nivel, la sibila puede completar la profecía con conocimientos preternaturales. El acertijo es difícil. Una respuesta correcta gana el beneficio de un conjuro de *conocimiento de leyendas*, pero sólo hacen falta 1d4×10 asaltos para obtener una respuesta sobre una persona u objeto que esté a mano. Si se tiene la información detallada sobre una persona, lugar o cosa se requieren 1d4×10 minutos, mientras que sólo tener rumores significan reunir detalles durante 1d10 días. Una respuesta incorrecta hace que el peticionario sufra 2 puntos de daño temporal por nivel a todas las puntuaciones de característica, hasta un máximo de –8. Las puntuaciones de característica no bajan por debajo de 1. La sibila puede usar esta aptitud hasta tres veces a la semana.

Esoterismo: a 10.º nivel, la clarividencia preternatural de la sibila es casi infalible. El acertijo es casi imposible. Una respuesta correcta obtiene el beneficio de un conjuro de *discernir ubicación*, pero la sibila no necesita haber estado en contacto con la persona o cosa buscada. Una respuesta incorrecta otorga 2d6 niveles negativos al peticionario. La sibila puede usar esta aptitud una vez a la semana.

***Geas menor* (St):** a 4.º nivel, la sigila puede usar un *geas menor* al día como un conjuro divino lanzado por un clérigo de su nivel de clase (incluyendo cualquier nivel de clérigo que tenga).

Conocimiento misterioso (Ex): a 4.º nivel, la sibila tiene acceso a una prueba especial de conocimientos muy parecida a la de los bardos y maestros del saber, pero está restringida en el modo que puede usar esta aptitud. La sibila suma su puntuación de intuición (consulta 'Intuición divina', arriba) a la tirada de dado, que se apila con cualquier nivel de bardo o maestro del saber, pero si falla pierde el beneficio de su aptitud de intuición solitaria hasta que pueda pasar otras 24 horas en soledad.

***Geas/empeño* (St):** a 6.° nivel, la sibila puede usar un *geas/empeño* al día como un conjuro divino lanzado por un clérigo de su nivel de clase (incluyendo cualquier nivel de clérigo que tenga).

***Deseo limitado* (St):** a 9.° nivel, la sibila puede usar un *deseo limitado* al año como un conjuro divino lanzado por un clérigo de su nivel de clase (incluyendo cualquier nivel de clérigo que tenga).

EJEMPLO DE SIBILA

Xanaphia Naïlo es una oráculo que vive en una cueva montañosa aislada. Los pocos privilegiados que la conocen hablan en voz baja de su intuición. Aunque sus consejos son valiosos, no está muy cuerda y a menudo habla de horrores inimaginables que ha presenciado en sus viajes a través de los planos. Si vio esos horrores personalmente o a través de su magia es algo que nunca dice. Sólo

CÓMO MANEJAR ACERTIJOS

Una de las tareas más difíciles en el juego, ya sea como DM o jugador, es usar acertijos eficazmente. A menudo, un acertijo es demasiado infantil (o lo que es peor, un viejo cliché) o demasiado complicado para ser comprensible para nadie más que su creador. A continuación se presentan varias ideas sobre cómo usar acertijos efectivos y desafiantes apropiados a la dificultad de la situación.

Echa un vistazo a los ejemplos de la mitología, el tradicionalismo e incluso las diversiones populares (¡no olvides el desafío del Guardián del puente de la muerte en la película de Monty Phyton *Los Caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores*!).

El acertijo de la esfinge es muy conocido, y por tanto inadecuado, pero considera las fuentes menos conocidas, como los pronunciamientos del Oráculo de Delfos. Un ejemplo es la respuesta del Oráculo a los atenienses que buscaban consejo contra el conquistador persa Jerjes: "solo la muralla de madera quedará sin conquistar". La afirmación es ambigua, pero la solución que encontraron los atenienses (construir una flota que finalmente expulsó a los persas) cumplió con una de sus interpretaciones. Un acertijo no tiene que tener una única respuesta, y el modo en que se interprete puede ser la base de la aventura.

En el conjuro *adivinación* del *Manual del jugador* contiene consejos útiles sobre las profecías que pueden ayudarte a crear un acertijo o un pronunciamiento de oráculo adecuado. El libro de las clases de clérigo y paladín *Defensores de la fe* complementa esta información y también puede ser útil (si tienes el libro).

Los cuentos de hadas son una magnifica fuente de inspiración para acertijos y profecías. A menudo el héroe tiene que contestar a una pregunta o resolver un misterio, que puede ser un gran motivo de aventura para una sibila. Puedes encontrar muchos recursos de leyendas populares en Internet, incluyendo muchos cuentos de fuera de Europa (que probablemente serán menos conocidos por los jugadores americanos o europeos). Los acertijos a menudo son un tema interesante para los matemáticos; los trabajos de Douglas Hofstaedter (*Gödel, Escher, Bach: una eterna trenza dorada*), Lewis Carroll (*The Universe in a Handkerchief*) y Martín Gardner (varios), por ejemplo, contienen muchas adivinanzas útiles.

Finalmente, en las librerías, en internet y en bibliotecas hay colecciones de acertijos y rompecabezas (a menudo dirigidos a los niños, aunque no necesariamente). Son un buen lugar donde empezar cuando crees un acertijo propio, y una gran fuente de preguntas más sencillas.

Ejemplos de acertijos

Adivinanza: este es un acertijo fácil, y un "juego de palabras" puede funcionar bien. Por ejemplo, este es un acertijo tradicional haitiano: "Le sirven comida, tiene cuatro patas, pero no puede comer". Cuya respuesta es una mesa. Este acertijo podría usarse para dar pistas al grupo sobre un altar.

Misterio: los misterios son algo más difíciles, pero pueden encontrarse ejemplos en el tradicionalismo y la literatura. Uno de los acertijos que Gollum le contó a Bilbo en *El Hobbit* de J.R.R. Tolkien fue: "Las raíces no se ven, y es más alta que un árbol, arriba y arriba sube, y sin embargo no crece". Cuya respuesta es una montaña. Esto podría llevar a un grupo hasta una ciudad enana perdida o la guarida de un dragón.

Paradoja: aquí empiezan a complicarse las cosas. La mejor fuente de inspiración para este tipo de acertijo son los *koan* del budismo Zen, que aparecen en fábulas Zen o en paradojas de la vida real y se basan en preguntas paradójicas. Como por ejemplo: dibuja una línea y dile al peticionario que haga la línea más corta sin tocar ninguna parte de ella (cuya respuesta usual sería dibujar una segunda línea, más larga). Aunque un rompecabezas de pensamiento lateral puede funcionar igual de bien, como este clásico: "una mujer tiene un hermano que nació al mimo tiempo y en el mismo día del mismo año, aunque no son gemelos, ¿cómo es esto posible?" Respuesta: son dos de tres trillizos. Estos rompecabezas deberían obligar a pensar a la audiencia de modos diferentes a lo acostumbrado y pueden ayudar a presentar un tipo extraño de aventura.

Enigma: estas cuestiones deben ser muy difíciles de responder, y los buenos precisan una buena cantidad de reflexión e investigación. Los acertijos filosóficos o religiosos son buenos modelos para los enigmas, ya que pretenden conducir a quien los resuelva hasta una percepción mayor. A continuación sigue un ejemplo mongol, que se refiere a ciertas estrellas del cielo y puede dar pistas hacia una expedición a través de los planos (en este caso deberías sustituir las referencias al mundo real con equivalentes del mundo de juego).

Tras las montañas de Altai y Khangai.
Dicen que cien mil caballos hay.
Dicen que un grupo de siete solitarios hay.
Dicen que un grupo de seis que se unen en tropel hay.
Dicen que un grupo de tres que forman una fila hay.
Dicen que dos que separan el blanco del negro hay.
Dicen que uno que queda atrás hay.

(Los "cien mil" son una referencia a las estrellas del cielo. Los "siete solitarios" son las estrellas que forman la constelación de la Osa mayor. El número de estrellas se reduce en cada línea del acertijo. El "que queda atrás" es la estrella del norte, o estrella Polar, que puede encontrarse en el cielo extendiendo un lado del trapezoide que forma la Osa mayor.)

Esoterismo: ¡un acertijo "casi imposible" es incluso más difícil de crear que de resolver! Una manera de dar la vuelta al problema es presentar un acertijo que no lo es, como la difícil pregunta de Bilbo a Gollum en *El Hobbit*: "¿qué tengo en mi bolsillo?" Según todas las normas Bilbo hizo trampas, pero Gollum aceptó la pregunta e intentó contestar, lo que daba validez al desafío. De modo similar, el desafío de Rumpelstiltskin de adivinar su nombre es virtualmente imposible, y quizá ni siquiera un acertijo (aunque con una recompensa inmensa). Si prefieres no romper las reglas, intenta referirte a objetos inusuales o a una cultura poco familiar, quizá adaptando un acertijo del mundo real a cuestiones del mundo de juego. Este es un buen modo de empezar la búsqueda de un artefacto o un retazo de conocimiento antiguo y perdido; algo con lo que se puede construir una campaña entera.

cobra lo suficiente para poder sobrevivir, y no necesita mucho con su estilo de vida ermitaño.

Xanaphia Naïlo: lilenda Sbl2; VD 9; ajena Grande (caótica, buena); DG 7d8+21 más 2d4+6; pg 63; Inic +3; Vel 20', Vl 70' (regular); CA 22, toque 15, desprevenida 19; Atq +14/+9 c/c (2d8+9/19–20, *espadón Enorme* +2) y +7 c/c (2d6+2, coletazo); Frente/Alcance 10'/10'; AE agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, conjuros, constreñir 2d6+5; CE inmunidad al veneno, rasgos de ajeno, resistencia al fuego 20; AL N*; TS Fort +10, Ref +11, Vol +14; Fue 20, Des 17, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 18.

*Cuando Xanaphia se volvió loca, su alineamiento cambió de caótico bueno a neutral (y por casualidad, este cambio le permitió cualificarse para la clase de prestigio sibila).

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +20, Avistar +16, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +15, Esconderse –1, Escuchar +19, Interpretar +24, Saber (arcano) +19, Supervivencia +19, Tasación +15; Potenciar aptitud sortílega, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos, Conjurar en combate.

Conjuros: una lilenda puede lanzar conjuros arcanos como un bardo de 6.º nivel.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *apertura, luz, oscuridad, terreno alucinatorio*; 1/día: *hablar con los animales, hablar con las plantas, hechizar persona*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un bardo de 10.º nivel (salvación CD 14 + nivel de conjuro).

Xanaphia también tiene la aptitud de música de bardo como un bardo de 6.º nivel.

Agarrón mejorado (Ex): si Xanaphia impacta con su ataque de coletazo inflige el daño normal e intenta iniciar una presa con una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. El agarrón mejorado sólo funciona contra contrincantes Medianos o más pequeños. Xanaphia tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente o simplemente usar su cola para inmovilizar al contrincante. Si consigue inmovilizar, puede constreñir.

Constreñir (Ex): Xanaphia inflige 2d6+5 puntos de daño con cada prueba de presa superada contra contrincantes de hasta tamaño Mediano. Esto usa toda la parte inferior de su cuerpo, de modo que no puede emprender ninguna acción de moverse mientras constriñe, aunque sigue pudiendo atacar con su espada.

Resistencia al fuego (Ex): Xanaphia es inmune al fuego no mágico y tiene resistencia al fuego mágico 20.

Rasgos de ajeno: visión en la oscuridad 60'; no puede ser revivida ni resucitada (aunque un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolverle la vida).

Intuición divina (Sb): Xanaphia tiene una "puntuación de intuición" de 2 que tiene tres efectos.

1. Suma la puntuación de intuición a su Sabiduría para determinar los conjuros adicionales o las CD de salvación al lanzar conjuros divinos o usar aptitudes sortílegas divinas.

2. Resta esta puntuación de su Sabiduría al realizar otras pruebas o tiros de salvación que impliquen sólo a la Sabiduría.

3. Una vez al día, Xanaphia puede sumar la puntuación de intuición a su Sabiduría al realizar una prueba o salvación. Debe elegir usar este poder antes de tirar.

Intuición solitaria (Sb): Xanaphia puede concentrarse interiormente y discernir las verdades ocultas. Pasando 24 horas en completa soledad, obtiene dos efectos adicionales de su puntuación de intuición durante las siguientes 24 horas.

1. Esta puntuación también se suma a la Inteligencia al realizar cualquier prueba que dependa de la Inteligencia, como las de Escudriñar o conocimiento de bardo.

2. Esta puntuación se resta de la Inteligencia para determinar los conjuros adicionales o las CD de salvación al lanzar conjuros arcanos o usar aptitudes sortílegas arcanas.

Habilidades: Xanaphia recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Supervivencia.

Conjuros de bardo conocidos (6/5/4; salvación CD 14 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, llamarada, prestidigitación, remendar*; 1.º: *armadura del mago, detectar puertas secretas, identificar, retirada expeditiva, sirviente invisible*; 2.º: *contorno borroso, detectar pensamientos, don de lenguas, invisibilidad, ver lo invisible.*

Pertenencias: amuleto de armadura natural +3, brazales de armadura +2, capa de resistencia +3, anillo de protección +3, espadón Enorme +2, 2 pociones de Carisma, ojos del águila.

SIRENA

Algunas arpías afinan sus canciones enajenadoras para añadir efectos nuevos. Una arpía sirena es una artista que busca constantemente expandir y mejorar sus aptitudes sónicas naturales.

Cualquier criatura con una aptitud sónica enajenadora podría avanzar en esta clase de prestigio, pero pocas son lo suficientemente inteligentes. Los mantos a veces afinan sus ya impresionantes aptitudes sónicas. Algún raro bocón barbotante o sabueso yez puede seguir este camino, pero sólo lo hacen los individuos excepcionales.

Las sirenas pueden ser problemáticas en un grupo, ya que sus aptitudes sónicas a menudo no discriminan entre enemigos y aliados. Sin embargo, con una pericia creciente, pueden concentrar sus talentos para convertirse en un apoyo excelente para los especialistas en el combate, suavizando para la oposición posteriores ataques aniquiladores.

Dado de Golpe: d4.

REQUISITOS

Para cualificarse como sirena un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Habilidades: Engañar 6 rangos, Intimidar 6 rangos, Interpretar 8 rangos (ya sea balada, bufonada, canto, épica, verso jocoso, melodía, oda o narración).

Especial: debe poseer una aptitud sónica enajenadora innata.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de clase de una sirena (y la característica clave de cada una) son: Arte (cualquiera) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Oficio (cualquiera) (Sab), Reunir información (Car).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio sirena.

Competencia con armas y armaduras: las sirenas no ganan ni pierden ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Resonancia (Sb): a 1.er nivel, la sirena obtiene Resonancia (consulta el capítulo 4) como dote adicional.

Canción de desesperanza (Sb): a 2.º nivel, la sirena empieza a mejorar sus ya formidables aptitudes sónicas con efectos adicionales. Una vez al día, puede revestir su ataque sónico con un efecto de desesperación idéntico al de un conjuro de *arrebato emocional*. Aquellos afectados por el ataque sónico realizan sus tiros de salvación contra el ataque antes de resolver el efecto de desesperanza. La CD de la salvación de Voluntad para resistir este efecto es de 12 + el nivel de la sirena + el modificador de Carisma de la sirena. El efecto de desesperanza dura un asalto por nivel de clase de la sirena.



Bonificador de Carisma (Ex): a 3.er nivel, la sirena obtiene un bonificador inherente +2 en su puntuación de Carisma. Este bonificador sube a +4 a 6.º nivel y a +5 a 8.º nivel.

Canción de pesadilla (Sb): a 4.º nivel, la sirena obtiene una nueva aptitud sónica. Una vez al día por nivel en esta clase de prestigio, puede revestir su ataque sónico con un efecto aterrador. Esto es idéntico al efecto de un conjuro de *asesino fantasmal*, afecta a todas las criaturas dentro del alcance del ataque sónico de la sirena, y tiene una duración instantánea. Las salvaciones de Voluntad y Fortaleza para resistir este efecto tienen una CD de 12 + el nivel de la sirena + el modificador de Carisma de la sirena.

Canción de estupidez (Sb): a 5.º nivel, la sirena obtiene una nueva aptitud sónica. Una vez al día por nivel en esta clase de prestigio, puede revestir su ataque sónico con un efecto deteriorador de la Inteligencia. Esto es idéntico al efecto de un conjuro de *debilidad mental*, afecta a todas las criaturas dentro del alcance del ataque sónico de la sirena, y tiene una duración instantánea. La salvación de Voluntad para resistir este efecto tiene una CD de 12 + el nivel de la sirena + el modificador de Car de la sirena, y los lanzadores de conjuros arcanos y las criaturas que usan las aptitudes sortílegas reciben un penalizador –4 en sus salvaciones.

Canción de debilidad (Sb): a 7.º nivel, la sirena obtiene una nueva aptitud sónica. Una vez al día por nivel en esta clase de prestigio, puede revestir su ataque sónico con un efecto consumidor de niveles. Esto es idéntico al efecto de un conjuro de *enervación*, excepto que todas las criaturas dentro del alcance del ataque sónico de la sirena pueden salvarse contra Fortaleza para resistir el efecto, y tiene una duración instantánea. La salvación de Fortaleza para resistir este efecto y para quitar los niveles negativos tiene una CD de 12 + el nivel de la sirena + el modificador de Car de la sirena.

Canción de piedra (Sb): a 9.º nivel, la sirena obtiene una nueva aptitud sónica. Una vez al día por nivel en esta clase de prestigio, puede revestir su ataque sónico con un efecto de *de la carne a la piedra*. Esto es idéntico al conjuro, afecta a todas las criaturas dentro del alcance del ataque sónico de la sirena y tiene una duración instantá-

TABLA 7–9: LA SIRENA

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Resonancia
2.º	+1	+0	+0	+3	Canción de desesperanza
3.º	+2	+1	+1	+3	Bonificador de Carisma +2
4.º	+3	+1	+1	+4	Canción de pesadilla
5.º	+3	+1	+1	+4	Canción de estupidez
6.º	+4	+2	+2	+5	Bonificador de Carisma +4
7.º	+5	+2	+2	+5	Canción de debilidad
8.º	+6	+2	+2	+6	Bonificador de Carisma +5
9.º	+6	+3	+3	+6	Canción de piedra
10.º	+7	+4	+3	+7	Canción de muerte

nea. La salvación de Fortaleza para resistir este efecto tiene una CD de 12 + el nivel de la sirena + el modificador de Car de la sirena.

Canción de muerte (Sb): a 10.° nivel, el ataque sónico de la sirena llega a su apogeo. Una vez al día, puede recubrir su ataque sónico con un efecto de *palabra de poder mortal*. Esto es idéntico al conjuro lanzado como un conjuro de área y tiene una duración instantánea.

EJEMPLO DE SIRENA

A Melantha Akanthapoula siempre le había gustado cantar. Incluso cuando no había ninguna presa que la oyera, cantaba. Un grupo de aventureros de paso incluía a un bardo y quedó fascinada por la canción bárdica. La idea de que una criatura podría modificar su canto para producir efectos específicos la intrigó, y la llevó a convertirse en una sirena. Ahora busca a intérpretes para que compitan con ella en concursos de canción, prefiriendo que sus competiciones con bardos tengan algo más de emoción, de modo que suele intentar capturarlos, o capturar a sus compañeros, y revestir su canción de desesperanza para dificultar sus tiros de salvación.

Melantha Akanthapoula: arpía Srn2; VD 6; humanoide monstruoso Mediano; DG 7d8 más 2d4; pg 36; Inic +3; Vel 20', Vl 80' (regular); CA 20, toque 15, desprevenida 17; Atq +8 c/c (1d3, 2 garras), o +9/+4 c/c (1d6+1, *clava +1*); Frente/Alcance 5'/5'; AE canción cautivadora, canción de desesperanza; CE visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +1, Ref +9, Vol +9; Fue 10, Des 16, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Engañar +9, Escuchar +4, Interpretar +14, Intimidar +9; Ataque en vuelo, Esquiva, Persuasivo, Resonancia.

Dotes: las CD de los tiros de salvación indicados a continuación ya incluyen el bonificador de Resonancia.

Canción cautivadora (Sb): la aptitud más insidiosa Melantha es su canción. Cuando canta, todas las criaturas (que no sean de su raza) en una expansión de 300 pies deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15 + su modificador de Car, incluyendo cualquier beneficio de sus *pociones de Carisma*) o se quedarán completamente cautivadas. Se trata de un hechizo sónico y enajenador. Si la salvación tiene éxito, la criatura no volverá a resultar afectada durante un día por la canción de Melantha.

Toda víctima cautivada caminará hacia Melantha, 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 tiro de salvación. Las criaturas cautivadas no pueden realizar otra acción que no sea defenderse (así, un guerrero no podrá huir ni atacar, pero tampoco sufrirá penalizadores defensivos). Toda víctima que se encuentre a 5' o menos de Melantha se quedará y no ofrecerá resistencia a sus ataques. El efecto continuará hasta que la criatura deje de cantar. La aptitud de contraoda del bardo permite a las criaturas cautivadas intentar una nueva salvación de Voluntad.

Canción de desesperanza (Sb): una vez al día, Melantha puede revestir su ataque sónico con un efecto de desesperación idéntico al de un conjuro de *arrebato emocional*. Aquellos afectados por el ataque sónico realizan sus tiros de salvación para el ataque antes de resolver el efecto de desesperanza. La CD de la salvación de Voluntad para resistir este efecto es de 14 + su modificador de Car, incluyendo cualquier beneficio de sus *pociones de Carisma*. El efecto de desesperanza dura 2 asaltos.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +2, brazales de armadura +2, capa de resistencia +2, anillo de protección +2, clava +1, 2 pociones de Carisma, 100 po.

SUPERVIVIENTE

Durante su carrera de aventureros, los héroes (especialmente los héroes monstruos) pueden verse a sí mismos como víctimas de la dominación mental, conjuros y ataques especiales. Los personajes monstruos pueden ser bastante vulnerables a los ataques mágicos, puesto que sus tiros de salvación a menudo están muy por debajo de los de personajes de las razas estándar. Por esta razón muchos héroes siguen programas de entrenamiento y acuden a academias donde pueden seguir voluntariamente un proceso de dolor y torturas. Los estudiantes están sujetos a frecuentes asaltos contra sus cuerpos con astutas trampas que desafían su agilidad, tormentos psíquicos mediante conjuros enajenadores y humanoides contratados, frecuentes ataques consumidores de muertos vivientes controlados y dosis estables de venenos debilitados. Aquellos que sobreviven al programa salen algunas semanas después, más duros y rápidos y menos vulnerables a los ataques.

El pasado de un superviviente puede estar dedicado a cualquier clase, igual que su futuro. Todo lo que hace falta es concentración mental y física.

Dado de Golpe: d6.

REQUISITOS

Para cualificarse como superviviente un personaje debe cumplir los criterios siguientes.

Bonificador base a las salvaciones: su mayor bonificador base a las salvaciones debe ser menor que su nivel de personaje.

Especial: el camino del superviviente precisa de un mes de estudio concentrado para entrar en la clase de prestigio. Durante este mes, el personaje debe quedarse en un lugar y pasar todo su tiempo en estudio, práctica y meditación.

HABILIDADES CLÁSEAS

El superviviente puede gastar sus puntos de habilidad para adquirir cualquier habilidad de cualquiera de sus clases previas (o de su especie de monstruo base), o cualquier habilidad que sea elegible como transclásea. La clase de prestigio superviviente no permite añadir nuevas habilidades a la lista de habilidades de clase de un personaje.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Todos los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio superviviente.

TABLA 7–10: EL SUPERVIVIENTE

Nivel de clase	Bonif. ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.°	+0	+2	+2	+2	Esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA)
2.°	+0	+3	+3	+3	Evasión
3.°	+0	+3	+3	+3	Esquiva asombrosa (no puede ser flanqueado)
4.°	+0	+4	+4	+4	Evasión mejorada
5.°	+0	+4	+4	+4	Reducción de daño 5/–

Competencia con armas y armaduras: el superviviente no gana ni pierde ninguna competencia con armas, armaduras o escudos obteniendo niveles en esta clase.

Esquiva asombrosa (Ex): el superviviente obtiene la aptitud de reaccionar al peligro antes de que sus sentidos se lo permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la Clase de armadura (si lo tiene) aunque sea atrapado desprevenido o golpeado por un atacante invisible (aunque sí pierde su bonificador de Destreza a la Clase de armadura si es inmovilizado).

A 3.er nivel, el superviviente ya no puede ser flanqueado; pudiendo reaccionar a los contrincantes situados opuestamente tan fácilmente como ante un solo atacante. Esta defensa niega la aptitud de los pícaros de usar ataques furtivos contra el superviviente. La excepción a esta defensa es que el pícaro tenga al menos cuatro niveles más que el superviviente, caso en el que sí puede flanquearlo (y por tanto atacarlo furtivamente).

Evasión (Ex): a 2.º nivel, el superviviente obtiene la aptitud evasión. Si se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente permitiría salvarse contra Reflejos para la mitad de daño (como una *bola de fuego*), no sufre ningún daño con un tiro de salvación con éxito. La evasión sólo puede usarse si el superviviente viste armadura ligera o ninguna armadura.

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud, obtenida a 4.º nivel, funciona como la evasión, excepto en que aunque el superviviente aún no sufre daño con una salvación de Reflejos superada contra conjuros como *bola de fuego* o un arma de aliento, ahora sólo sufre la mitad de daño si falla el tiro de salvación. El entrenamiento del superviviente le permite apartarse del peligro a una velocidad increíble.

Reducción de daño (Ex): a 5.º nivel, el superviviente obtiene la aptitud de ignorar 5 puntos de daño de cada golpe o ataque. Resta 5 del daño que el superviviente sufre cada vez que recibe daño. La reducción de daño puede reducir el daño a 0, pero no a menos de 0. Esta reducción de daño se apila con cualquier otra reducción de daño del tipo "×/–" (como la reducción de daño que es un rasgo de clase del bárbaro).

EJEMPLO DE SUPERVIVIENTE

Dench el Toro era un soldado mercenario y un aventurero a tiempo parcial hasta que los yuan-ti lo capturaron. Poco después, un grupo de aventureros combatió contra sus capturadores y los derrotaron. Turbado por haber estado a punto de morir a manos de los cultistas de Merrshaulk, Dench se prometió no quedar nunca más a merced de otros. Después de un mes de estudio y entrenamiento, volvió a la aventura, progresó como superviviente y volvió a su vida de mercenario más duro que nunca.

Dench el Toro: orco Gue5/Spv2; VD 7; humanoide Mediano; DG 5d10 más 2d6; pg 34; Inic +4; Vel 30'; CA 14, toque 10, desprevenido 14; Atq +10 c/c (2d4+7/18–20, *alfajón +1*); Frente/Alcance 5'/5'; CE esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA), sensibilidad a la luz, visión en la oscuridad 60'; AL CN; TS Fort +8, Ref +5, Vol +4; Fue 16, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8.



Habilidades y dotes: Nadar +5, Trepar +4, Trato con animales +2, Saltar +4; Alerta, Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Especialización en armas (alfanjón), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (alfanjón).

Sensibilidad a la luz (Ex): Dench es sensible a la luz y sufre un penalizador de circunstancia –1 en las tiradas de ataque bajo la luz brillante del sol o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

Evasión (Ex): si se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente permitiría a Dench intentar un tiro de salvación de Reflejos para la mitad de daño (como una *bola de fuego*), no sufre ningún daño si se salva. Dench sólo puede usar evasión si viste armadura ligera o ninguna armadura.

Pertenencias: alfanjón +1, camisote de mithril, *capa de resistencia +1, ojos del águila*, 110 po.



Los monstruos siempre han poblado los mundos de fantasía, pero los relatos que los tienen como protagonistas son raros. Históricamente, los monstruos han sido los contrincantes y los desafíos contra los que los aventureros se ponían a prueba, y el monstruo arquetípico de Dungeons&Dragons, sin importar cuanto haya evolucionado el juego, espera en su guarida a que vengan los héroes con la esperanza de matarlos y celebrar la victoria sobre sus huesos. Obviamente, la aparición de uno o más personajes monstruos va a alterar de algún modo tu campaña. El modo en que se adapte depende parcialmente del predominio de los personajes monstruos y de lo que piense la gente del mundo sobre ellos. También depende del tipo de personajes monstruos que pueblen tu grupo de aventureros.

CAMPAÑAS EXISTENTES

Si quieres añadir este material a tu mundo de campaña existente deberás considerar qué tipos de monstruos vas a permitir en tu partida, las interacciones de alineamientos y la posibilidad de que tus PNJs se conviertan en paladines y cruzados contra los personajes jugadores malignos.

MONSTRUOS

El Capítulo 1: creación de personajes indica a los jugadores que te pidan ayuda para escoger a un monstruo de las listas del Apéndice 2: recopilación de tablas. Las tablas del apéndice incluyen una columna que muestra la fuente del monstruo en el Capítulo 2: personajes monstruos (Introductorios, Intermedios o Avanzados). Estas categorías existen como una herramienta para ti. Limita el acceso de tus jugadores a las listas con las que te sientas cómodo.

El nivel medio del grupo existente determina qué NEP inicial estará disponible. La Tabla A–55: monstruos recopilados por NEP inicial en el Apéndice 2: recopilación de tablas te ayudará en este proceso. El NEP inicial de un personaje monstruo debería ser igual o menor que el nivel del grupo. La categoría combinada con el NEP inicial te ayudará a reducir las opciones disponibles, haciendo que tus decisiones como DM sean más fáciles.

Además, deberás decidir cómo reaccionarán los PNJs ante los personajes monstruos. La mayoría de minotauros no pueden entrar en un pueblo normal a buscar suministros o conseguir curaciones. Este no es un problema de alineamiento (ver más adelante), sino más bien de punto de vista. Ahora los jugadores interpretan a personajes que el resto del mundo considera peligrosos, e incluso quizá directamente malignos. La actitud inicial de los PNJs será poco amistosa, o incluso hostil, hacia los personajes monstruos y aquellos con los que se asocian. Después de obtener algunos niveles, un personaje monstruo puede convertirse en el héroe local, y esa reputación puede llegar a los lugares vecinos.

INTERACCIÓN DE ALINEAMIENTOS

En el juego de rol tradicional, los monstruos existen para enfrentarse a los personajes jugadores. Este libro desafía esa relación y como resultado, los jugadores pueden encontrarse con personajes de alineamientos diferentes a los esperados. Algunos monstruos siempre tienen un alineamiento específico, algunos suelen tener cierto alineamiento y otros a menudo tienen un alineamiento concreto. Cuando una criatura siempre tiene un alineamiento determinado, los individuos diferentes son únicos o un caso de uno entre un millón. Cuando una criatura normalmente tiene un alineamiento, los que difieren de este alineamiento son la minoría (bastante menos del 50% de la población). Cuando una criatura tiene a menudo un alineamiento concreto, las excepciones son corrientes.

Asegúrate, si se da el caso, de que tus jugadores saben por qué sus personajes son diferentes del resto de monstruos de su especie. Cuanto más comunes sean las diferencias, más fácil será justificar el cambio. Recuerda que cuanto más raras sean las diferencias de alineamiento entre los miembros de una raza o especie de criaturas, menos esperarán los jugadores encontrar variaciones. Un PNJ cuidadosamente creado y desarrollado quizá no tenga la oportunidad de explicarse si los personajes jugadores dan por sentado que los PNJs de su especie son malignos.

Si un jugador quiere introducir a un personaje con un alineamiento que difiera o sea contrario al que predomina en el grupo, siéntate con ese jugador y el resto del grupo y discútelo. Si el estilo de juego de tu grupo es del tipo "patada en la puerta", todo lo que importa es el poder que el nuevo personaje incorporará al grupo. Si el estilo de juego de tu grupo es del tipo "inmersión narrativa", la discusión es vital (consulta 'Determinar el estilo de juego' en el capítulo 1 de la *Guía del* DUNGEON MASTER para conocer la descripción de "patada en la puerta" y "inmersión narrativa"). Los personajes de alineamiento diferente u opuesto pueden ser la fuente de increíbles oportunidades de interpretación, pero el juego puede concentrarse en resolver los problemas morales y éticos dentro del grupo. Si todo el mundo espera concentrarse en esa aventura, tal distracción puede ser molesta o desquiciante. Averigua primero si tus jugadores desean este cambio.

PARTIDAS Y PERSONAJES MALIGNOS

Otros productos, como el *Libro de oscuridad vil* y *Señores de la oscuridad* dedican mucha atención a los detalles del mal en el mundo de juego. Como el *Manual del jugador,* dan por sentado que el mal es un rasgo de la campaña reservado para los monstruos y PNJs. Si estás usando este libro, el mal puede convertirse en un rasgo más predominante en tu campaña. Esto afecta a la interacción entre personajes jugadores, la temática de tus partidas y la naturaleza de tu mundo de campaña. Como DM, es tu responsabilidad avisar a los jugadores antes de que sus personajes vayan demasiado lejos o, por otra parte, caigan en las rutinas de los personajes buenos. Asegúrate de que los jugadores comprenden las diferencias con que se encontrarán sus personajes antes de empezar. Acaba las sesiones un poco más pronto para discutir la partida con los jugadores, y asegúrate de que todos se sienten cómodos con el contenido y la dirección de la campaña. Tómate el tiempo que sea necesario para hablar con los jugadores individualmente entre sesiones en el caso que alguien no quiera quejarse ante el grupo.

El alineamiento puede convertirse en un tema especialmente sensible entre los jugadores. Teóricamente, se puede confiar que la gente legal maligna mantendrá su palabra, aunque pueden retorcerla de algún modo. Sin embargo los personajes caóticos malignos pueden necesitar vigilancia. Un personaje caótico maligno en solitario puede ser incomparable espiando o asesinando a alguien, pero el resto de miembros del grupo puede tener dudas sobre si dejarle montar guardia durante la noche después de que se haya conseguido un gran tesoro. Esto no significa que los caóticos malignos deberían ser eliminados del juego; simplemente que actúan de modo más independiente.

El mal no es estúpido. Las criaturas y personajes malignos pueden trabajar juntos tan bien como los personajes buenos. No debería ser más difícil mantener la cohesión del grupo con un conjunto de personajes que incluya los alineamientos legal maligno, neutral maligno y caótico maligno que la típica mezcla de aventureros legales buenos, neutrales buenos y caóticos buenos. Ciertamente, los personajes malignos intentan manipular los acontecimientos para sus propios intereses personales (un fenómeno que no está limitado a los grupos malignos), pero no hasta el punto de sabotear sus propias posibilidades de supervivencia. Todo el mundo necesita ser consciente de que, excepto que se pueda formar algún tipo de confianza entre los jugadores, la partida se desmoronará rápidamente. ¿Quién querrá involucrarse si es apuñalado por la espalda todo el tiempo? Los jugadores cuyos personajes han matado a otros personajes jugadores en el pasado deberían saber que sus personajes pueden ser proclives a caer accidentalmente desde gran altura, sufrir envenenamientos al comer, o ser confundidos con piezas de caza por alguien de su propio grupo, y situaciones similares. Después de repetidos accidentes de este tipo quizá el afectado ya no sea invitado a más sesiones de juego. Los personajes caóticos malignos deben ser interpretados con cuidado. Los personajes jugadores que quieran contar con sus compañeros aventureros cuando surjan problemas deben tratarlos con respeto, sea cual sea su alineamiento.

Los personajes malignos son personas. Incluso los tipos malos tienen sentimientos, emociones y lealtades. Esto significa que es igual de posible interpretar a un personaje seductor que sea maligno que otro bueno o neutral. Una criatura o personaje maligno puede tener progenitores afectuosos (como la madre de Grendel), una esposa fiel, un amigo leal o un servidor devoto sin que esto disminuya su villanía en modo alguno; esto sólo refleja el modo en que la gente compartimenta su vida y el hecho que se comportan de diferentes maneras ante diferentes grupos, tratando brutalmente a aquellos que consideran inferiores pero tratando a sus iguales y seres amados con respeto y afecto. Incluso los monstruos que carecen de inteligencia o emociones (como los constructos y algunos muertos vivientes) prefieren trabajar con aquellos que los ayudan o convivir tranquilamente con ellos. Para indicarlo en un sentido más egoísta, beneficiarse de los esfuerzos de otros es algo que todos los malignos excepto los más esquizofrénicos apreciarán.

El mal a menudo es más activo que el bien. Los personajes buenos reaccionan a las conspiraciones, invasiones y crímenes malignos; o se infiltran en guaridas y ciudadelas. El DM decide lo que hacen los tipos malos, y descubrirlo y frustrarlo es el corazón de la aventura. Cuando los personajes jugadores se vuelven malignos, los jugadores se convierten en la fuerza motriz de los acontecimientos en la campaña. Pueden atacar pueblos, saquear castillos, asaltar caravanas o intentar abrir un portal para que dioses antiguos y arcanos entren en el mundo. Los jugadores deberían ser conscientes de la responsabilidad adicional antes de iniciar una campaña maligna. Ahora ellos generan muchos de los acontecimientos de tu mundo de campaña que solían ser responsabilidad tuya.

Muchas de las suposiciones básicas del juego DUNGEONS&DRAGONS cambian cuando se juega una campaña maligna, pero las necesidades más básicas de los personajes jugadores no. Necesitan lugares seguros donde descansar, recuperarse, estudiar y comprar o

fabricar nuevo equipo. Como DM, debes darte cuenta de que los lugares usados por personajes jugadores anteriores quizá no servirán a los nuevos personajes malignos. Por ejemplo, los clérigos malignos no pueden lanzar espontáneamente conjuros de *curar*, así que la curación puede tardar más tiempo y costar más caro. Aunque los mercaderes pueden creer que el oro no tiene alineamiento, y por tanto vender a cualquiera, no venderán a nadie que les robe o que robe sus caravanas. Los personajes malignos posiblemente no podrán alquilar una habitación en la posada del pueblo mientras exploran los alrededores. Aunque de nuevo, quizá sí podrían, dependiendo del centro de poder local (consulta 'Generación de comunidades' en el capítulo 4 de la *Guía del* DUNGEON MASTER). Cuando añadas personajes malignos a tu mundo de campaña, empieza creando un reflejo del sistema de apoyo usado por los personajes buenos. Un mercado negro que vende a los personajes malignos a cambio de protección puede funcionar en los almacenes del muelle por la noche. Un culto maligno puede esconderse en los mausoleos del cementerio local, preparado para curar a aquellos personajes que promueven sus planes oscuros. Quizá un dungeon cercano funcione como posada clandestina para aquellos que no son bienvenidos en los lugares de descanso convencionales.

CAMPAÑAS NUEVAS

En algún momento puedes diseñar un nuevo mundo de campaña en el que los personajes monstruos sean comunes. Cada una de las opciones presentadas a continuación ofrece una versión de cómo debería evolucionar la campaña. Representan las semillas de ideas sobre cómo usar monstruos y cómo hacerlos encajar, pero cada modelo de campaña es diferente. Cada campaña tiene su propia historia, y lo que los personajes pueden ayudar a modelar es el futuro.

SIN NINGÚN RENCOR (CAÓTICA/ACOGEDORA)

En este modelo de campaña, la opinión general sostiene que los monstruos, sin importar lo sucios y malignos que puedan parecer, son seres libres e inteligentes con los mismos derechos inalienables que merecen los humanos, elfos y cualquier otra especie humanoide. Los habitantes de esta campaña no están locos, y saben que muchos monstruos son malignos y corruptos. Pero por el mismo motivo son reacios a expulsar a los monstruos simplemente por su origen. Los líderes filosóficos de esta tierra se dan cuenta de que ninguna medusa o troll tuvo elección sobre cómo llegó a este mundo, y de igual modo lo oprimidos que pueden haber estado sus antepasados, esto les hace merecedores de más compasión y respeto, y no menos.

En este mundo, el mal entre los monstruos es ampliamente percibido más como una condición psicológica que como una condición genética o absoluta. La mayoría de monstruos no se convierten en criaturas del mal o la destrucción debido a sus lazos con algo infernal o diabólico, sino por el miedo al rechazo, la soledad u otra condición psicológica incomprensible. Incluso el tanar'ri más corrupto puede ser en realidad la víctima de sus propias psicosis, y la gente ilustrada de este mundo tiene la esperanza de que con apertura, respeto e incluso amor, incluso el alma más oscura puede redimirse. ¿Y quién sabe? Quizá tengan razón.

Lógicamente, hay excepciones entre la gente de esta tierra o mundo, gente que rechaza la idea de que necrófagos, leones *dotados de conciencia* y azotamentes caminen por las calles de su ciudad. Quizá sean fanáticos religioso, plebeyos asustados o gente sencilla que ha tenido encuentros dolorosos o sufrido pérdidas a manos de un monstruo. Una parte del tiempo de los personajes de esta campaña puede concentrarse en tratar con estos subversivos.

Es interesante considerar qué puede haber pasado durante la historia de esta campaña para producir este tipo de pensamiento. Algo en el pasado de esta tierra debe haber sacado tal efecto a la superficie. Quizá una increíble magia transformadora la afectó, convirtiendo a los hermanos y hermanas de antaño en nuevas formas que sólo pueden llamarse monstruos. Después de un tiempo turbulento, la mayor parte de la gente del mundo aceptó su nueva ascendencia. Otra respuesta podría ser que hace mucho tiempo apareció un salvador en este mundo. Quizá este héroe era un militar que expulsó a alguna fuerza de la oscuridad, o un contemplativo cuyos discursos y escritos revelaban una nueva corriente de pensamiento a una generación y a aquellos que siguieron. De cualquier modo, este monstruo especial inspiró y ayudó a sacar lo mejor de la gente. Y de paso dio su nombre a una nueva corriente de pensamiento, un nuevo gobierno y algunos monumentos.

MONSTRUOS AL PODER (LEGAL/ACOGEDORA)

Sólo la arrogancia humana llevaría a pensar que en todas las variaciones del mundo de fantasía, los humanos y sus semejantes estarán al frente. En este modelo de campaña, los humanos no son los protagonistas. Quizá fueron sobrepasados en número o en poder, y los monstruos están dispuestos y son capaces de imponer su propia opinión de sobre cómo debe funcionar el mundo.

Quizá se perdió la lucha épica contra el mal, el resultado de lo cual es un pequeño infierno en el mundo, donde la villanía y todas las formas de pecado son comunes. En este caso no es que los monstruos representen algo nuevo o bueno, sino que son la norma. Se dice que el botín es para los vencedores, y los monstruos de este mundo pueden apreciarlo. Imagínate lo diferente que podría ser que las mantícoras y los gigantes de fuego caminen libremente por las calles como mantenedores de la paz que vigilan el cumplimiento de la ley de los monstruos.

Incluso así, la propia victoria puede producir interesantes cambios entre los monstruos. ¿Esta reversión en el orden habitual de las cosas será seguida por una guerra civil y una batalla mientras cada facción intenta obtener el predominio? ¿Con los gigantes y los dragones combatiendo para demostrar ser los vencedores definitivos? Quizá esta guerra sea el trasfondo de lo que ocurre, y los personajes jugadores, sean monstruos o humanoides, no son más que peones en la gran batalla. De modo alternativo, quizá después de su victoria los monstruos más inteligentes se vean forzados a reflexionar sobre qué tipo de mundo quieren tener. ¿Estar al mando significará que estos monstruos tendrán que adoptar una mayor responsabilidad con ellos mismos y el mundo? Estos monstruos pueden iniciar un camino de filosofía en el que los deseos egoístas y los caprichos de los monstruos individuales deban someterse a las necesidades y la voluntad del conjunto. Ha nacido un estado de monstruos.

O, en un giro de los acontecimientos incluso más improbable, quizá los humanos sean los que representan una antigua fuente de corrupción. En este mundo la esperanza surgió (o de hecho aún surge) entre los monstruos. Empezara como empezara, un grupo de monstruos bienintencionados se unió para luchar contra la tiranía de este mundo y ganó, o al menos sigue luchando en una guerra que ha cambiado una parte de su mundo. Lo que que-

da hoy es el mantenimiento del esfuerzo, un mundo donde los monstruos tienen su propia sociedad.

EL PUEBLO OPRIMIDO
(LEGAL/ANTIPÁTICA)

Los humanos tienen una larga tradición de someter a su propia gente. Ya marquen la diferencia entre ricos y pobres, por el color de la piel, origen étnico, religión, idioma o geografía, los humanoides han repartido muerte y esclavitud en abundancia. ¿Por qué imaginar que los monstruos, especialmente por sus amplias diferencias con los humanoides, tendrán un trato diferente? Los monstruos son terribles, con frecuencia poderosos, y amenazantes. Significan un gran peligro para la buena gente de la tierra y por ello deben ser controlados (cuando sea posible esclavizados y reeducados para que comprendan su lugar en la sociedad, u obligados a esconderse o eliminados cuando no).

Los monstruos de este mundo pueden ser buenos, malignos o cualquier combinación de las dos cosas. Lo más común, sin embargo, es que se hayan visto forzados a unirse para contrarrestar la amenaza de terminar sus días encadenados o pasados a cuchillo. Lo que une a los monstruos, en mayor o menor grado, es el fervor y el acuerdo en cuáles son los humanoides contra los que se han unido para luchar. Las fronteras de esta tierra pueden ser un poco diferentes de cualquier campaña de D&D. Los grupos de aventureros, cazadores de recompensas y los que buscan beneficios barren la superficie y la Infraoscuridad en busca de sus enemigos. Van en busca de gloria o tesoros, o los retales de conocimiento mágico que los monstruos quieren guardar para ellos.

Mientras tanto, en las villas y palacios más civilizados, la gente ilustrada es más acogedora con los monstruos, hasta cierto punto. Cuidadosamente vigilados y controlados por la fuerza o la hechicería, los monstruos que encuentran empleo dentro de las ciudades reciben permiso para seguir viviendo sus miserables vidas, si trabajan duro y no causan problemas. Por tanto, la esfinge puede ser presentada ante grupos para explicar sus astutos acertijos, pero después de eso es enviada de vuelta a picar piedra con sus garras. De modo similar, las gárgolas sirven como mensajeras, las dríadas como concubinas y las bestias trémulas como mascotas. Mientras tanto, las turbas de linchamiento patrullan la noche, encendiendo fuegos y causando víctimas para satisfacer su miedo y su agresividad.

Algunos monstruos se convierten en cómplices de aquellos que ostentan el poder. Otros los llaman traidores porque venden a su propia especie, pero para ellos es una elección de aspecto práctico. Los monstruos han perdido su gran batalla, dicen, y sería una locura para ellos sufrir sin razón. Dicen que quizá algún día, dentro de centenares de años, los monstruos podrán obtener la independencia, la igualdad o la libertad. Sin embargo, en este momento es mejor bajar la cabeza y conservar la vida. Seguramente eso significará apartar la mirada cuando el centauro es golpeado por su insolencia y pereza, pero no puede hacerse nada para remediarlo.

Para otros la opción es diferente pero igualmente clara. Una red de monstruos habla en voz baja entre las sombras, previendo el día en que los monstruos contraatacarán. En las fronteras, las batallas abiertas y las escaramuzas pueden ser frecuentes y mientras tanto los monstruos de las áreas urbanas hacen lo que pueden para proteger a su propia especie y a la red creciente que los une. A veces esto significa ayudar a escapar a un monstruo que se encuentra en peligro hasta las tierras salvajes o rescatar a una criatura de las peores formas de persecución. A veces esto exige más acción. Ya estén en primera línea sirviendo o oponiéndose a los humanoides, o como agentes sombríos de ambos bandos, los monstruos de esta campaña tienen una larga batalla ante sí.

UN MUNDO SIN REGLAS
(CAÓTICA/ANTIPÁTICA)

En esta campaña las organizaciones fuertes representan la excepción y no la regla. Para los humanos y humanoides, el mundo es un lugar aterrador, y no tienen los medios necesarios para imponer el orden. Los reinos humanoides pueden estar divididos y ser ingobernables, o pueden estar tan alejados entre ellos que un gobierno efectivo sobre la tierra es imposible. Sea cual sea la causa, los humanos de este mundo han empezado a volverse desconfiados y recelosos de los extranjeros. No es sorprendente que esto haga difícil que los personajes monstruos encuentren aceptación. La mayoría de monstruos, si tienen suerte, son expulsados de las zonas civilizadas, independientemente de lo agradables que sean sus palabras o costumbres. Cualquier monstruo que se muestre como una amenaza o sea abiertamente hostil es eliminado lo más rápido posible.

Los monstruos mismos no tienen ninguna unidad real en este mundo. No hay una amenaza permanente que los una, y la naturaleza de los monstruos hace que en este lugar sólo se asocien con los miembros de su especie o unos pocos aliados. Los monstruos atacan a la humanidad y la humanidad caza a los monstruos, pero no surge nada que tenga una importancia definitiva. Los monstruos que desafían a la regla e intentan unirse a la sociedad civilizada lo tienen muy difícil. No importa lo heroicos que sean ni lo que se extienda su leyenda, nunca pueden ganarse el corazón de toda la humanidad. Incluso aunque uno tenga éxito, ningún personaje monstruo puede esperar tener buenas relaciones a partir de entonces con otros de su especie.

En varios aspectos, este estado de las cosas es el más típico en la campaña típica de D&D, con un gran potencial para el cambio, pero requiriendo una gran cantidad de esfuerzo el llevarlo a cabo.

AMENAZAS Y OPORTUNIDADES

Entre todas estas posibilidades, los mundos de campaña más grandes y variados tienen una aproximación diversa. Algunas partes del mundo pueden proporcionar ejemplos de un modelo de campaña, mientras que en una tierra distante puede encontrarse otro modelo. Esta situación no sólo mantiene al DM ocupado con nuevas historias para crear, sino que los personajes conservan la sensación de preguntarse en qué mundo salvaje viven. Postular que el conflicto entre humanos y monstruos es tan central es una simplificación, pero en algunas regiones o campañas podría ser posible. Un reino podría tener la aproximación de legal/antipático, mientras que el reino vecino es legal/acogedor. Dado que un reino reprime la independencia de los monstruos y el de al lado está fuertemente influenciado o directamente controlado por monstruos, estos dos reinos no se tendrán mucho aprecio. Las guerras periódicas, la intriga y la desconfianza pueden formar un interesante lugar de aventuras. Incluso aunque se trate de una única región, las facciones diferentes dentro de una corte o una burocracia pueden adoptar diferentes posiciones. Igual que durante cualquier época de creciente libertad los desacuerdos y las diferencias de opinión política pueden causar la lucha entre hermanos, o entre miembros de una misma nidada.



Como DM, a menudo usas el mismo tipo de monstruo repetidamente como contrincante. El monstruo puede ser un tópico o un gag recurrente, o quizá sea el villano principal de tu campaña. Lógicamente, la creciente familiaridad con el monstruo también te hace más fácil interpretarlo. A medida que tus personajes suben de nivel, puedes seguir lanzándoles más y más de estos monstruos, pero finalmente desearás tener versiones más potentes.

En varios aspectos, este libro trata sobre el avance de monstruos, principalmente con niveles de clase del *Manual del jugador*. El *Manual de monstruos* proporciona las bases para endurecer a los monstruos con el avance, y puede que ya estés familiarizado con estas reglas. El Capítulo 3: clases de monstruo y el Apéndice 1: clases de monstruo de ejemplo te proporcionan otra opción. Este capítulo trata sobre las diferentes opciones y ofrece sugerencias y recomendaciones sobre cuáles usar en cada situación, y cómo hacerlo. También proporciona una guía para escoger dotes cuando se avanza a un monstruo y para calcular el Valor de desafío del monstruo avanzado.

AVANZAR COMO PERSONAJE

Cuando te haga falta que un monstruo tenga una aptitud de clase, dote o habilidad concreta, añadir niveles de clase suele ser el medio más rápido para conseguirlo. Algunos niveles de guerrero pueden endurecer a cualquier monstruo para el combate. Un nivel o dos de clérigo hacen que cualquier grupo de monstruos sea más desafiante. Algunos monstruos, de hecho, sólo pueden avanzar con clases de personaje.

Los monstruos con menos de 1 DG adoptan completamente una clase de personaje (consulta la barra lateral 'Criaturas de 1 Dado de Golpe' en el Capítulo 2: personajes monstruos para más información). Para los monstruos con más de 1 DG, sencillamente añade los niveles de clase al monstruo existente. El Capítulo 2: personajes monstruos contiene todas las directrices que necesitas para hacerlo. El problema es qué clase añadir. Una necesidad específica puede indicar una clase concreta; por ejemplo, tus monstruos pueden necesitar a un sumo sacerdote, de modo que añádele niveles de clérigo a uno de ellos. A continuación siguen algunas directrices para otras situaciones.

Un único monstruo: los monstruos solitarios funcionan mejor con niveles de bárbaro, guerrero, monje, paladín o explorador (ver más adelante). Estas clases convierten al monstruo en más autosuficiente en el combate.

Grupos de monstruos: los grupos de monstruos se benefician al tener al menos a un clérigo y al menos a un hechicero o mago (ver más adelante). Estas clases fortalecen al todo el grupo con sus conjuros que incrementan la velocidad, mejoran puntuaciones de característica o curan heridas.

CLASES ESTÁNDAR

A continuación te presentamos unos consejos generales sobre cómo decidir qué clase de personaje es adecuada para un monstruo.

Bárbaro, guerrero, paladín o explorador: estas son las cuatro posibilidades habituales para los monstruos centrados en el combate. La elección normalmente se centra en decidir si se tiene un Dado de Golpe de d12 y la aptitud de furia o bien una amplia selección de dotes. Pocas criaturas base cumplen el requisito de alineamiento para convertirse en paladín, pero los PJs monstruos podrían serlo. Los monstruos con una puntuación de Constitución moderada deberían considerar la clase de bárbaro, ya que el Dado de Golpe más alto supondría una media de puntos de golpe más alta. Los monstruos con puntuaciones altas en Constitución pueden añadir niveles de guerrero o explorador, ya que su bonificador de constitución completará el Dado de Golpe menor.

Bardo o pícaro: pícaro es una buena elección para monstruos con Destreza alta y Carisma bajo. Los pícaros consiguen muchos puntos de habilidad, pueden realizar ataques furtivos y disfrutan de varias aptitudes de clase útiles. Gasta puntos de habilidad en Piruetas y Engañar (de modo que el monstruo pueda fintar en combate) y elige dotes como Esquiva, Movilidad y Ataque elástico si esperas que el personaje tenga que luchar mucho.

El bardo suele ser una elección no muy buena para los monstruos, excepto que quieras desafiar seriamente a un PJ bardo. Los monstruos con Carisma alto generalmente son mejores en combate como hechiceros. Si necesitas monstruos que interactúen con el grupo en vez de luchar con él, considera a bardos o pícaros con muchos rangos en Engañar, Diplomacia, Intimidar y Averiguar intenciones.

Clérigo o druida: si la Sabiduría es una de las dos puntuaciones más altas de un monstruo, estas clases son buenas elecciones. Los monstruos que trabajan con muertos vivientes o contra ellos harán mejor añadiendo niveles de clérigo. Esto también ayuda a un grupo de monstruos en la batalla, ya que el clérigo puede usar conjuros de curación, y también sortilegios para mejorar la Fuerza y la Constitución. Los monstruos druidas presentan una seria amenaza a los PJs debido a sus aptitudes de convocación y su control sobre la naturaleza.

Hechicero o mago: los monstruos sin aptitudes excepcionales para el combate y con Inteligencia o Carisma altos, o una combinación de ambos, deberían elegir una de estas clases lanzadoras de conjuros. Aquellos con una Inteligencia mayor que el Carisma deberían añadir niveles de mago, y los que tengan un Carisma mayor, de hechicero. Ambas clases son de ayuda para los grupos de monstruos. Empezando a 3.er nivel, los hechiceros y magos pueden lanzar conjuros para mejorar las puntuaciones de característica de sus aliados.

Monje: los monstruos con puntuaciones altas en Fuerza, Destreza y Sabiduría (o incluso sólo en Destreza y Sabiduría) pueden encajar bien con esta clase si cumplen con la restricción de alineamiento. Aquellos que tienen ataques naturales pueden infligir su daño de arma natural con el mayor ritmo de ataque desarmado del monje, o pueden infligir el daño desarmado en combate del monje, lo que sea mayor. Generalmente, los monstruos con sólo una puntuación de característica buena de las tres indicadas serían mejores como guerreros, pícaros o clérigos.

CLASES DE PRESTIGIO

En general, las clases de prestigio presentan aptitudes de clase más especializadas que las clases de personaje normales y añaden una capa de complicación en forma de requisitos de clase. Avanzar a un monstruo hasta el punto en que se cualifique para una clase de prestigio puede hacerlo demasiado poderoso para tu aventura.

Las descripciones de las clases de prestigio informan de qué clases suelen adoptarla. Esas indicaciones a menudo dan pistas sobre los puntos fuertes de la clase de prestigio: combate, sigilo, interacción sin combate, lanzamiento de conjuros divinos o de conjuros arcanos. Una vez determines ese punto fuerte, es fácil aplicar las directrices anteriores para las clases básicas a las clases de prestigio.

AVANZAR SEGÚN TIPO

El *Manual de monstruos* cubre esta forma de avance para los monstruos. Cuando la línea de avance de la entrada de un monstruo muestra Dados de Golpe y tamaño, puedes usar este método. Debes avanzar el monstruo según tipo si carece de puntuación de Inteligencia para obtener niveles de clase (un mínimo de 3).

La línea de avance en el bloque de estadísticas de un monstruo muestra el momento en el que el monstruo cambia de tamaño, basado en su número de Dados de Golpe. Obtiene un incremento de característica cada cuatro Dados de Golpe adicionales que tenga; obtiene una nueva dote por cada tres Dados de Golpe adicionales que tenga; y obtiene puntos de habilidad por cada Dado de Golpe adicional que tenga. En general, el avance de monstruos mediante este sistema no proporciona nuevas habilidades, pero mejora las que tiene el monstruo como habilidades de clase.

CAMBIAR EL TAMAÑO

Cuando el tamaño de un monstruo avanzado cambie, primero ajusta su Fuerza, Destreza y Constitución. Usa la nueva Constitución y el nuevo número de Dados de Golpe para determinar los nuevos puntos de golpe del monstruo. Después determina la nueva salvación de Fortaleza basándote en el tipo de monstruo y súmale el nuevo modificador de Constitución. Aplica cualquier otro modificador, como el de Gran fortaleza, y obtendrás la nueva salvación de Fortaleza del monstruo.

A continuación usa el nuevo modificador de Destreza del monstruo, su bonificador de armadura natural (si lo tiene), y cualquier modificador de tamaño para determinar la nueva Clase de armadura del monstruo (recuerda que los bonificadores al ajuste de armadura natural no son acumulativos; utiliza sólo la nueva puntuación). El nuevo modificador de Destreza también cambia el modificador de iniciativa del monstruo. Determina el nuevo bonificador a los tiros de salvación de Reflejos basándote en el tipo de monstruo y súmale el nuevo modificador de Destreza. Aplica cualquier otro modificador, como el de Reflejos rápidos, y obtendrás el nuevo bonificador a los tiros de salvación de Reflejos. Si el monstruo tiene la dote de Sutileza con un arma, usa el nuevo modificador de Destreza y el nuevo bonificador al ataque base para determinar los bonificadores totales al ataque con las armas afectadas.

Si el monstruo no usa Sutileza con un arma, utiliza el nuevo modificador de Fuerza y el nuevo bonificador al ataque base. Recuerda que un incremento de tamaño impone un penalizador a las tiradas de ataque. El nuevo bonificador de Fuerza también cambia el daño. Si el monstruo usa un solo ataque de cuerpo a cuerpo en cada asalto, a éste se le añade 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza al daño. Si utiliza varios ataques, suma su bonificador de Fuerza al daño de su ataque primario y 1/2 de su bonificador de Fuerza a los ataques secundarios.

AVANZAR CON PLANTILLA

Aplicar una plantilla a un monstruo lo hace "avanzar" en el sentido que a menudo incrementa su VD. Como las clases de personaje, las plantillas proporcionan un conjunto de aptitudes a un monstruo diferente de las típicas para los miembros de su especie. Las plantillas funcionan con los monstruos que avanzan mediante cualquier método. Para conocer más detalles sobre añadir plantillas a los monstruos, consulta el Capítulo 10: plantillas.

Únicamente avanza a los monstruos con plantillas cuando quieras sorprender a tus jugadores. Si no dan importancia a los grandes trasgos, obséquiales con algunos grandes trasgos semidragones. Tu recompensa por el trabajo y la preparación serán las expresiones en las caras de los jugadores cuando tus monstruos hechos a mano usen su arma de aliento por primera vez.

La desventaja de avanzar con plantillas es que el monstruo no obtiene Dados de Golpe (aunque el tipo de Dado de Golpe sí puede cambiar). Excepto que la plantilla modifique las puntuaciones de característica, las cualidades como los bonificadores al ataque o a las salvaciones, CA, modificador de iniciativa o CD de las aptitudes del monstruo, no cambiarán. Como resultado, puedes querer combinar este método con otras opciones.

AVANCE Y VD

Cuando los monstruos avanzan como monstruos, sus aptitudes especiales se vuelven más poderosas, y cuando los monstruos avanzan como personajes obtienen nuevas aptitudes. En cualquier caso, su bonificador al ataque base, tiros de salvación, Dados de Golpe, puntos de golpe, puntuaciones de característica y daño base (si el avance incluye un incremento de tamaño) se incrementan. La mayoría de monstruos obtienen puntos de habilidad y dotes a medida que avanzan, de modo que, lógicamente, el Valor de desafío cambia.

Cuando avanzas a un monstruo para presentar una amenaza especial a los jugadores y personajes, también debes cambiar el VD (no sólo para que los PJs consigan la cantidad correcta de experiencia, sino también para asegurarte de que el monstruo avanzado no está por encima de sus capacidades).

AVANZAR COMO PERSONAJE

Añadir niveles de clase a una criatura hace que el proceso para determinar su nuevo VD sea fácil. Para los monstruos con más de 1 DG, suma el total de niveles de clase al VD de la criatura base para obtener el VD final. Para los monstruos con 1 DG o menos, el nivel de clase es igual al VD.

AVANZAR COMO MONSTRUO

Si tienes prisa, o si no te gusta demasiado calcular, puedes usar un método rápido, que se describe a continuación, para calcular el VD de un monstruo avanzado. De otro modo, usa el método más detallado que sigue en la siguiente sección.

En dos patadas

Si la criatura base tiene un número impar de Dados de Golpe, incrementa el VD en 1 por el primer Dado de Golpe que añadas, y luego en 1 por cada 2 DG posteriores. Si el monstruo base tiene un número de DG par, suma 1 al VD por cada 2 DG que añadas. El VD del monstruo se incrementa por cada 2 DG porque la fórmula usada para determinar las CD de salvación de las aptitudes especiales de los monstruos es (10 + bonificador de la característica apropiada del monstruo + 1/2 de los Dados de golpe del monstruo). Si el monstruo obtiene una dote o un incremento de característica al avanzar, suma un +1 adicional a su VD.

Como todos los métodos rápidos, éste puede ser muy inexacto. Consulta 'Probar el nuevo VD', más adelante, para conocer algunas maneras de comprobar tus resultados.

Método detallado

Primero, divide los nuevos puntos de golpe del monstruo avanzado entre 4,5 para obtener sus Dados de Golpe efectivos (esto tiene en cuenta la dificultad añadida de un monstruo con una puntuación alta de Constitución), y dirígete a la Tabla 9–1: estimación del VD para deducir el VD base del monstruo (este cálculo base puede ser modificado por otros factores, ver más adelante).

Tabla 9–1: estimación del VD

Dados de Golpe efectivos	VD base	Dados de golpe efectivos	VD base
3 o menos	1/2	32–34	11
3–5	1	35–37	12
6–8	2	38–40	13
9–10	3	41–43	14
11–13	4	44–46	15
14–16	5	47–49	16
17–19	6	50–53	17
20–22	7	54–56	18
23–25	8	57	19
26–28	9	por cada 2 DG efectivos	+1
29–31	10		

A continuación, por cada aptitud especial que el monstruo pueda usar en combate, suma 1 al VD base. Si el monstruo sólo puede usar una aptitud cada vez, suma 1 por cada aptitud que pueda usar y "dejar activada" (las que tengan una duración diferente a instantánea o concentración). Si la aptitud es útil antes del combate, como la invisibilidad, también debería añadirse al total. De otro modo, las aptitudes usadas fuera del combate no elevan el VD.

Una vez hayas completado este proceso, prueba el nuevo VD algunas veces antes de lanzar al monstruo contra tus PJs (consulta 'Probar el nuevo VD', más adelante).

AVANZAR CON PLANTILLA

Si añades una plantilla a un monstruo, la plantilla proporciona un ajuste al VD. Este método es tan simple como añadir niveles de clase. Suma el ajuste indicado al VD del monstruo y ya estás a punto para probar el nuevo VD.

PROBAR EL NUEVO VD

El Capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master* muestra el avance de los PNJs con clases hasta el 20.º nivel, empezando con la Tabla 2–33: PNJ bárbaro. Puedes usar esas tablas para comprobar el VD de tu monstruo contra un grupo del nivel apropiado. Si tienes el accesorio *Enemigos y aliados*, quizá puedas usar un grupo estándar formado por Tordek, Lidda, Mialee y Jozan, igual que lo hacemos en las pruebas de juego.

Consulta la Tabla 2–38: PNJ guerrero. Suma 10 (una tirada algo por debajo de la media en un d20) al mejor bonificador de ataque del monstruo (al bonificador total, no a la base). Si el total es igual o mayor que la CA de un PNJ guerrero con un nivel igual o mayor que el VD del monstruo, no hagas ningún cambio. Si es menor, reduce el VD en 1. A continuación suma 10 al mejor bonificador de ataque del guerrero. Si ese total golpea la CA del monstruo, no hagas ningún cambio. Si no puede, incrementa el VD del monstruo en 1.

A continuación comprueba las CD de salvación de las aptitudes especiales del monstruo. Los bárbaros, guerreros, paladines y exploradores tienen los bonificadores de Fortaleza más altos. Los bardos, monjes y pícaros tienen los mejores bonificadores de Reflejos. Los clérigos y druidas tienen los bonificadores de Voluntad más altos. Usa la Tabla 2–42: PNJ paladín para las salvaciones de Fortaleza, la Tabla 2–43: PNJ pícaro para las de Reflejos, y la Tabla 2–35: PNJ clérigo o la Tabla 2–36: druida para las salvaciones de Voluntad (vale la pena comprobar el resto de clases para asegurarte de que tienes los bonificadores a la salvación más altos para el nivel concreto que estás probando). Suma 10 al bonificador de salvación apropiado. Si es mayor que la CD de salvación de la aptitud del monstruo, resta 1 del VD. Si es igual o menor que la CD, no hagas ningún cambio. Recuerda que tus personajes jugadores pueden tener bonificadores raciales, resistencias o inmunidades. Por ejemplo, un elfo raramente tiene que preocuparse sobre los tiros de salvación contra los efectos de dormir, y los enanos consiguen un bonificador racial a los tiros de salvación contra efectos de conjuros y aptitudes sortílegas (pero no contra las aptitudes sobrenaturales).

AVANCE Y DOTES

En general, existen dos estrategias para escoger dotes: minimizar las debilidades y maximizar los puntos fuertes. Un personaje con una Sabiduría baja que coja Voluntad de hierro es un ejemplo de minimizar una debilidad. Un orco con Ataque poderoso es un ejemplo de maximizar un punto fuerte.

Minimizar debilidades

Minimizar las debilidades suele producir personajes equilibrados. No tienen un talón de Aquiles, pero tampoco tienen ninguna ventaja remarcable. Esta es una estrategia perfectamente válida para los personajes jugadores, que nunca sabe a qué desafío van a tener que enfrentarse a continuación y quién será el centro de cada encuentro de la campaña.

Al elegir dotes para un contrincante monstruo, recuerda que éstos sólo necesitan ser poderosos y memorables en un único encuentro. No tienen que ser seductores y válidos como personajes en todas las situaciones. Si los monstruos inteligentes usan su entorno para minimizar sus debilidades (como los trasgos, que prefieren emboscar a sus enemigos desde el otro lado de un puente o barranco, donde sus armas a distancia les dan ventaja), no necesitan dotes de competencia en mejores armaduras o armas, sino intentar luchar desde un terreno ventajoso.

Hay dos razones por las que un DM debería minimizar las debilidades de un monstruo con dotes. La primera es si el monstruo tiene una debilidad realmente flagrante: un monstruo con Sabiduría baja que no tenga Voluntad como su tiro de salvación bueno podría beneficiarse de la Voluntad de hierro. La segunda es poner dificultades a los jugadores engreídos. Si tus PJs dependen de un conjuro en particular porque "siempre" funciona contra ese contrincante, dale al monstruo una dote que mejore su tiro de salvación (u objetos que lo protejan de ese conjuro).

Maximizar los puntos fuertes

Maximizar los puntos fuertes produce personajes impresionantes, que tienen tanto puntos fuertes como debilidades claras. Esta estrategia puede producir PJs memorables, aunque también frustración. Un bárbaro musculoso y temerario parece un poderoso combatiente cuerpo a cuerpo, pero si su Sabiduría es tan baja que es especialmente vulnerable a la magia, como los conjuros de *inmovilizar* o *hechizar*, quizá nunca pueda llegar hasta el combate cuerpo a cuerpo.

Los contrincantes monstruos, por otra parte, sólo aparecen en encuentros solitarios. Se benefician enormemente de maximizar sus puntos fuertes. Alterna un nivel de guerrero con el nivel habitual de combatiente de un orco y dale Soltura con un arma para que la use con Ataque poderoso. Tus jugadores y sus personajes seguramente se sorprenderán al ver que los orcos tienen más puntos de golpe de lo normal y golpean más a menudo.

DOTES ESPECÍFICAS

A continuación siguen algunas sugerencias para dotes específicas del *Manual del jugador*.

Aguante: esta siempre es una buena dote para dar "sabor", y tenerla indica mucho sobre la naturaleza atlética de un monstruo. Aguante es muy útil en partidas que impliquen una gran cantidad de viajes a campo través o nadando. En campañas que se desarrollan alrededor de ríos, pantanos y terrenos similares, permite a los PJs permanecer bajo el agua mucho tiempo para emboscar. Los contrincantes monstruos también pueden usar esa táctica, pero raramente es una buena opción para ellos.

Alerta: los monstruos con Alerta son el azote de los pícaros, debido a que esta dote a menudo evita que sean sorprendidos.

Ataque elástico: las dotes con tantos prerrequisitos como ésta precisan de una gran cantidad de compromiso, y se convierten en parte del estilo personal del monstruo que las obtiene. Los combatientes de cuerpo a cuerpo con Destreza alta seguramente se beneficiarán de esta dote, especialmente si tienen una velocidad alta. Pueden considerar obtener Sutileza con un arma antes que esta dote, ya que ser capaz de acercarse, atacar y marcharse es menos útil si el ataque no consigue impactar.

Ataque poderoso: esta es una buena dote para monstruos con más Fuerza que Destreza. Si el monstruo ya tiene Ataque poderoso, puede seguir con el resto de dotes relacionadas con ella (Hendedura, Embestida mejorada, Romper arma y Gran hendedura).

Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado: tener dos armas significa tener dos oportunidades de infligir un golpe crítico en cada asalto, siempre que el monstruo pueda realizar una acción de ataque completo y usar ambas armas. Sin embargo, la posibilidad de impactar con cada arma es inferior que si se lucha con una sola. Es difícil elegir entre infligir daño en cada asalto y tener dos posibilidades de infligir daño adicional cada asalto. La mayoría de monstruos harán mejor obteniendo niveles de explorador para obtener estos beneficios. La excepción son los monstruos que usan armas dobles, que deberían obtener Competencia con arma exótica (necesaria para todas excepto el bastón) y Combate con dos armas lo antes posible. La mayoría se benefician de la clase de guerrero, ya que pueden tener ambas dotes a 1.er nivel.

Combatir desde una montura (Disparar desde una montura, Ataque al galope, Carga impetuosa, Pisotear): si tu campaña se concentra en las aventuras al aire libre, dando muchas oportunidades de montar durante el combate, los monstruos deberían tener en cuenta esta dote y las que se ramifican de ella (indicadas entre paréntesis), incluso a expensas de dotes como Ataque poderoso. Sin embargo, si el proceso de mantenerte al tanto de una banda de trasgos y sus monturas huargo te parece desalentador como DM, recuerda que las medias lanzas y las lanzas cortas son armas simples (de modo que muchos monstruos y clases de personaje pueden usarlas) que pueden prepararse para recibir una carga de los PJs.

Competencia con arma marcial: los monstruos con 2 DG o más tienen competencia con las armas mencionadas en su descripción

del *Manual de monstruos*. Los monstruos con menos de 2 DG obtienen competencia con armas a medida que avanzan en una clase de personaje, de modo que harán mejor obteniendo niveles de clase.

Competencia con arma sencilla: los monstruos con 2 DG o más tienen competencia con las armas mencionadas en su descripción del Manual de monstruos. Los monstruos con menos de 2 DG obtienen competencia con armas a medida que avanzan en una clase de personaje, de modo que harán mejor obteniendo niveles de clase.

Competencia con escudo: igual que con las competencias con armas, los monstruos harán mejor obteniendo niveles para ganar los beneficios de esta dote. Además, esta es una dote defensiva, como Alerta, y normalmente es mejor que enfaticen su poder ofensivo.

Competencia en arma exótica: esta es una buena dote para cambiar el estilo de un monstruo. Una banda de guerreros orcos con Ataque poderoso y cadenas armadas es un obstáculo bastante diferente de los típicos combatientes orcos.

Competencia en armaduras: suele ser mejor que los monstruos consigan competencia en armaduras obteniendo niveles de clase.

Conjurar en combate: cualquier monstruo que use conjuros o aptitudes sortílegas puede beneficiarse de esta dote, pero sólo si utiliza esos conjuros o aptitudes sortílegas en combate. Aquellos que principalmente se "hinchan" con conjuros como *gracia felina* o *acelerar* antes del combate pueden encontrar mejores opciones.

Conjuros penetrantes: los lanzadores de conjuros obtienen esta dote cuando empiezan a encontrar contrincantes con resistencia a conjuros. Como las criaturas enemigas suelen tener resistencia a conjuros antes que los PJs, esta dote beneficia a los PJs lanzadores de conjuros incluso antes. Hasta que sea probable que los PJs tengan resistencia a conjuros, o excepto que el contrincante monstruo odie a otra especie de monstruo con resistencia a conjuros, otras dotes son más atractivas.

Correr: un monstruo con Ataque elástico o Disparo a la carrera debería considerar esta dote por la mejora que proporciona a su movimiento.

Crítico mejorado: cuando un monstruo tenga un bonificador al ataque base +8 o superior, debe considerar seriamente obtener esta dote. Cuanto mayor sea el rango de amenaza de su arma, más útil se hace esta dote. Los monstruos con los bonificadores al ataque base lo suficientemente altos pueden obtener esta dote para las armas naturales. Si el monstruo usa armas, ármalo con alguna que tenga un buen rango de amenaza y dale esta dote. Recuerda que los conjuros de rayo que infligen daño también pueden beneficiarse de la dote Crítico mejorado.

Desenvainado rápido: esta dote se convierte en tremendamente útil para cualquiera con un bonificador al ataque base de +6 o superior. Una vez la criatura obtiene múltiples ataques en un solo asalto, esta dote le permite desenvainar su arma y seguir siendo capaz de realizar una acción de ataque completo.

Desviar flechas: los monstruos a menudo tienen armas naturales y no necesitan Impacto sin arma mejorado, el prerrequisito de esta dote. Si la tienen, los monstruos que son capaces de desviar flechas en el aire son temibles, pero lo mejor es obtener dos niveles de monje para obtener esta aptitud.

Disparo a bocajarro: esta es una dote muy buena para los monstruos, como los trasgos, que prefieren el combate a distancia. Los ataques de rayo también se benefician de Disparo a bocajarro.

Disparo a la carrera: con un prerrequisito de tres dotes y un mínimo de Destreza, pocos contrincantes podrán conseguir esta dote (aunque muchos PJs sí). Los monstruos que prefieren el ataque a distancia deberían obtener esta dote si pueden, ya que les permite moverse desde una cobertura total, disparar y volver a cubrirse de nuevo.

Disparo a larga distancia: cualquier monstruo que embosque a sus contrincantes desde larga distancia se puede beneficiar de esta dote. Ten en cuenta que esta dote no incrementa el alcance de los conjuros de rayo.

Disparo preciso: cualquier monstruo que prefiera el combate a distancia y tenga un nivel de guerrero, casi con toda seguridad obtendrá esta dote y Disparo a bocajarro. A los combatientes cuerpo a cuerpo, como los orcos, les encanta luchar junto con estas criaturas, ya que pueden acercarse al enemigo mientras los ataques a distancia siguen siendo efectivos. De modo similar, los lanzadores de conjuros que usan sortilegios de rayo se benefician enormemente de esta dote.

Disparo rápido: esta dote es muy atractiva para los monstruos que prefieran el combate a distancia, ya que muy probablemente cumplirán con el prerrequisito de Destreza. Disparo preciso es una opción mejor para los monstruos que trabajen con otros que prefieran el combate cuerpo a cuerpo. Aunque incluso éstos seguramente obtendrán esta dote después de Disparo preciso. No es una elección difícil, ya que un nivel de guerrero puede permitir tanto Disparo a bocajarro como Disparo preciso, y alcanzar otro nivel de guerrero da acceso a esta dote.

Dotes de creación de objetos: los monstruos raramente eligen estas dotes, ya que hacerlo significa no poder obtener otras dotes que les ayudarían a sobrevivir en combate. Algunos PNJs y algunos monstruos raros con niveles en clases lanzadoras de conjuros podrían obtenerlas.

Dotes metamágicas: los monstruos lanzadores de conjuros deberían obtener estas dotes inmediatamente después de Conjurar en combate y Soltura con una escuela de magia, siempre que esperen sobrevivir lo suficiente para poder lanzar conjuros del nivel apropiado.

Dureza: aunque tener más puntos de golpe es atractivo, los monstruos también pueden obtenerlos tomando niveles en una clase con un Dado de Golpe más alto, al mismo tiempo que obtienen los beneficios de esa clase. Dureza es una buena dote para constructos, muertos vivientes y cualquier otro tipo de monstruo que no tiene bonificador de Constitución y por tanto tampoco bonificador a los puntos de golpe.

Embestida mejorada: esta dote es una elección especialmente buena para los monstruos Grandes o de mayor tamaño que pueden usar su tamaño y peso superiores contra sus contrincantes. Este tipo de monstruos busca oportunidades de luchar sobre puentes, al borde de simas o junto a fosos, para así poder cargar contra los contrincantes y empujarlos al vacío.

Especialización en armas: las criaturas con cuatro o más niveles de guerrero deberían obtener esta dote. Los monstruos Pequeños y de menor tamaño, que encuentran especialmente atractiva Soltura con un arma, probablemente querrán obtener Especialización en armas tan pronto como se cualifiquen para ello. Los monstruos con los suficientes niveles de guerrero generalmente obtienen dotes básicas de combate como Embestida mejorada y Ataque poderoso (si luchan cuerpo a cuerpo) o Disparo a bocajarro y Disparo preciso (si son especialistas en luchar a distancia) antes de tomar Soltura con un arma, y esta dote viene claramente tras Soltura con un arma.

Esquiva: las razones para decidirse por esta dote es la contraria de las de las dotes Hendedura y Gran hendedura. Esquiva se convierte en más útil si luchas contra pocos contrincantes. Cuando tus enemigos te superan en número, tener una Clase de armadura mejor contra sólo uno de ellos no es muy ventajoso, aunque Esquiva sigue siendo una buena dote de transición hacia Movilidad, Ataque elástico y Ataque de torbellino.

Expulsión incrementada: esta es una dote muy buena en campañas concentradas en la lucha contra muertos vivientes. También

hace más fácil el uso de otras dotes, como algunas de *Defensores de la fe*, que requieren un uso de expulsión. Excepto que sus contrincantes sean muertos vivientes, los monstruos con niveles de clérigo o paladín no cogerán esta dote. Si los jugadores tienen personajes muertos vivientes creados con este libro, es justo sorprenderlos con contrincantes que tengan niveles de clérigo o paladín y que hayan obtenido esta dote (más probablemente clérigos).

Gran fortaleza, Reflejos de combate, Voluntad de hierro: estas dotes son excelentes elecciones para monstruos con bonificadores a la salvación base bajos y una puntuación baja en la característica relacionada. Los gigantes con Sabiduría baja se pueden beneficiar de la Voluntad de hierro, por ejemplo. Cualquiera de estas dotes debería ser suficiente para un monstruo con una puntuación de característica baja para compensarlo.

Hendedura y Gran hendedura: estas dos dotes son más útiles para los monstruos que son superados en número por sus contrincantes. La Hendedura no ayuda a un ejército de orcos que ataca a un pequeño grupo de personajes jugadores, pero los PJs seguramente la utilizarían. Uno o dos monstruos poderosos que ataquen a cuatro o más PJ pueden hacer un buen uso del Hendedura, caso en el que los PJs la encontrarán menos útil.

Impacto sin arma mejorado: los monstruos con armas naturales no necesitan esta dote, y aquellos que no las tienen normalmente y consideran importante el combate desarmado cogen niveles de monje.

Iniciativa mejorada: golpear primero siempre es bueno. Ese es el beneficio potencial tanto de Alerta como de Iniciativa mejorada. Actuar antes que un contrincante es especialmente bueno para los monstruos con aptitudes especiales que tengan área de efecto o ataques como la parálisis que eliminan a un contrincante del combate, y para lanzadores de conjuros con área de efecto. La combinación de ésta con Alerta y Desenvainado rápido puede resultar en monstruos asombrosamente rápidos, incluso aunque no tengan una velocidad o puntuación de Destreza alta.

Liderazgo: la línea de Organización del bloque de estadísticas del *Manual de monstruos* generalmente sustituye la necesidad de esta dote. Si un monstruo concreto necesita a un seguidor especial, Liderazgo puede ser una buena idea. En estos casos, usa los niveles de clase del monstruo.

Lucha a ciegas: esta dote es especialmente útil contra contrincantes a los que les guste atacar bajo la cobertura de un conjuro de *oscuridad*. Si los PJs usan la estrategia de la *oscuridad* a menudo, el DM podría proporcionar de vez en cuando esta dote a los monstruos como un desafío inesperado, o usar monstruos con sentidos que ignoren la oscuridad, como los grimórlock.

Maestría en conjuros: aunque los personajes jugadores pueden encontrarla útil, los contrincantes lanzadores de conjuros no suelen necesitarla. La razón habitual por la que un contrincante no tenga su libro de conjuros es porque los PJs ya lo han matado.

Movilidad: los monstruos con Destreza alta suelen preferir Sutileza con un arma antes que esta dote, ya que esperan realizar ataques más a menudo que verse sujetos a ataques de oportunidad.

Pericia: esta es una dote excelente para los lanzadores de conjuros con la Inteligencia suficiente, haciendo que sean más difíciles de golpear al cambiar su bonificador de ataque por Clase de armadura. Los personajes con aptitudes de clase que requieran el uso de armaduras ligeras o intermedias, como los exploradores y pícaros, también se benefician mucho de esta dote. Y algo más importante es que proporciona acceso a Desarme mejorado, Derribo mejorado y Ataque de torbellino. Una draña podría obtener fácilmente Competencia en arma exótica (cadena armada), Pericia y Desarme mejorado en vez de su conjunto usual de dotes, resultando una fea sorpresa para los personajes con armas mágicas apreciadas.

Puñetazo aturdidor: la aptitud de dejar aturdido a un contrincante durante un asalto es lo suficientemente deseable como para que los combatientes de cuerpo a cuerpo con Sabiduría alta obtengan Impacto sin armas mejorado y esta dote. Sin embargo, los combatientes con un bonificador al ataque base de +8 o superior (requerido para esta dote) generalmente son mejores combinando las dotes relacionadas con Ataque poderoso, Soltura con un arma y otras. Aquellos que realmente deseen esta aptitud quizá harán mejor cogiendo niveles de monje.

Reflejos de combate: cualquier monstruo con una Destreza alta y alcance, o un arma de alcance debería escoger Reflejos de combate cuando tenga la primera oportunidad. Tales monstruos son la perdición de los lanzadores de conjuros, ya que pueden golpear por encima de la línea delantera para alcanzar a los personajes que lanzan conjuros, a menudo varias veces en un único asalto.

Rastrear: la mayoría de monstruos harán mejor tomando un nivel de explorador para conseguir Rastrear, junto con la aptitud del explorador para luchar con dos armas y un enemigo predilecto. Los depredadores que realizan emboscadas no necesitan esta dote, pero otros tipos de contrincantes pueden hacer un buen uso de ella.

Romper arma: los combatientes quieren esta dote si suelen tener armas mágicas mejores que sus contrincantes, o si sus contrincantes generalmente no tienen armas mágicas. Los monstruos con puntuaciones de Inteligencia baja no pueden comprender los beneficios de golpear un arma en vez de al que la empuña, pero incluso un orco ve el valor de esta dote. Debido a que la dote depende de si el enemigo tiene o no un arma mágica, o un arma más débil, la mayoría de contrincantes monstruos deberían elegir Embestida mejorada antes que ésta. Las criaturas más pequeñas, como los trasgos, pueden invertir esta prioridad.

Soltura con un arma: esta es una dote especialmente buena para los guerreros que planeen obtener Especialización en armas, y para los monstruos Pequeños y de menor tamaño, que se benefician más de esta dote que de Embestida mejorada o Romper arma. Los contrincantes monstruos de tamaño Mediano deberían obtener esta dote en vez de Romper arma, ya que los PJs probablemente tendrán armas mejores. Los monstruos Grandes y de mayor tamaño generalmente elegirán primero Embestida mejorada.

Soltura con una escuela de magia: esta dote es una elección excelente para monstruos lanzadores de conjuros como las dranas. Los monstruos que pueden lanzar conjuros la prefieren a Ataque poderoso, Disparo a bocajarro o dotes de combate similares. También se benefician de Conjurar en combate, por supuesto. Especialmente los magos especialistas a menudo obtienen esta dote para su escuela especializada.

Soltura con una habilidad: esta dote puede ser un buen modo de disimular una puntuación de característica baja. Por ejemplo, un guerrero que quiera usar Engañar (una habilidad transclásea para guerreros) para fintar en combate y que tiene un Carisma bajo puede beneficiarse de Soltura con una habilidad (Engañar). Un contrincante monstruo que quiera engañar a sus enemigos puede obtener esta dote, pero generalmente es una opción buena para PNJs artesanos y bastante pobre para los contrincantes monstruos.

Sutileza con un arma: los monstruos con puntuaciones de Destreza altas y preferencia por el combate cuerpo a cuerpo probablemente obtendrán esta dote tan pronto como tengan un bonificador al ataque base de +1 o superior.



Añadir una plantilla (también conocida como "rasgo genérico" a un monstruo puede afectar tanto a su Valor de desafío como a su ajuste de nivel, dependiendo de si la criatura es un monstruo o un personaje jugador. Por tanto, el Dungeon Master es parte de cualquier decisión de añadir una plantilla. El material que sigue está escrito pensando en el DM.

AÑADIR UNA PLANTILLA

Tal como se indica en el Capítulo 9: avance de los monstruos, añadir una plantilla proporciona a un monstruo un conjunto de habilidades que su especie no tiene normalmente. Este cambio incrementa el Valor de desafío y proporciona a los jugadores y personajes desafíos inesperados.

Como el DM tiene parte de la decisión de añadir una plantilla a un personaje jugador, debe estar preparado para las nuevas aptitudes de ese personaje. De hecho, un personaje jugador con una plantilla es un poco diferente de cualquier otro personaje monstruo.

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. 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 licantropía puede afligir a cualquiera que permita su descripción en cualquier momento, pero algunas criaturas nacen siendo licántropos.

Los cambios al Valor de desafío y al ajuste de nivel dan por sentado que la plantilla, ya sea heredada o adquirida, se añade sobre un monstruo o personaje. Cuando añadas una plantilla, simplemente crea el monstruo normalmente y luego aplica la plantilla encima. También puedes hacer retroceder el monstruo hasta 1 DG (consulta el Capítulo 3: clases), añadir la plantilla y luego seguir avanzando.

Un personaje que desee aplicarse una plantilla adquirida puede hacerlo cuando cumpla los requisitos. Por ejemplo, un personaje podría adquirir la plantilla de licántropo cuando sea mordido por uno de ellos. En este caso, aplica la plantilla encima de los niveles de clase, Dados de Golpe de monstruo, etc. Si un jugador quiere que un personaje existente obtenga una plantilla heredada a lo largo de su carrera de aventurero, consulta el Capítulo 11: convertirse en un monstruo. Como regla, sin embargo, esta decisión debería tomarse durante la creación del personaje.

LEER PLANTILLAS

Cada plantilla proporciona un conjunto de instrucciones para alterar una criatura existente, llamada criatura base. El siguiente texto revisa el bloque de estadísticas línea a línea para explicar cómo afecta cada una a la criatura base.

Entradas ausentes: si una plantilla carece de una de las siguientes entradas, la plantilla usa la entrada de la criatura base en esa categoría.

Tamaño y tipo: las plantillas a menudo cambian el tipo de criatura y pueden cambiar su tamaño.

Dados de Golpe y puntos de golpe: si la entrada de Dados de Golpe de la plantilla está ausente, entonces los Dados y puntos de golpe no cambian excepto si lo hace el modificador de Constitución.

Algunas plantillas cambian el tamaño de Dado de Golpe (normalmente como consecuencia de un cambio de tipo de criatura). Algunas de ellas cambian completamente los Dados de Golpe adquiridos previamente, y siguen cambiando los Dados de Golpe obtenidos con niveles de clase. Otras plantillas sólo cambian el Dado de Golpe de la criatura original y dejan los Dados de Golpe de clase intactos.

TABLA 10–1: DADOS DE GOLPE Y PLANTILLAS

Mismo Dado de Golpe	Diferente Dado de Golpe	Cambio completo de Dado de Golpe
Alada	*Constructo encarnado*	*Espectral*
Bestia monstruosa	*Feral*	Fantasma
Celestial	*Gelatinosa*	*Fantasma bestial*
De varias cabezas	Semidragón	*Incorpóreo*
Infernal	*Táurica*	Liche
Insecto		*Momificada*
Reptiliana		*Sombría*
Semicelestial		*Tumulario*
Semiinfernal		Vampiro
Simbiótica		
Yuan-ti		

Las plantillas en cursiva se describen más adelante en este libro.

Como los monstruos usan una media de puntos de golpe, cambiar el tipo de dado significa modificar su total de puntos de golpe.

TABLA 10–2: DADOS DE GOLPE Y MEDIA DE PUNTOS DE GOLPE

Tipo de Dado de Golpe	Media de puntos de golpe
d4	2,5
d6	3,5
d8	4,5
d10	5,5
d12	6,5
d20	10,5

Date cuenta de que por cada 2 puntos de diferencia entre el tamaño de un dado y otro la media de puntos de golpe cambia en 1. Por ejemplo, d6 es 2 puntos mayor que d4, de modo que la diferencia entre la media de puntos de golpe de un d6 y d4 es 1. También, un d12 es 8 puntos mayor que un d4, de modo que la diferencia de puntos de golpe entre un d4 y un d12 es 4. El número de Dados de Golpe que tiene un monstruo es igual al número de puntos de golpe que gana cuando sus Dados de Golpe se incrementan en un paso, o que pierde cuando sus Dados de Golpe disminuyen un paso. Si el tamaño se incrementa en dos pasos, multiplica el número de Dados de Golpe por 2 para conocer los puntos adicionales, y así sucesivamente. Si el tamaño del dado disminuye, entonces el número de Dados de golpe que tiene es el número de puntos que pierde. Si encuentras más cómodo multiplicar el número de Dados de Golpe por la nueva media de puntos de golpe, hazlo.

Si el tipo de Dado de Golpe de la criatura cambia, cualquier bonificador que reciba de la Constitución sigue aplicándose. Sin embargo la plantilla puede ajustar la puntuación de Constitución, de modo que asegúrate de usar esta nueva puntuación cuando calcules los puntos de golpe.

Iniciativa: si la plantilla cambia la Destreza del monstruo, o si añade o quita la dote Iniciativa mejorada, esta entrada 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 'Tamaño de las criaturas' en la introducción del *Manual de monstruos* para conocer su efecto sobre la Clase de armadura. Los cambios en la Destreza y la armadura natural también pueden tener lugar debido a una plantilla. En algunos casos, como con los fantasmas, el método para determinar la Clase de armadura cambia radicalmente. Si eso pasa, la misma plantilla explica cómo cambia la Clase de armadura.

Ataques: las plantillas no cambian el bonificador al ataque base, pero, lógicamente, cualquier cambio en las puntuaciones de característica puede afectar a los bonificadores al ataque. Un cambio en el tamaño del monstruo también cambia su ataque. 'Tamaño de las criaturas' en la introducción del *Manual de monstruos* indica el cambio.

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.

Frente/Alcance: una plantilla puede cambiar esta entrada si modifica el tamaño del monstruo. El frente y alcance típico para los monstruos de cada categoría de tamaño aparece a continuación. Esta tabla no tiene en cuenta las situaciones especiales, como los tentáculos de un morfolito.

TABLA 10–3: FRENTE/ALCANCE SEGÚN EL TAMAÑO DE LA CRIATURA

Tamaño de la criatura	Criatura de ejemplo	Frente	Alcance natural
Minúsculo	Mosca doméstica	1/2'	0'
Diminuto	Sapo	1'	0'
Menudo	Rata gigante	2 1/2'	0'
Pequeño	Trasgo	5'	5'
Mediano	Humano	5'	5'
Grande (alto) [1]	Ogro	10'	10'
Grande (largo) [2]	Caballo	10	5'
Enorme (alto) [1]	Gigante de las nubes	15'	15'
Enorme (largo) [2]	Terrarón	15'	10'
Gargantuesco (alto) [1]	Estatua animada de 50'	20'	20'
Gargantuesco (largo) [2]	Kraken	20'	10' (mordisco)
	Gusano púrpura (enrollado)	20'	15'
Colosal (alto) [1]	La tarasca	30'	25'
Colosal (largo) [2]	Ciempiés monstruoso colosal	30'	15'

[1] Las criaturas altas con aquellas que son más altas que largas o anchas. Las criaturas largas son igual o más largas, o igual o más anchas, que altas.

[2] Las criaturas voluminosas y largas pueden tener muchas formas. Una araña Enorme llena una zona de un cuadrado de 15', mientras que una serpiente Enorme llena un espacio de 30' de largo y 5' de ancho (excepto si se enrolla sobre sí misma, en cuyo caso ocuparía una zona de un cuadrado de 15').

Consulta el Capítulo 5: equipo para saber cómo ajustar el daño, alcance, incremento de distancia y resto de estadísticas de las armas cuando cambian de tamaño.

Ataques especiales: las plantillas pueden añadir o quitar ataques especiales. 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 plantilla contiene el texto explicativo de las cualidades especiales, incluyendo cómo determinar las CD de salvación, si es necesario. Algunos tipos de monstruo, como los elementales y muertos vivientes, tienen su propio conjunto de aptitudes especiales. Incluso si falta esta entrada, la criatura obtiene las cualidades especiales asociadas con su nuevo tipo (tal como se indican en el *Manual de monstruos*).

Salvaciones base: igual que con los ataques, cambiar el tipo de un monstruo no cambia sus bonificadores a los tiros de salvación base. Sólo se ajustan debido a nuevos modificadores de Constitución, Destreza o Sabiduría. Si la entrada de salvaciones falta, la progresión de tiros de salvación no cambia. Sin embargo una plantilla puede determinar que un monstruo tiene un tiro de salvación bueno diferente.

Características: después de leer hasta aquí te habrás dado cuenta de por qué es importante ajustar primero estas puntuaciones. No todas las plantillas las modifican. En algunas plantillas esta entrada está ausente (debido a que las puntuaciones de característica no cambian), lo que simplifica el proceso.

Puedes determinar los modificadores raciales a las puntuaciones de característica de una plantilla sumándolos a los modificadores de la criatura base. Por ejemplo:

	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
Ogro (Criatura base)	21	8	15	6	10	7
Ogro (ajustes)	+10	–2	+4	–4	+0	+2
Semidragón (ajustes)	+8	+0	+2	+2	+0	+2
Semidragón/semiogro (ajustes)	+18	–2	+6	–2	+0	–2
Semidragón/semiogro (media de puntuaciones)	29	8	17	8	10	9

Habilidades: cuando esta entrada está ausente, la criatura base tiene los puntos de habilidad de la criatura base en vez de como cualquier nuevo tipo de criatura. Las plantillas no cambian el número de Dados de Golpe que tiene una criatura, y por eso no tienes que ajustar las habilidades excepto si cambian las características clave, la plantilla proporciona un bonificador a una o más habilidades, o si da una dote que proporciona un bonificador de habilidad.

Si esta entrada cambia el modo de determinación de los puntos de habilidad, sólo resultan afectados los puntos de habilidad obtenidos después de aplicar la plantilla.

Trata las habilidades citadas en la criatura base como habilidades de clase, igual que las nuevas habilidades otorgadas por la plantilla.

Dotes: cuando esta entrada está ausente, la criatura tiene las dotes de la criatura base o de sus niveles de clase en vez de las dotes de cualquier nuevo tipo de criatura. Como la mayoría de plantillas no cambian el número de Dados de Golpe que tiene la criatura, una plantilla no debería cambiar el número de dotes que tiene.

Si esta entrada cambia el modo en que se determinan las dotes, sólo afecta a las dotes adquiridas tras aplicar la plantilla.

Terreno/Clima: esta entrada no tiene efecto sobre los personajes excepto si sus jugadores desean interpretar alguna incomodidad o deleite basado en su entorno, aunque el DM tiene que asegurarse de que la plantilla no elimina al monstruo de la aventura. La mayoría de plantillas no cambian esta entrada. Si una lo hace, usa la información proporcionada en la misma entrada.

Organización: esta entrada no tiene efecto sobre los personajes. El DM debe ajustar el encuentro si la plantilla cambia los asociados y subordinados del monstruo. La mayoría de plantillas no cambian esta entrada. Si una lo hace, usa la información proporcionada en la misma entrada.

Valor de desafío: esta entrada no tiene efecto en los personajes. La mayoría de plantillas incrementan el Valor de desafío de la criatura. La plantilla puede proporcionar un modificador que debe añadirse al Valor de desafío de la criatura base, o puede especificar un abanico de modificadores dependientes de los Dados de Golpe o del Valor de desafío de la criatura original. El DM ajusta el Valor de desafío de los monstruos de acuerdo con esta entrada y realiza todos los cambios necesarios en el encuentro para mantenerlo desafiante sin que sea instantáneamente mortal. Consulta el Capítulo 9: avance de los monstruos para conocer directrices sobre cómo calcular nuevos Valores de desafío.

Tesoro: esta entrada no tiene efecto sobre los personajes. La mayoría de plantillas no cambian esta entrada. Si una lo hace, el DM ajusta las pertenencias de un monstruo y el tesoro de acuerdo con la información proporcionada en la propia entrada.

Alineamiento: la mayoría de plantillas no cambian esta entrada. Si una lo hace, usa la información proporcionada en misma entrada.

FENÓMENO O FAUNA

Una criatura con plantilla puede representar a un fenómeno de la naturaleza, la creación individual de un experimentador, o la primera generación de la descendencia de unos padres de diferentes especies.

De modo alternativo, puedes usar las plantillas como un modo fácil de crear monstruos nuevos. En este sentido, las plantillas representan un método fácil para crear especies de monstruo totalmente nuevas importantes para tu campaña. Escoge a una criatura base con rasgos y apariencia inapropiados para lo que estás creando y añádele las plantillas que necesites para convertirla en tu monstruo, dale un nombre y listo.

Por ejemplo, podrías querer crear a criaturas fantasmales que protejan los cementerios de vampiros (o de modo alternativo, de gente bendecida cuyo descanso no debería ser perturbado). Los perros a menudo están asociados con la vigilancia de lugares, pero quieres algo más duro, de modo que eliges a un lobo como criatura base y le aplica las plantilla de fantasma bestial que se encuentra más adelante en este capítulo. Bautizas a la criatura resultante como sabueso espectral, y tus personajes saben que cuando encuentran a sabuesos espectrales, el cementerio especial está cerca. Ya tienes a un monstruo para que tu campaña se convierta en única y memorable.

Avance: la mayoría de plantillas no cambian esta entrada. Si una lo hace, usa la información presentada en la misma entrada. Si la plantilla cambia el método de avance de "según tipo" a "según clase de personaje", o viceversa, estará indicado aquí. El DM debe comprobar esto si está combinando el añadido de una plantilla con el avance de un monstruo. Si es así, usa el método de avance de la plantilla.

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

Si la plantilla cambia el tamaño de la criatura base, usa la tabla 'Incrementos de tamaño' en la introducción del *Manual de monstruos* para calcular los cambios en la armadura natural, Clase de armadura 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 Dados de Golpe, vuelve a calcular los puntos de golpe del monstruo con plantilla. Consulta 'Dados de Golpe y puntos de golpe', anteriormente en este capítulo.

El nuevo modificador de Constitución también modifica el modificador al tiro de salvación de Fortaleza y cualquier bonificador de la habilidad 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 Clase de armadura. Aplica los modificadores por tamaño y armadura natural en este momento. Comprueba si tienes 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 un arma 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 tiro de salvación 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 un arma. Para todos los ataque que no utilizan Sutileza con un arma, 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 tiros de salvación 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 el modificador de Voluntad y aplícalas ahora.

Vuelve a calcular las CD de los tiros de salvación para todas las aptitudes 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 Dados de Golpe de la criatura + el modificador de la característica relevante de la criatura que usa el ataque. Usa sólo los Dados de Golpe de monstruo para este cálculo, no incluyas los Dados de Golpe obtenidos gracias a niveles de clase. Las características relevantes para las CD de salvaciones contra varios tipos de ataques o efectos son las siguientes:

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, veneno, 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. Usa 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. Usa 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. Usa siempre el modificador de Carisma para las aptitudes sortílegas.

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 Valor de desafío tal como se indica en la plantilla.

NUEVAS PLANTILLAS DE MONSTRUO

La plantilla es una herramienta útil para el aspirante a creador de monstruos. Aplicando una plantilla sobre una criatura puedes crear un nuevo abanico de posibilidades interesantes. El *Manual de monstruos* explora algunas plantillas de monstruos, y esta sección ofrece opciones nuevas.

PERSONAJES CON PLANTILLA

Muchas entradas del *Manual de monstruos* contienen información sobre las clases de personaje comunes para una especie de monstruo, y sobre las clases preferidas entre ellas. Por ejemplo, la clase predilecta de los personajes osgos es pícaro. Debido a que las plantillas pueden aplicarse a muchos tipos diferentes de monstruo, la entrada de personaje de una plantilla debe ser más indefinida. A continuación te damos sugerencias para todas las plantillas que pueden aplicarse a los personajes.

PLANTILLAS Y AJUSTES DE NIVEL

Tal como se indica en el Capítulo 2: personajes monstruos, los ajustes de nivel proporcionados por las plantillas se combinan con el ajuste de nivel de la criatura base para conocer el ajuste de nivel para un monstruo con plantilla. Por ejemplo, un osgo tiene un ajuste

de nivel +1 y 3 Dados de Golpe. La plantilla de fantasma tiene un ajuste de nivel +5. Por tanto, un osgo fantasma tiene un ajuste de nivel +6, 3d12 Dados de Golpe y un NEP inicial de 9.

A menudo las plantillas se aplican a monstruos que no pueden, o no deberían, ser personajes (por ejemplo porque la Inteligencia es demasiado baja). Los ajustes de nivel para estas plantillas sólo se aplican si el monstruo con plantilla resultante puede ser un personaje. En los casos en que una plantilla convierta a una criatura imposible de jugar de otro modo en un personaje viable (como la plantilla constructo encarnado), este libro proporciona ajustes de nivel para la versión con plantilla de la criatura.

BESTIA MONSTRUOSA

Por el mundo vagan criaturas extrañas, subproductos de extraños experimentos, desastres naturales o retorcidos emparejamientos. Una bestia monstruosa es una criatura normal en otros aspectos que ha obtenido alguna aptitud monstruosa.

EJEMPLO DE BESTIA MONSTRUOSA

Este ejemplo usa un escarabajo astado gigante como criatura base.



Escarabajo astado monstruoso

Bestia mágica Grande (fuego)
Dados de golpe: 7d8+21 (52 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20'
CA: 19 (–1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataques: mordisco +10 c/c
Daño: mordisco 4d6+9
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento, pisotear 2d8+9
Cualidades especiales: rasgos de sabandija, RD 10/+1, subtipo fuego
Salvaciones: Fort +8, Ref +2, Vol +2
Características. Fue 23, Des 10, Con 17, Int –, Sab 10, Car 9
Terreno/Clima: bosques y subterráneos/templado y cálido
Organización: solitario
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 8–10 DG (Grande); 11–21 DG (Enorme)

Combate

Pisotear (Ex): con una acción estándar durante su turno en cada asalto, el escarabajo astado monstruoso puede pisotear a contrincantes de al menos una categoría de tamaño inferior que él mismo. Este ataque inflige 2d8+9 puntos de daño contundente. Un contrincante pisoteado puede intentar bien un ataque de oportunidad con un penalizador –4 o bien una salvación de Reflejos (CD 19) para mitad de daño.

Arma de aliento (Sb): el escarabajo astado monstruoso tiene un cono de fuego de 30' como arma de aliento que causa 2d8 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad CD 16). Una vez ha usado su arma de aliento, debe esperar 2d4 asaltos antes de poder hacerlo de nuevo.

Rasgos de sabandija: el escarabajo astado monstruoso es inmune a todos los efectos enajenadores (efectos de hechizos, compulsiones, fantasmas, pautas y moral). También tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Subtipo fuego (Ex): el escarabajo astado monstruoso es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de frío. Si un ataque de frío no permite ningún tiro de salvación, la criatura sufre el doble del daño.

CREAR UNA BESTIA MONSTRUOSA

"Monstruosa" es una plantilla heredada que se puede añadir a cualquier animal o sabandija (a la que llamaremos de aquí en adelante criatura base). Una bestia monstruosa tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de criatura cambia a bestia mágica.

Ataques especiales: la bestia monstruosa obtiene un ataque especial elegido entre los proporcionados a continuación. Cada aptitud especifica un modificador de la característica clave usada para determinar la CD de los tiros de salvación y un Valor de desafío mínimo. El VD de la criatura base debe ser como mínimo el indicado para que la bestia monstruosa pueda elegir el ataque especial asociado. Los tiros de salvación contra el ataque tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG de la bestia monstruosa + el modificador de la característica clave.

Arma de aliento (Sb): la característica clave para un arma de aliento es la Constitución, una prueba con éxito de Reflejos disminuye el daño a la mitad, y el VD mínimo para poder elegir la aptitud depende del tamaño de la criatura base, de acuerdo con la tabla inferior. Una vez cada 2d4 asaltos, una bestia monstruosa puede usar su aliento en forma de un cono de energía de 30' (elige entre frío, fuego o sonido). Si eliges frío o fuego, la criatura también obtiene el subtipo como cualidad especial (ver más adelante). Si eliges sonido, la criatura es ciega pero obtiene la cualidad especial de vista ciega (ver más adelante). Cualquier criatura golpeada por el arma de aliento tiene derecho a un tiro de salvación de Reflejos para la mitad de daño.

Tamaño	Daño	VD mínimo
Minúsculo	1d4	Cualquiera
Diminuto	1d6	Cualquiera
Menudo	1d6	Cualquiera
Pequeño	1d8	1
Mediano	2d6	2
Grande	2d8	4
Enorme	3d6	6
Gargantuesco	6d6	8
Colosal	10d6	10

Hechizo (*St*): la característica clave para *hechizo* es el Carisma, una salvación superada de Voluntad niega el efecto, y el Valor de desafío mínimo para poder elegir la aptitud es 1. Esta aptitud funciona como un conjuro de *hechizar monstruo* (nivel de lanzador igual a los Dados de Golpe; alcance 30').

Mirada petrificante (*Sb*): la característica clave para la mirada petrificante es la Sabiduría, y el Valor de desafío mínimo para obtener la aptitud es 5. Cualquier criatura a menos de 30' que cruce la mirada con la bestia monstruosa se convierte en piedra.

Veneno (*Ex*): la característica clave para el veneno es la Constitución, una salvación superada de Fortaleza niega el efecto, y el Valor de desafío mínimo para obtener la aptitud es 3. Elige uno de los ataques naturales para transmitir un veneno de herida. El daño primario y secundario es el mismo (1d6 a Fue, Des o Sab, o 1d4 Con).

Cualidades especiales: la bestia monstruosa obtiene una cualidad especial elegida entre las que se proporcionan a continuación. Si la criatura ya ha elegido un ataque especial que proporciona una cualidad especial, no obtiene ninguna más.

Vista ciega (*Ex*): la bestia monstruosa puede discernir sus alrededores con medios no visuales (mayoritariamente el oído y el olfato, pero también notando las vibraciones y otras indicaciones). Esta aptitud le permite discernir objetos y criaturas en un radio de 100'. Un arma de aliento sónico proporciona esta cualidad especial.

Reducción de daño (*Ex*): la bestia monstruosa Pequeña o de menor tamaño obtiene una reducción de daño 5/+1. una criatura entre Mediana y Enorme obtiene una reducción de daño 10/+1. Una criatura Enorme o mayor obtiene una reducción de daño 15/+1.

Telepatía (*Sb*): la bestia monstruosa puede comunicarse telepáticamente con todas las criaturas que tengan un idioma a menos de 100', y con todas las criaturas asociadas (por ejemplo, un gato monstruoso puede comunicarse con otros felinos).

Círculo de protección (*St*): la criatura está afectada continuamente por efecto de círculo de protección contra el caos, mal, bien o ley (elige uno).

Subtipo elemental (*Ex*): la bestia monstruosa obtiene el subtipo frío o fuego. Un arma de aliento de frío o fuego proporciona esta cualidad especial.

Valor de desafío. VD de la criatura base +1.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: neutral (siempre).

Ajuste de nivel: +2.

CONSTRUCTO ENCARNADO

Un constructo encarnado es una criatura del tipo constructo a la que se le ha dado vida real y un cuerpo vivo mediante el conjuro *encarnar constructo*.

Está hecho de carne y hueso, tiene mente y los mismos sentimientos que cualquier criatura verdadera y ya no es el autómata que fue al ser creado. El constructo encarnado tiene el aspecto de una criatura viviente semejante a su antigua identidad, con carne normal en vez de material inanimado y mostrando emociones en vez de servidumbre fríamente programada. Cualquier extremidad inusual que tenga el constructo (como brazos que terminen en mazos en vez de manos, pero no las alas o cola) se convierten en extremidades normales, similares a las humanas y proporcionales a su tamaño.



Un constructo encarnado suele vivir al servicio del lanzador de conjuros que le dio la vida. Algunos, no obstante, vagan por la tierra intentando encontrar su lugar en el mundo ahora que pueden relacionarse con la gente normal. Y aún otros son huérfanos, cazando a aquellos que mataron a la persona que les dio la vida.

Un constructo encarnado habla un idioma, normalmente el idioma principal del ser que lo fabricó, aunque a veces algunos se despiertan de su estado no vivo con el conocimiento de uno de los idiomas de su liberador.

EJEMPLO DE CONSTRUCTO ENCARNADO

Este ejemplo usa a un gólem de piedra como criatura base.

Gólem de piedra encarnado

Gigante Grande

Dados de golpe: 14d8+28 (90 pg)

Iniciativa: –1

Velocidad: 40'

CA: 17 (–1 tamaño, –1 Des, +9 natural), toque 8, desprevenido 17

Ataques: 2 impactos sin arma +23 c/c

Daño: 2 impactos sin arma 1d4+9
Frente/Alcance: 10'/10'
Salvaciones: Fort +11, Ref +3, Vol +4
Características: Fue 29, Des 9, Con 14, Int 11, Sab 11, Car 3
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario (sólo o con el lanzador de conjuros que le ha liberado)
Valor de desafío: 5
Alineamiento: neutral
Avance: según clase de personaje

CREAR UN CONSTRUCTO ENCARNADO

"Constructo encarnado" es una plantilla adquirida que puede aplicarse sobre cualquier constructo con una forma más o menos humanoide: dos brazos, dos piernas, una cabeza, etc. (a la que llamaremos de aquí en adelante criatura base). Un constructo encarnado tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a humanoide si es Mediana o más pequeña, o gigante si es Grande o mayor.

Dados de Golpe: el tipo de Dado de Golpe de la criatura cambia a d8.

Velocidad: si es Pequeño o de menor tamaño, la velocidad terrestre es de 20', si es Mediano de 30' y si es Grande o mayor de 40'. Si la criatura base tiene alas y podía volar, usa la velocidad de vuelo y la maniobrabilidad de la criatura base.

CA: el bonificador de armadura natural de la criatura base se reduce a un máximo de +3 si es Mediano o más pequeño, de otro modo se reduce a un máximo de +9.

Ataques: el bonificador al ataque base del constructo encarnado es el normal para un constructo con sus Dados de golpe. Un constructo encarnado pierde todos sus ataques originales y puede atacar con impactos sin armas de un modo similar a una criatura de su tamaño y forma.

Daño: el daño de su impacto sin armas es el estándar para su tamaño. Por ejemplo, un constructo encarnado puede infligir 1d3 puntos de daño atenuado con un impacto sin armas, y un constructo encarnado grande puede infligir 1d4 puntos.

Ataques especiales: la criatura base pierde todos sus ataques especiales.

Cualidades especiales: la criatura base pierde todas sus cualidades especiales.

Salvaciones base: la salvación buena del constructo encarnado es la Fortaleza. Sus salvaciones malas son Reflejos y Voluntad.

Características: cualquier puntuación de característica inferior a 3 se eleva hasta 3, y las características ausentes como la constitución y la inteligencia se tiran (4d6, descartando el resultado más bajo).

Habilidades: un constructo encarnado no obtiene puntos de habilidad al convertirse en una criatura viva, pero si gana niveles los adquiere de forma normal.

Dotes: un constructo encarnado no tiene dotes cuando se convierte en una criatura viva, pero si gana niveles las adquiere normalmente.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera.
Organización: solitario (solo o con el lanzador de conjuros que lo liberó).
Valor de desafío: el VD de la criatura base dividido entre 2.
Tesoro: estándar (inicialmente ninguno).
Alineamiento: neutral (normalmente).
Avance: según clase de personaje.
Ajuste de nivel: –2 (mínimo 0).

PERSONAJES CONSTRUCTOS ENCARNADOS

Debido a que suelen poseer excelentes puntuaciones de característica físicas, los constructos encarnados suelen convertirse en guerreros o exploradores. Su clase predilecta es guerrero.

CRIATURA ALADA

Las criaturas aladas son monstruos voladores que generalmente prefieren vivir en zonas montañosas y muy boscosas. Todas tienen alas, aunque pueden ser de plumas, de piel o similares a las de los insectos. El tipo de alas no es indicativo del alineamiento, sofisticación ni actitud. Las criaturas aladas inteligentes suelen venerar a Bahamut y Obad-hai por el control que tienen sobre el aire.

Una criatura alada parece un ejemplar normal de la criatura base, con el añadido de un par de alas en su espalda. Los pueblos alados pueden ser tribus primitivas, nómadas o tan sofisticados como los elfos. Las criaturas aladas, si poseen el don del habla, conocen los idiomas de su criatura base y el aurano.

EJEMPLO DE CRIATURA ALADA

Este ejemplo usa a un perro como criatura base.

Perro alado

Bestia mágica Pequeña
Dados de golpe: 1d8+2 (6pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 40', Vl 60' (perfecta)
CA: 17 (+1 tamaño, +5 Des, +1 natural), toque 16, desprevenido 12
Ataques: mordisco +2 c/c
Daño: mordisco 1d4+1
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: ninguno
Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +2
Características: Fue 13, Des 21, Con 15, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Nadar +1, Saltar +3*, Supervivencia +1*

Dotes: Alerta, Rastrear (A)
Terreno/Clima: montaña o bosque/cualquiera
Organización: solitario, pareja o manada (7–16)
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: ninguno

Las estadísticas presentadas aquí se basan en perros de tamaño mediano, como los terrier. También pueden usarse para canes salvajes pequeños, como coyotes, chacales y perros salvajes africanos.

Combate

Los perros suelen lanzarse al combate y morder a sus contrincantes, sin muchas sutilezas.

Habilidades: *un perro recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Supervivencia cuando rastrea con el olfato.

CREAR UNA CRIATURA ALADA

"Alada" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier animal, gigante, humanoide, humanoide monstruoso o sabandija (a la que llamaremos a partir de ahora criatura base) que no tenga velocidad de vuelo. Una criatura alada tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: los gigantes y humanoides monstruosos no cambian su tipo. Los animales y sabandijas se convierten en bestias mágicas, y los humanoides en humanoides monstruosos.

Velocidad: una criatura alada obtiene una velocidad de vuelo igual a su velocidad terrestre más 20'. La maniobrabilidad se basa en la Destreza de la criatura alada, tal como se muestra en la tabla siguiente.

Maniobrabilidad	Destreza
Perfecta	17
Buena	15
Regular	11
Mala	7
Torpe	6 o menos

Características: +4 a Des, +2 a Sab.
Terreno/Clima: montaña o bosque/cualquiera.
Valor de desafío: VD de la criatura base +1.
Ajuste de nivel: +2.

PERSONAJES ALADOS

La clase predilecta de un personaje alado es guerrero. La mayoría de personajes alados prefieren el combate a distancia y se aprovechan de las dotes adicionales del guerrero para adquirir rápidamente dotes que puedan convertirlos en arqueros poderosos. Algunos personajes alados se convierten en pícaros, pero hay un límite en lo que el personaje puede transportar y seguir volando, haciendo difícil robar grandes cantidades.

CRIATURA DE VARIAS CABEZAS

Ya sea debido a fenómenos de la naturaleza, resultados de la experimentación arcana o simplemente el surgimiento de nuevas razas, algunas criaturas tienen más cabezas de lo normal para su especie. Muchas criaturas de varias cabezas son en realidad cruces con cierta cantidad de sangre de hidra infundida mágicamente. Todas las criaturas de varias cabezas son más poderosas y peligrosas que las criaturas similares con menos cabezas, y muchas se convierten en leyendas locales.

No es raro que las criaturas de varias cabezas sean entrenadas como guardianes y centinelas, ya que su mayor número de ojos y hocicos los cualifica para tales tareas. Sin embargo, las cabezas de una criatura no siempre se llevan bien, y esto puede convertir a estos monstruos en extremadamente impredecibles. En muchos casos, una criatura de varias cabezas simplemente se ve forzada a vivir cerca de alguna fortaleza, quizá cubriendo una de sus entradas secretas, para servir como guardiana.



EJEMPLO DE CRIATURA DE VARIAS CABEZAS

Este ejemplo usa a un can del infierno de 8 DG como criatura base.

Can del infierno guardián de dos cabezas
Ajeno Grande (caótico, maligno, fuego)
Dados de golpe: 10d8+50 (95 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40'
CA: 19 (–1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataques: 2 mordiscos +15 c/c
Daño: mordisco 2d6+5/19–20
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento
Cualidades especiales: olfato, rasgos de ajeno, subtipo fuego, visión en la oscuridad 90'
Salvaciones: Fort +12, Ref +7, Vol +7
Características: Fue 21, Des 11, Con 20, Int 6, Sab 10, Car 6
Habilidades: Avistar +20*, Buscar +3, Esconderse +22, Escuchar +20, Moverse sigilosamente +22, Saltar +17, Supervivencia +12*
Dotes: Correr, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada (A), Lucha a ciegas, Rastrear (A), Reflejos de combate (A), Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío. 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)

Combate

El can del infierno guardián prefiere usar su arma de aliento para debilitar a sus contrincantes y después entrar al cuerpo a cuerpo con sus ataques de mordisco.

Arma de aliento (Sb): cada una de las dos cabezas de la criatura puede usar un aliento de fuego con un cono de 30' cada 2d4 asaltos. Este ataque inflige 1d4+1 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 20 mitad). El aliento ardiente también prende en llamas cualquier material inflamable dentro del cono. Ambas cabezas pueden lanzar su aliento al mismo tiempo, y la criatura puede usar su arma de aliento mientras muerde.

Subtipo de fuego (Ex): el can del infierno guardián es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de frío. Si un ataque de frío no permite tiro de salvación, la criatura sufre doble daño.

Rasgos de ajeno: un can del infierno guardián no puede ser revivido ni resucitado.

Olfato (Ex): el can del infierno guardián puede detectar a enemigos que se aproximan, olfatear a contrincantes ocultos y rastrear con el sentido del olfato.

Habilidades: el can del infierno guardián de dos cabezas recibe un bonificador racial +5 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Debido a su cabeza adicional, también obtiene un bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. *La criatura obtiene un bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar y supervivencia cuando rastrea con el olfato, debido a su agudo sentido del olfato. (*NdC: no es culpa nuestra que el dibujo sea un can de tres cabezas y el ejemplo sea de dos*).

CREAR UNA CRIATURA DE VARIAS CABEZAS

"De varias cabezas" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura corpórea que tenga una cabeza discernible (a la que llamaremos a partir de ahora criatura base). La criatura de varias cabezas tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí. La criatura de varias cabezas habla cualquier idioma que conociera la criatura base.

Tamaño y tipo: los animales que tienen esta plantilla se convierten en bestias mágicas, pero por otra parte el tipo no cambia. Todas las cabezas adicionales son como la de la criatura base.

Límite a las cabezas adicionales: el número de cabezas posible para una criatura de varias cabezas se basa en el tamaño de la criatura base.

Tamaño de la criatura base	Máximo de cabezas adicionales
Hasta Mediana	1
Grande	3
Enorme	11
Gargantuesca	19
Colosal	29

Dados de Golpe: cada cabeza adicional suma 2 DG al total de la criatura base.

Ataques: una criatura base que tenga un ataque de mordisco, cornada o lengua obtiene un ataque adicional del mismo tipo por cada cabeza adicional. Este ataque adicional tiene el mismo bonificador al ataque que su contrapartida en la criatura base. El bonificador al ataque base se incrementa por los Dados de Golpe adicionales tal como sea apropiado según el tipo de criatura.

Daño: el bonificador de daño para un ataque natural adicional obtenido gracias a las nuevas cabezas es el modificador de Fuerza para un ataque primario, o la 1/2 del modificador de Fuerza para un ataque secundario.

Ataques especiales: si la criatura base tiene un arma de aliento, las cabezas adicionales también lo tienen. Todas las armas pueden activarse en el mismo asalto y apuntar en diferentes direcciones. Esta regla también se aplica si la criatura base tiene ataques de escupir, rociada, rayo o cono, siempre que ese ataque provenga de la cabeza. Una criatura de varias cabezas no obtiene ataques adicionales de mirada, auras de miedo y similares gracias a sus cabezas de más.

Una criatura de varias cabezas capaz de usar armas puede utilizar la aptitud de Combate con dos armas superior o Combate con múltiples armas superior (ver más adelante), lo que sea aplicable. Una criatura de varias cabezas que sólo tiene ataques naturales obtiene la dote Ataque múltiple mejorado como dote adicional en vez de lo indicado anteriormente si tiene cualquier ataque secundario disponible, incluso aunque no tenga tres o más armas naturales.

Combate con dos armas superior o Combate con múltiples armas superior (Ex): debido a que cada cabeza controla un brazo (o extremidad armada equivalente), una criatura de varias cabezas no tiene penalizaciones en las tiradas de ataque para atacar con varias armas, y el número de ataques y los bonificadores para cada arma se calculan como si ésta fuera empuñada por la mano principal.

CA: el bonificador de armadura natural se incrementa en +1 por cada cabeza adicional.

Cualidades especiales: las criaturas de varias cabezas tienen visión en la oscuridad hasta 90'. Tener repetidas cabezas hace que la criatura sea capaz de sobrevivir a ataques de otro modo letales. Así, una hoja vorpalina tiene que cortar todas las cabezas para tener su efecto usual. Cortar una cabeza requiere golpear el cuello de la criatura (que tiene su misma CA) con un arma cortante e infligir un daño igual al total de los puntos de golpe de la criatura divididos entre el número original de cabezas (el jugador debe declarar un ataque contra el cuello antes de realizar la tirada de ataque). La cabeza cortada muere, y un reflejo natural cierra el cuello para evitar la pérdida de sangre. La criatura ya no puede atacar con la cabeza cortada, pero no sufre otros penalizadores. Una cabeza cortada no puede volver a crecer naturalmente.

Características: +2 a Con por cada cabeza adicional.

Habilidades: cada cabeza adicional que tiene la criatura le proporciona un bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. La criatura obtiene puntos de golpe adicionales para sus Dados de Golpe adicionales según su tipo.

Dotes: una criatura de múltiples cabezas obtiene las dotes adicionales Iniciativa mejorada y Reflejos de combate, siempre que no las tenga ya. La criatura también obtiene las dotes adicionales debidas a sus dados de golpe de más según su tipo.

Organización: solitario.

Valor de desafío: el Valor de desafío de la criatura de varias cabezas depende de cuántas cabezas adicionales tiene y en sus ataques especiales situados en la cabeza, tal como se indica en la tabla siguiente.

Número de cabezas adicional	Ajuste al VD [1]
1	+2
2–4	+3
5–7	+4
8–10	+5
11–15	+6
16–20	+7
21–25	+8
26–29	+9

[1] Ajusta el VD en un +1 adicional por cada ataque especial situado en la cabeza de la criatura base, como un arma de aliento o un ataque de mirada.

Ajuste de nivel: el ajuste de nivel de una criatura de varias cabezas depende del número de cabezas que tiene, tal como se indica en la tabla inferior. Estas cifras dan por sentado que la criatura base tiene la suficiente inteligencia para ser un personaje jugador.

Número de cabezas adicional	Ajuste de nivel [1]
1	+2
2–4	+3
5–7	+4
8–10	+5
11–15	+6
16–20	+7
21–25	+8
26–29	+9

[1] Modifica el ajuste de nivel en un +1 adicional por cada ataque especial situado en la cabeza de la criatura base, como un arma de aliento o un ataque de mirada.

Criaturas lerneas, pirogénicas y criogénicas

Algunas criaturas de varias cabezas tienen aptitudes similares a las de las diferentes formas de hidra, y cada una tiene una aptitud especial diferente, tal como se detalla a continuación.

Criaturas lerneas

Estas criaturas de varias cabezas tienen cuerpos que son inmunes a los ataques (pero ver más adelante). El único modo de matar a una criatura lernea es cortar todas sus cabezas. Sin embargo, cada vez que se corta una cabeza surgen dos más del muñón en 1d4 asaltos. Una criatura lernea nunca puede tener más del doble de su número de cabezas original; cualquier cabeza que obtenga más allá de este límite se marchita y muere en un día.

Para evitar que una cabeza cortada vuelva a crecer en dos, se deben infligir al menos 5 puntos de fuego o ácido al muñón (CA 19) antes de que aparezcan las nuevas cabezas.

Los conjuros como *desintegrar, dedo de la muerte* y *rematar a los vivos* matan a una criatura lernea si tienen éxito. Si un conjuro inflige daño con un tiro de salvación superado, ese daño va a parar a una de las cabezas de la criatura.

Una criatura lernea tiene un ajuste de nivel adicional de +2.

Criaturas pirogénicas

Estas criaturas rojizas pueden expulsar un chorro de fuego de 10' de alto, 10' de ancho y 20 de largo. Todas las cabezas pueden exhalar fuego una vez cada 1d4 asaltos, y cada chorro de fuego inflige 3d6 puntos de daño por cabeza. Salvarse contra Reflejos (CD 10 + 1/2 del número de cabezas de la criatura + el modificador de Con de la criatura) reduce el daño a la mitad. La criatura también obtiene el subtipo fuego.

Subtipo fuego (Ex): una criatura de varias cabezas pirogénica es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de frío. Si un ataque de frío no permite un tiro de salvación, la criatura sufre el doble de daño.

Una criatura pirogénica tiene un ajuste de nivel adicional de +1.

Criaturas criogénicas

Estas criaturas púrpura pueden expulsar un chorro de escarcha de 10' de alto, 10' de ancho y 20 de largo. Todas las cabezas pueden exhalar escarcha una vez cada 1d4 asaltos, y cada chorro de escarcha inflige 3d6 puntos de daño por cabeza. Salvarse contra Reflejos (CD 10 + 1/2 del número de cabezas de la criatura + el modificador de Con de la criatura) reduce el daño a la mitad. La criatura también obtiene el subtipo frío.

Subtipo frío (Ex): una criatura de varias cabezas criogénica es inmune al daño por frío y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de fuego. Si un ataque de fuego no permite un tiro de salvación, la criatura sufre el doble de daño.

Una criatura criogénica tiene un ajuste de nivel adicional de +1.

Personajes de varias cabezas

Las criaturas de varias cabezas que obtengan niveles de clase tienen como predilecta la clase de guerrero. Aunque algunos obtienen niveles de explorador o bárbaro, sus puntos fuertes se centran más en el combate que en el uso de habilidades.

CRIATURA ESPECTRAL

Las criaturas espectrales son muertos vivientes incorporales confundidos a menudo con los fantasmas u otros tipos de horrores similares. Frecuentan los lugares donde murieron, conservando su inteligencia, pero odiando a todos los seres vivos.

Una criatura espectral tiene un aspecto muy similar al que tenía en vida y puede ser reconocida por los que la conocían como individuo o los que tengan acceso a representaciones suyas en pinturas o similares. En muchos casos, las evidencias de una muerte violenta son visibles en el cuerpo semitransparente y ligeramente luminoso. El frío helado de la muerte flota en el aire alrededor de una criatura espectral e impregna los lugares que frecuenta.

EJEMPLO DE CRIATURA ESPECTRAL

Este ejemplo usa a un manto como criatura base.

Manto espectral

Muerto viviente Grande (incorporal)
Dados de golpe: 6d12 (39 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: Vl 80' (perfecta)
CA: 17 (–1 tamaño, +4 Destreza, +4 desvío), toque 17, desprevenido 13
Ataques: toque incorporal +7 c/c
Daño: toque incorporal 2d6 más consunción de energía
Frente/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: consunción de energía
Cualidades especiales: aura antinatural, crear engendro, impotencia ante la luz del sol, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, subtipo incorporal
Salvaciones: Fort +2, Ref +6, Vol +9
Características: Fue –, Des 19, Con –, Int 18, Sab 19, Car 19
Habilidades: Avistar +19, Buscar +8, Esconderse +20, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +12
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–4) o turba (7–12)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 7–9 DG (Grande); 10–18 DG (Enorme)

Combate

Los mantos espectrales suelen quedarse quietos, vigilando y escuchando a sus presas. En combate cuerpo a cuerpo, un manto espectral ataca con su toque entumecedor y consumidor, usando todo lo que puede su naturaleza incorporal, desplazándose a través de paredes, techos y suelos mientras lucha.



Consunción de energía (Sb): cualquier criatura viva golpeada por el ataque de toque de un manto espectral debe realizar una salvación contra Fortaleza (CD 17) o recibirá dos niveles negativos. Por cada nivel negativo que otorga, el manto espectral recupera 5 puntos de daño. Si la cantidad recuperada es superior al daño que ha sufrido la criatura, obtiene cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no se quita (mediante un conjuro como restablecimiento) antes de que pasen 24 horas, el contrincante afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) para quitarlo. Fallar significa que el nivel (o Dados de Golpe) del contrincante se reduce en uno.

Crear engendro (Sb): cualquier aberración, animal, dragón, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso asesinado por un manto espectral se levanta como criatura espectral al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes del manto espectral que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida pero gana la plantilla de criatura espectral.

Un manto espectral puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

Subtipo incorporal: el manto espectral sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejor, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal, excepto los ataques de fuerza o las ataques realizados con armas fantasmales. Un manto espectral puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellos. El manto espectral siempre se mueve en silencio y no puede ser oído con pruebas de Escuchar si no lo desea.

Resistencia a la expulsión (Ex): el manto espectral se trata como un muerto viviente con 8 Dados de Golpe con relación a los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.

Rasgos de muerto viviente: el manto espectral es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Un manto espectral no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Aura antinatural (Sb): tanto los animales domésticos como los salvajes pueden sentir la presencia antinatural de un manto espectral a una distancia de 30'. No se aproximarán voluntariamente más cerca y quedarán despavoridos si se les obliga, siguiendo despavoridos mientras estén dentro de este alcance.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): los mantos espectrales se quedan prácticamente sin poderes a la luz del sol (no simplemente con un conjuro de luz del día) y huyen de ella. Un manto espectral atrapado a la luz del sol no puede atacar y sólo puede emprender acciones parciales.

Habilidades: los mantos espectrales reciben un bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar, Buscar, Esconderse y Escuchar.

CREAR UNA CRIATURA ESPECTRAL

"Criatura espectral" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier aberración, animal, dragón, gigante, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso. La criatura (a la que llamaremos a partir de ahora criatura base) debe tener una puntuación de Carisma mínima de 8. Una criatura espectral tiene las mismas características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de criatura cambia a muerto viviente, y adquiere el subtipo incorporal.

Dados de Golpe: todos los Dados de Golpe de la criatura cambian a d12.

Velocidad: Vl 80' (perfecta).

CA: la criatura pierde toda su armadura natural pero obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma o a +1, lo que sea mayor.

Ataques: la criatura pierde todos sus ataques y obtiene un ataque de toque incorporal.

Daño: el daño del toque incorporal de la criatura espectral es el especificado en la tabla siguiente, además de la consunción de energía.

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

Ataques especiales: la criatura espectral pierde todos los ataques especiales de la criatura base y gana consunción de energía, que se describe a continuación.

Consunción de energía **(Sb)**: cualquier criatura viva golpeada por el ataque de toque de una criatura espectral debe realizar una salvación contra Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura espectral + modificador de Carisma de la criatura espectral) o recibirá dos niveles negativos. Por cada nivel negativo que otorga, la criatura espectral recupera 5 puntos de daño. Si la cantidad recuperada es superior al daño que ha sufrido la criatura, obtiene cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no se quita (mediante un conjuro como *restablecimiento*) antes de que pasen 24 horas, el contrincante afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) para quitarlo. Fallar significa que el nivel (o Dados de golpe) del contrincante se reduce en uno.

Cualidades especiales: la criatura espectral obtiene las seis cualidades especiales descritas a continuación:

Crear engendro **(Sb)**: cualquier aberración, animal, dragón, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso asesinado por la criatura espectral se levanta como criatura espectral al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes de la criatura espectral que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida pero gana la plantilla de criatura espectral.

Una criatura espectral puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que controla hace más tiempo queda libre.

Subtipo incorporal: la criatura espectral sólo puede ser dañada por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejor, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea, excepto los ataques de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. La criatura espectral puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellos. Una criatura espectral siempre se mueve en silencio y no puede ser oída con pruebas de Escuchar si no lo desea.

Resistencia a la expulsión **(Ex)**: la criatura espectral tiene una resistencia a la expulsión +2.

Rasgos de muerto viviente: la criatura espectral es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectada por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. La criatura espectral no puede ser revivida, y la *resurrección* sólo funciona si ella lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Aura antinatural **(Sb)**: tanto los animales domésticos como los salvajes pueden sentir la presencia antinatural de la criatura espectral a una distancia de 30'. No se aproximarán voluntariamente más cerca y quedarán despavoridos si se les obliga, siguiendo despavoridos mientras estén dentro de este alcance.

Impotencia ante la luz del sol **(Ex)**: las criaturas espectrales se quedan prácticamente sin poderes a la luz del sol natural (no simplemente con un conjuro de *luz del día*) y huyen de ella. Una criatura espectral atrapada a la luz del sol no puede atacar y sólo puede emprender acciones parciales.

Características: +3 a Des, +4 a Int, +4 a Sab, +4 a Car. Debido a que es un muerto viviente incorporal, la criatura espectral no tiene Fuerza ni Constitución.

Habilidades: la criatura espectral recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar, Buscar, Esconderse y Escuchar.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera.

Organización: solitario, pareja, banda (3–4) o turba (7–12).

Valor de desafío: VD de la criatura base +3.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: legal maligno (siempre).

Ajuste de nivel: +7.

PERSONAJES ESPECTRALES

Los personajes espectrales con niveles de clase suelen escoger niveles de bárbaro, guerrero o explorador. Estas clases ofrecen buenos bonificadores al ataque que el personaje espectral usará para convertir en más efectivo su toque incorporal. La clase preferida de los personajes espectrales es guerrero. Raramente adquieren niveles de lanzador de conjuro porque, como criaturas incorporales, no pueden manipular componentes materiales. Algunos se hacen multiclase con pícaro para conseguir las aptitudes de clase y el mejor acceso a las habilidades (su naturaleza incorporal les permite moverse sigilosamente y esconderse sin estas habilidades cláseas de pícaro).

CRIATURA FERAL

Las criaturas ferales fueron antaño civilizadas, pero ahora se han sumergido en un estado primitivo y bárbaro. Aunque se encuentran generalmente en las profundidades de escabrosas tierras salvajes, las criaturas ferales a veces deambulan cerca de áreas más civilizadas. Algunas finalmente se adaptan, pero la mayoría consideran a la "civilización" demasiado limitadora.

Las criaturas ferales parecen más grandes, duras y perversas que sus primos más sofisticados. Su naturaleza feroz suele ser obvia debido a sus pronunciados colmillos y garras. Hablan los mismos idiomas que las criaturas base de las que derivaron.

EJEMPLO DE CRIATURA FERAL

Este ejemplo usa a un minotauro como criatura base.

MINOTAURO FERAL

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 6d10+18 (51 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 40'
CA: 14 (–1 tamaño, –1 Des, +6 natural), toque 8, desprevenido 14
Ataques: 2 garras +11, o gran hacha Enorme +11/+6 y cornada +6 c/c
Daño: 2 garras 2d6+6, gran hacha Enorme 2d8+9/×3, cornada 1d8+3
Frente/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, carga 4d6+9
Cualidades especiales: astucia natural, curación rápida 3, olfato, visión en la oscuridad 60'.
Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +6
Características: Fue 23, Des 8, Con 17, Int 3, Sab 12, Car 8
Habilidades: Avistar +11, Buscar +6, Escuchar +11, Intimidar +2
Dotes: Ataque poderoso, Gran fortaleza, Rastrear
Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o banda (3–4)
Valor de desafío: 6
Tesoro: 50% monedas, bienes y objetos estándar, sin rollos de pergamino
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje



Los minotauros ferales viven en los reinos subterráneos más profundos e inhóspitos. Los pocos que encuentran a otros minotauros a menudo los dominan y se convierten en sus líderes. Los minotauros ferales valoran las armas y armaduras adecuadas para su tamaño, y tener alguna de ellas da a entender que su propietario es el líder de algún grupo.

Combate

Los minotauros ferales prefieren el combate cuerpo a cuerpo, donde su gran Fuerza les sirve bien. Disfrutan especialmente abalanzándose sobre los aventureros lo suficientemente locos como para entrar en sus dominios, con la esperanza de obtener las armas del aventurero.

Carga (Ex): el minotauro feral empieza los combates cargando contra sus enemigos, bajando su cabeza para usar sus poderosos cuernos. Además de los beneficios y peligros normales de una carga, esto permite a la criatura realizar un único ataque de cornada que inflige 4d6+9 puntos de daño.

Agarrón mejorado (Ex): si el minotauro feral golpea a un contrincante Mediano o más pequeño con un ataque de garra, inflige el daño normal e intenta iniciar una presa como acción libre sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +16). Si consigue inmovilizar, tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar su garra para inmovilizar al contrincante (penalizador –20 en la prueba de presa, pero el minotauro feral no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que consigue durante los asaltos sucesivos inflige automáticamente el daño de la garra.

Abalanzarse (Ex): si el minotauro feral salta sobre un contrincante en el primer asalto de combate, puede realizar un ataque completo incluso aunque se haya movido.

Curación rápida (Ex): el minotauro feral recupera los puntos de golpe perdidos al ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no restablece los puntos de golpe perdidos debido a la inanición, sed o asfixia, y tampoco permite al minotauro feral recuperar o volverse a unir partes del cuerpo perdidas.

Astucia natural (Ex): aunque los minotauros ferales no son especialmente inteligentes, poseen una astucia y aptitudes lógicas naturales. Esto los convierte en inmunes a los conjuros de *laberinto*, evita que se pierdan y les permite rastrear a enemigos. Además, nunca son atrapados desprevenidos.

Olfato (Ex): el minotauro feral puede detectar el acercamiento de enemigos, olfatear a contrincantes escondidos y rastrear mediante el sentido del olfato.

Habilidades: el minotauro feral recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

CREAR UNA CRIATURA FERAL

"Criatura feral" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier humanoide o humanoide monstruoso corpóreo (al que llamaremos a partir de ahora criatura base). Una criatura feral tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: las criaturas con esta plantilla se convierten en humanoides monstruosos si no lo eran ya.

Dados de Golpe: cambian a d10.

Velocidad: velocidad terrestre +10', el resto de modos de movimientos no cambian.

CA: bonificador de armadura natura +6 o el bonificador de armadura natural de la criatura base, lo que sea mejor.

Ataques: la criatura feral obtiene dos ataques de garra si no los tenía.

Daño: el daño base para las garras de la criatura feral varía según su tamaño como sigue: Minúsculo 1d2, Diminuto 1d3, Menudo 1d4, Pequeño 1d6, Mediano 1d8, Grande 2d6, Enorme 2d8, Gargantuesco 4d6, Colosal 4d8. Si la criatura base ya tenía un ataque de garra, la criatura feral usa la mejor base de daño.

Ataques especiales: la criatura feral gana un ataque especial relacionado con sus Dados de Golpe, tal como se muestra en la tabla inferior. Obtiene el ataque especial indicado en la línea correspondiente a sus Dados de Golpe de monstruo más todos aquellos de las líneas anteriores. Si la criatura base posee una aptitud duplicada, la criatura feral usa la mejor versión de la aptitud.

Dados de golpe	Ataque especial
1–3	Agarrón mejorado
4–7	Abalanzarse
8–11	Desgarramiento
12+	Rasgadura

Agarrón mejorado (Ex): si la criatura feral impacta a un contrincante de al menos una categoría de tamaño menor que ella, inflige el daño normal e intenta iniciar una presa como acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. Si consigue inmovilizar, puede usar la aptitud de rasgadura, si la tiene (ver más adelante). De modo alternativo, tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar su garra para inmovilizar al ene-

migo (penalizador –20 en la prueba de presa, pero la criatura fiera no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que haga en asaltos sucesivos inflige el daño de garra. Consulta el *Manual de monstruos* para conocer reglas adicionales.

Abalanzarse (Ex): si la criatura feral salta sobre un contrincante durante el primer asalto de combate, puede realizar un ataque completo incluso aunque se haya movido.

Desgarramiento (Ex): la criatura feral que consiga inmovilizar puede hacer dos ataques de rasgadura con su mayor bonificador de ataque cuerpo a cuerpo con sus patas traseras. Cada ataque con éxito inflige el daño normal de garra según el tamaño de la criatura feral, más 1/2 de su bonificador de Fuerza (redondeado a la baja). Si la criatura feral se abalanza sobre un contrincante, también puede intentar la rasgadura.

Rasgadura (Ex): la criatura feral que impacte con ambos ataques de garras se pega al cuerpo del contrincante y le desgarra la carne. Esto inflige automáticamente el doble del daño de garra apropiado según el tamaño de la criatura feral, más el doble del bonificador de Fuerza.

Cualidades especiales: la criatura feral obtiene cualidades especiales adicionales en relación con sus Dados de Golpe, tal como se muestra en la tabla inferior. Si la criatura base posee una aptitud duplicada, la criatura feral usa la mejor versión.

Dados de golpe	Visión en la oscuridad	Curación rápida
1–3	60'	2
4–7	60'	3
8–11	90'	4
12+	120'	5

Características: +4 a Fue, –2 a Des, +2 a Con , –4 Int (mínimo 2), +2 a Sab.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja, banda (3–5) o tribu (61+)

Valor de desafío: hasta 3 DG, VD de la criatura base +1; 4 a 7 DG, VD de la criatura base +2; 8 a 11 DG, VD de la criatura base +3; 12+ DG, VD de la criatura base +4.

Tesoro: 50% monedas, bienes y objetos estándar, sin rollos de pergamino.

Ajuste de nivel: +1.

PERSONAJES FERALES

Los personajes ferales con niveles de clase suelen tener niveles de bárbaro, y ésta es su clase predilecta. Algunos se hacen multiclase con clérigo, druida o explorador. Muy pocos llegan a convertirse alguna vez en bardos, paladines, magos o hechiceros.

CRIATURA GELATINOSA

La magia corrompida es la única explicación para esta extraña mezcla con las características de los cienos. Las criaturas gelatinosas, translúcidas y de forma inestable se benefician de las inusuales potencialidades de los cienos, pero también tienen algunas de sus desventajas.

EJEMPLO DE CRIATURA GELATINOSA

Este ejemplo usa a un oso pardo como criatura base.

Oso pardo gelatinoso

Aberración Grande
Dados de golpe: 6d10+42 (75 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 20'
CA: 11 (–1 tamaño, –1 Des, +3 natural), toque 8, desprevenido 11
Ataques: 2 garras +11 c/c y mordisco +6 c/c y golpetazo +6 c/c
Daño: garra 1d8+8 más 1d6 por ácido, mordisco 2d8+4 más 1d6 por ácido, golpetazo 2d4+4 más 1d6 por ácido
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: ácido, agarrón mejorado
Cualidades especiales: bonificadores a los tiros de salvación, elasticidad, inmunidades, olfato, visión en la penumbra, vista ciega 60'
Salvaciones: Fort +9, Ref +1, Vol +1
Características: Fue 27, Des 9, Con 25, Int 1, Sab 8, Car 2
Habilidades: Avistar +7, Esconderse +4, Escuchar +4, Nadar +12
Dotes: Aguante, Correr, Rastrear
Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 6
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 7–10 DG (Grande)



Combate

Agarrón mejorado (Ex): si el oso pardo gelatinoso golpea a un contrincante Mediano o de tamaño inferior con un ataque de garra, inflige el daño normal e intenta iniciar una presa con una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +16). Si consigue inmovilizar, tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente o simplemente usar su garra para inmovilizar al contrincante (penalizador –20 en la prueba de presa, pero el oso pardo gelatinoso no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que consiga durante los asaltos sucesivos inflige automáticamente el daño de garra.

Vista ciega (Ex): la sustancia cenagosa del cuerpo del oso pardo gelatinoso actúa como un órgano sensorial primitivo que puede discernir a las presas hasta 60'.

Elasticidad (Ex): el oso pardo gelatinoso tiene una forma menos definida que un oso pardo normal. Como resultado, es más difícil inflingirle golpes lisiantes o mortales.

Un oso pardo gelatinoso:
- No puede ser flanqueado;
- Sufre 1d6 de daño menos de los ataques furtivos que le golpeen;
- Sufre la mitad del daño adicional infligido por un golpe crítico.

Inmunidades (Ex): el oso pardo gelatinoso es inmune a la polimorfía y el aturdimiento.

Bonificadores a los tiros de salvación (Ex): el oso pardo gelatinoso obtiene un bonificador racial +4 en las salvaciones contra efectos enajenadores, veneno, *dormir* y parálisis.

Olfato (Ex): el oso pardo gelatinoso puede detectar a enemigos que se acercan, olfatear a contrincantes escondidos y rastrear con el sentido del olfato.

Habilidades: el oso pardo gelatinoso tiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse debido a su forma traslúcida.

CREAR UNA CRIATURA GELATINOSA

"Criatura gelatinosa" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura viva excepto un cieno (a la que llamaremos a partir de ahora criatura base). Una criatura gelatinosa tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a aberración.

Dados de Golpe: se incrementan a d10.

Velocidad: debido a su naturaleza relativamente amorfa, la criatura gelatinosa se mueve a la mitad de la velocidad base de la criatura o a 20', lo que sea más bajo. Si la criatura base puede volar, la criatura gelatinosa pierde la aptitud de hacerlo. Si la criatura base puede nadar o trepar, la criatura base mantiene esta aptitud, pero a la mitad de la velocidad anterior.

CA: bonificador de armadura natural –2.

Ataques: la criatura gelatinosa obtiene un ataque de golpetazo si no lo tenía. Este golpetazo es un ataque secundario.

Daño: las criaturas gelatinosas tienen ataques de golpetazo. Si la criatura base no tenía esta forma de ataque, usa los valores de daño de la tabla inferior. Si tenía un ataque de golpetazo natural, usa su viejo daño o el que se indica abajo, lo que sea mejor. Como el golpetazo es un ataque secundario, el bonificador de daño es 1/2 del bonificador de Fuerza de la criatura.

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

Ataques especiales: la criatura gelatinosa obtiene un ataque de ácido. Si la criatura gelatinosa golpea con cualquiera de sus armas naturales, inflige una cantidad adicional de daño por ácido, tal como se determina en la tabla siguiente.

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

Cualidades especiales: las criaturas gelatinosas obtienen las siguientes cualidades especiales:

Vista ciega (Ex): la sustancia cenagosa del cuerpo de la criatura actúa como un órgano sensorial primitivo que puede discernir a las presas hasta 60'.

Elasticidad (Ex): la criatura gelatinosa tiene una forma menos definida que la criatura normal a la que se parece. Como resultado, es más difícil inflingirle golpes lisiantes o mortales. Una criatura gelatinosa:
- No puede ser flanqueada;
- Sufre 1d6 de daño menos de los ataques furtivos que la golpeen;
- Sufre la mitad del daño adicional infligido por un golpe crítico.

Inmunidades (Ex): una criatura gelatinosa es inmune a la polimorfía y el aturdimiento.

Bonificadores a los tiros de salvación (Ex): una criatura gelatinosa obtiene un bonificador racial +4 en las salvaciones contra efectos enajenadores, veneno, *dormir* y parálisis.

Salvaciones base: una criatura gelatinosa no tiene salvaciones base buenas.

Características: Con +6, Des –4, la Int baja a 1, Sab –4, Car –4.

Habilidades: una criatura gelatinosa tiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse debido a su forma traslúcida.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera.

Organización: solitario.

Valor de desafío: VD de la criatura base +2.

Alineamiento: neutral (siempre).

Ajuste de nivel: las criaturas gelatinosas carecen de Inteligencia para ser personajes jugadores, de modo que no tienen ajuste de nivel.

CRIATURA INSECTO

Las criaturas insecto poseen las múltiples extremidades y ojos de las sabandijas, así como los caparazones quitinosos que tienen muchas de ellas. A pesar de su apariencia extraña, las criaturas insecto a menudo son bienvenidas entre otras razas debido a su naturaleza laboriosa. Las criaturas insecto a menudo veneran a Lolth, la deidad más parecida a un insecto, pero también a los dioses de los humanos.

Una criatura insecto tiene la altura y el peso medios de la criatura base de la que deriva. Su quitina puede ser de cualquier color, pero los tonos más comunes son el negro, verde, bronceado o amarillo. Las crestas, bultos, manchas y rayas les sirven para diferenciarse entre naciones insecto.

Una criatura insecto habla los mismos idioma que la criatura base, y muchas de ellas hablan además el térraro o el infracomún.

EJEMPLO DE CRIATURA INSECTO

Este ejemplo usa a un ogro como criatura base.

Ogro insecto

Aberración Grande
Dados de golpe: 4d8+8 (26 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30', Tr 30'
CA: 20 (–1 tamaño, +1 Des, +7 natural, +3 armadura de pieles), toque 10, desprevenido 19
Ataques: gran clava Enorme +8 c/c, o lanza larga Enorme +7 c/c, o lanza larga Enorme +3 distancia.
Daño: gran clava Enorme 2d6+7, lanza larga Enorme 2d6+7/×3 (c/c), lanza larga 2d6+5/×3 (distancia)
Frente/Alcance: 10'/10' (20' con lanza larga)
Ataque especiales: ninguno
Cualidades especiales: sentido de la vibración, visión amplificada, visión en la oscuridad
Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 21, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +2, Escuchar +2, Trepar +5
Dotes: Dureza, Soltura con un arma (gran clava)
Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–4) o partida (5–8)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje

Los ogros insecto son criaturas grandes, feas y avariciosas que viven asaltando y buscando carroña. Se juntan con otros monstruos para atacar a los débiles y se unen libremente con ogros, ogros hechiceros, gigantes y trolls.

La mayoría de comunidades temen a los ogros insecto mucho más que a los mismos ogros porque son muy laboriosos. Estas criaturas solucionan los problemas destrozándolos, y lo que no pueden aplastar, o lo ignoran, o huyen de ello. Los ogros insectos viven en pequeños grupos, ocupando cualquier lugar adecuado, y se comen rápidamente todo lo que pueden atrapar, robar o matar. Los ogros insectos a veces aceptan servir como mercenarios con otros humanoides malignos (incluyendo a humanos).

Un ogro insecto adulto mide entre 9 y 10' de alto y pesa entre 300 y 350 lb. El color de su quitina varía entre el amarillo y el marrón apagados. Su armadura natural suele estar cubierta de bultos verrugosos oscuros. Su ropa está formada por pieles pobremente curtidas, que se añaden a su ya repelente olor natural.

Los ogros insecto hablan gigante, y aquellos especimenes con una puntuación de inteligencia de al menos 10 también hablan común.



Combate

Los ogros insecto prefieren la superioridad aplastante, los ataques furtivos y las emboscadas a una pelea limpia. Son lo suficientemente inteligentes para disparar primero las armas a distancia para debilitar a sus contrincantes antes de acercarse, pero las bandas y partidas de ogros insecto luchan como grupos desorganizados.

Sentido de la vibración (Ex): los ogros insecto pueden notar automáticamente la localización de cualquier cosa que esté en contacto con la misma superficie que ellos en un radio de 60'.

Visión amplificada (Ex): debido a sus múltiples ojos y al amplio ángulo de visión, los ogros insecto tienen un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y no pueden ser flanqueados.

CREAR UNA CRIATURA INSECTO

"Insecto" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier gigante, humanoide o humanoide monstruoso (al que llamaremos a partir de ahora criatura base). Una criatura insecto es bípeda, y obtiene cuatro nuevos brazos. Tiene todas las características de la criatura base excepto las que se indican aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de criatura cambia a aberración.

Velocidad: la criatura insecto obtiene una velocidad de trepar igual a su velocidad terrestre.

CA: debido a la coraza quitinosa de la criatura insecto, la armadura natural de la criatura base mejora en +2.

Ataques: a pesar de tener seis brazos, las criaturas insecto no ganan ataques adicionales.

Cualidades especiales: la criatura insecto gana visión en la oscuridad (alcance de 60') si no la tenía ya, y también sentido de la vibración y visión amplificada.

Sentido de la vibración (*Ex*): la criatura insecto puede notar automáticamente la localización de cualquier cosa en un radio de 60' que esté en contacto con la misma superficie que ella.

Visión amplificada (*Ex*): debido a sus múltiples ojos y al amplio ángulo de visión, las criaturas insecto tienen un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y no pueden ser flanqueadas.

Características: +4 a Des, +2 a Sab.

Terreno/Clima: igual que la criatura base, pero nunca acuático.

Valor de desafío: el de la criatura base +1.

Ajuste de nivel: +2.

PERSONAJES INSECTO

La clase predilecta de los personajes insecto es pícaro. Algunos se convierten en druidas o clérigos, pero la mayoría se aprovechan de sus puntuaciones de Destreza altas y sus aptitudes para la escalada avanzando como pícaros.

CRIATURA MOMIFICADA

Las momias son criaturas muertas vivientes, embalsamadas con antiguos conocimientos nigrománticos. A menudo son usadas como guardianas para los lugares sagrados y defienden sus custodias hasta que son destruidas. Si una momia es incapaz de defender su custodia por cualquier razón, se convierte en un espíritu de venganza irracional, cazando a aquellos que profanaron el lugar que su amo le mandó defender.

Las momias tienen un aspecto marchito y reseco, con sus rasgos ocultos bajo vendajes funerarios desde hace siglos. Se mueven con paso lento y tambaleante debido al peso de las eras. A menudo están marcadas con los símbolos de la deidad a la que sirvieron antaño. Mientras que el resto de muertos vivientes hieden a putrefacción, las hierbas y polvos usados para crear una momia le dan un fuerte olor acre parecido al de un armario de especias.

Las criaturas momificadas hablan los idiomas que conocían en vida.

EJEMPLO DE CRIATURA MOMIFICADA

Este ejemplo usa a un ogro como criatura base.

Ogro momificado

Muerto viviente Grande
Dados de golpe: 4d12 (26 pg)
Iniciativa: –2
Velocidad: 20'
CA: 15 (–1 tamaño, –2 Des, +8 natural), toque 7, desprevenido 15
Ataques: golpetazo 2d6+10 más enfermedad, gran clava Enorme 2d6+10, lanza larga Enorme 2d6+10/×3 (c/c), lanza larga enorme 2d6+7/×3 (distancia)
Frente/Alcance: 10'/10' (20' con lanza larga)
Ataques especiales: desesperación, enfermedad
Cualidades especiales: resistente a los golpes, rasgos de muerto viviente, RD 5/+1, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +4, Ref –1, Vol +3
Características: Fue 24, Des 6, Con –, Int 2, Sab 14, Car 11
Habilidades: Avistar +2, Escuchar –2, Trepar +5
Dotes: Dureza, Soltura con un arma (gran clava)
Terreno/Clima: desierto y subterráneo/cualquiera
Organización: Solitario, pareja, guardianes (3–4) o custodios (6–10)
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje



Combate

En combate cuerpo a cuerpo, el ogro momificado asesta poderosos golpes. Incluso aunque no tuviera otras aptitudes, su Fuerza poderosa y siniestra determinación lo convertirían en un contrincante formidable.

Desesperación (Sb): la mera visión del ogro momificado significa tener que realizar una salvación contra Voluntad (CD 12) o quedar paralizado de miedo durante 1d4 asaltos. Tenga éxito o no en la salvación, esa criatura no puede volver a ser afectada por la aptitud de desesperación del ogro momificado durante un día.

Putridez de momia (Sb): arma natural, salvación de Fortaleza (CD 20), periodo de incubación:1 día, daño: 1d6 a Constitución (temporal). A diferencia de una enfermedad normal, la putridez de momia continúa hasta que la víctima llega a Constitución 0 (y muere) o recibe un conjuro de *quitar enfermedad* o similar (consulta 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*).

Toda criatura afectada que muera quedará reducida a arena y polvo, y los restos serán arrastrados por el primer viento, a no ser que se lancen sobre ellos los conjuros de *quitar enfermedad* y *revivir* a los muertos antes de 6 asaltos.

Rasgos de muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Reducción de daño (Ex): el cuerpo de un ogro momificado es resistente, proporcionándole una reducción de daño 5/+1.

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos sólo infligen la mitad del daño a los ogros momificados. Aplica este efecto antes de la reducción de daño.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): el ogro momificado sufre el doble de daño infligido por los ataques de fuego, a menos que se le permita una salvación para sufrir la mitad del daño. En tal caso, salvarse reducirá el daño a la mitad y fallar lo duplicará.

CREAR UNA CRIATURA MOMIFICADA

"Momificada" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier animal, gigante o humanoide corpóreo (al que llamaremos a partir de ahora criatura base). Una criatura momificada tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente.

Dados de Golpe: todos los Dados de Golpe de la criatura se convierten a d12.

Velocidad: la velocidad terrestre de una criatura momificada desciende 10' (hasta un mínimo de 10'). La velocidad correspondiente a otros modos de movimiento no cambia.

CA: bonificador de armadura natural +8 o el bonificador de armadura natural de la criatura, lo que sea mayor.

Ataques: una criatura momificada obtiene un ataque de golpetazo si no lo tenía ya.

Daño: el daño base del ataque de golpetazo de una criatura momificada depende de su tamaño, tal como se indica en la tabla inferior. Usa este valor o el daño base del ataque de golpetazo de la criatura base (si lo tiene), lo que sea mayor.

Tamaño	Daño	Tamaño	Daño
Minúsculo	1d2	Grande	2d6
Diminuto	1d3	Enorme	2d8
Menudo	1d4	Gargantuesco	2d10
Pequeño	1d6	Colosal	4d8
Mediano	1d8		

Una criatura momificada puede infectar la putridez de momia (ver más adelante) a un contrincante con todas sus armas naturales.

Ataques especiales: una criatura momificada obtiene los dos ataques especiales descritos a continuación. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG de la criatura momificada + el modificador de Sab de la criatura momificada, si no se indica lo contrario.

Desesperación (Sb): la mera visión de una criatura momificada significa tener que realizar una salvación contra Voluntad o quedar paralizado de miedo durante 1d4 asaltos. Tenga éxito o no en la salvación, esa criatura no puede volver a ser afectada por la aptitud de desesperación de la criatura momificada durante un día.

Putridez de momia (Sb): cualquier criatura golpeada por las armas naturales de una criatura momificada debe salvarse contra Fortaleza (CD 20) o contraerá la putridez de momia. El periodo de incubación es de1 día, y la enfermedad inflige 1d6 de daño a Constitución (temporal). Debido a que es una enfermedad sobrenatural, la putridez de momia continúa hasta que la víctima llega a Constitución 0 (y muere) o recibe un conjuro de *quitar enfermedad* o similar (consulta 'Enfermedades' en el Capítulo 3 de la *Guía del* DUNGEON MASTER).

Toda criatura afectada que muera quedará reducida a arena y polvo, y sus restos serán arrastrados por el primer viento, a no ser que se lancen sobre ellos los conjuros de *quitar enfermedad* y *revivir a los muertos* antes de 6 asaltos.

Cualidades especiales: una momia obtiene las cuatro cualidades especiales descritas a continuación.

Rasgos de muerto viviente: una criatura momificada es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Una criatura momificada no puede ser revivida, y la *resurrección* sólo funciona si ella lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Reducción de daño (Ex): el cuerpo de una criatura momificada es resistente, proporcionándole una reducción de daño 5/+1.

Resistente a los golpes (Ex): los ataques físicos sólo infligen la mitad de daño a las momias. Aplica este efecto antes de la reducción de daño.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): la criatura momificada sufre el doble de daño infligido por los ataques de fuego, a menos que se le permita una salvación para sufrir la mitad del daño. En tal caso, salvarse reducirá el daño a la mitad y fallar lo duplicará.

Características: +3 a Fue, –2 a Des, –4 a Int (mínimo 2), +4 a Sab, +4 a Car. Al ser muerta viviente, una criatura momificada no tiene puntuación de Constitución.

Terreno/Clima: desierto y subterráneo/cualquiera.

Organización: solitario, pareja, guardianes (3–4) o custodios (6–10)

Valor de desafío: VD de la criatura base +3.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: legal maligno (siempre).

Ajuste de nivel: +4.



Personajes momificados

Jugar con una momia es posible. El proceso de convertirse en momia suele ser involuntario, pero expresar el deseo de convertirse en una a los clérigos adecuados, y pagar el precio, puede convencerlos para que te traigan de vuelta a la vida como momia (especialmente si alguno de tus amigos se asegura que los clérigos que pagaste cumplen su trabajo). La momia conserva todas las aptitudes de clase que tenía en vida, siempre que sus nuevas puntuaciones de característica le permitan usarlas (un mago puede perder el acceso a algunos conjuros, por ejemplo). Una pérdida de Inteligencia no quita puntos de habilidad con efectos retroactivos a una criatura momificada.

Los personajes momificados tienen la misma clase predilecta que tenían en vida. Si son incapaces de avanzar en esa clase debido a un cambio en las puntuaciones de característica o en el alineamiento, su clase predilecta es guerrero.

CRIATURA REPTILIANA

Los reptilianos son pueblos escamosos y con cola que a menudo moran cerca de zonas acuáticas. Los relatos sugieren que en tiempos antiguos los dragones los crearon como razas servidoras. Algunos reptilianos aún sirven a los dragones, otros los adoran y muchos más son independientes. Los reptilianos pueden encontrarse en todos los climas excepto en los más fríos. Sus sociedades y culturas pueden ser desde primitivas hasta al mismo nivel que las humanas.

El reptiliano tiene la altura y el peso medios de la criatura base de la que deriva, escamas verdes, grises o marrones y su cola tiene la función de equilibrar su cuerpo y mide más o menos la mitad de su altura. Aunque son omnívoros, los reptilianos prefieren la carne, y los reptilianos primitivos prefieren la carne de criaturas

inteligentes, mientras que a los más avanzados les gusta más la de animales domésticos y de caza.

Los reptilianos hablan los mismos idiomas que la criatura base más el dracónico.

EJEMPLO DE CRIATURA REPTILIANA

Este ejemplo usa a un osgo como criatura base.

Osgo reptiliano

Humanoide Mediano (trasgoide, reptiliano)
Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30'
CA: 19 (+1 Des, +5 natural, +2 cuero, +1 escudo pequeño de madera), toque 11, desprevenido 18
Ataques: garra +5 c/c, o maza de armas +5 c/c, o jabalina +3 distancia
Daño: garra 1d6+3, maza de armas 1d8+3, jabalina 1d6+3
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: ninguno
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 17, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9
Habilidades: Avistar +4, Equilibrio +4, Esconderse +4, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +6, Saltar +4, Trepar +3
Dotes: Alerta, Soltura con un arma (maza de armas)
Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–4) o partida (11–20 más 150% no combatientes más 2 sargentos de 2.° nivel y un líder de 2.°–5.° nivel)
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje

Un osgo reptiliano es alto y muy musculoso. Mide aproximadamente 7' de alto y tiene una cola de unos 3 1/2'. Su piel escamosa varía de color entre el amarillo claro y el marrón amarillento, y sus orejas tienen forma de cuña. Sus ojos son de color verde y blanco, con las pupilas rojas, y semejantes a los de un animal salvaje. La boca de un osgo reptiliano está llena de afilados colmillos y su nariz es muy parecida a la de un oso, con el mismo sentido agudo del olfato.

Un osgo reptiliano habla trasgo, común y dracónico.

Combate

Los osgos reptilianos prefieren emboscar a sus contrincantes si pueden. Cuando cazan suelen enviar a batidores por delante del grupo principal que, si encuentran presas, vuelven para informar y traer refuerzos. Los ataques de los osgos reptilianos son coordinados, y sus tácticas son acertadas e incluso brillantes.

Olfato (Ex): el osgo reptiliano puede detectar a enemigos que se acerquen, olfatear a contrincantes ocultos y rastrear con el sentido del olfato.

Habilidades: el osgo reptiliano consigue un bonificador racial +4 en las pruebas de Equilibrio, Moverse sigilosamente y Saltar.

CREAR UNA CRIATURA REPTILIANA

"Reptiliana" es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier humanoide, humanoide monstruoso o gigante (al que llamaremos a partir de ahora criatura base) que no tenga ya el subtipo acuático o reptiliano. La criatura reptiliana gana una cola que mide la mitad de su altura y tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: la plantilla añade el subtipo reptiliano.

CA: la piel dura de una criatura reptiliana incrementa sus bonificador de armadura natural en +2.

Ataques: una criatura reptiliana obtiene un ataque de garra si no lo tenía ya. El daño base depende del tamaño de la criatura, tal como se indica en la tabla inferior.

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

Cualidades especiales: las criaturas reptilianas obtienen las aptitudes de olfato y visión en la oscuridad hasta 60'. Si la criatura base tiene una versión superior de cualquiera de ellas, usa la mejor.

Una criatura reptiliana puede aguantar la respiración el doble que un humano.

Características: +2 a Fue, +2 a Con, +2 a Sab.

Habilidades: una criatura reptiliana obtiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Equilibrio y Saltar.

Terreno/Clima: igual que la criatura base, pero nunca desierto ni frío.

Valor de desafío: VD de la criatura base +1.

Ajuste de nivel: +2.

PERSONAJES REPTILIANOS

La clase predilecta de un personaje reptiliano es guerrero. Con su fuerza, dureza y percepción, estas criaturas sobresalen como soldados.

Aquellos que tienen alineamientos legales a menudo ganan niveles de paladín, beneficiándose de las mismas ventajas raciales.

CRIATURA SIMBIÓTICA

Una relación simbiótica es una especie de parasitismo benigno, donde tanto el anfitrión como el "huésped" disfrutan de beneficios mutuos. Las asociaciones con más éxito vinculan a las dos criaturas tan estrechamente que prácticamente se convierten en una sola.

EJEMPLO DE CRIATURA SIMBIÓTICA

Este ejemplo usa a un osgo como anfitrión y a una estirge como huésped.

Osgoestirge

Aberración Mediana
Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30'
CA: 17 (+1 Des, +3 natural, +2 armadura de cuero, +1 escudo pequeño), toque 11, desprevenido 16
Ataques: maza de armas +4 c/c y toque –1 c/c, o jabalina +3 distancia.
Daño: maza de armas 1d8+2, toque 1d3+1, jabalina 1d6+2
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: absorción de sangre, aferrarse

Cualidades especiales: desprender, visión en la oscuridad
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 15, Des 12, Con 13, Int 3, Sab 12, Car 6
Habilidades: Avistar +5, Esconderse +5, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +4, Trepar +2
Dotes: Alerta, Soltura con un arma (maza de armas), Sutileza con un arma (toque) (A)
Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (a menudo)
Avance: según clase de personaje

Combate

Absorción de sangre (Ex): el osgoestirge absorbe sangre. Para usar esta aptitud debe superar una prueba de presa y aferrarse al objetivo golpeando con su ataque de toque. Cada asalto que mantenga la inmovilización, inflige 1d4 puntos de daño a la Constitución. Sólo puede intentar este ataque contra criaturas Pequeñas o de menor tamaño.

Desprender (Ex): los dos miembros de la criatura simbiótica se pueden separar, lo que inflige 1d6 puntos de daño al anfitrión (el osgo). Esta es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad, que pueden lanzarse contra el anfitrión o el huésped indistintamente. Volverse a unir precisa de un día de descanso completo. Si las criaturas que quieren volverse a unir son molestadas durante este proceso, cada una sufre 1d6 puntos de daño a Constitución debido al desangramiento y siguen separados.



CREAR UNA CRIATURA SIMBIÓTICA

"Simbiótica" es una plantilla adquirida que puede añadirse a dos criaturas cualesquiera de los siguientes tipos: animal, humanoide, planta o sabandija. Las dos criaturas no tienen porqué ser del mismo tipo. Una (a la que llamaremos de aquí en adelante huésped) debe ser al menos dos categorías de tamaño más pequeña que la otra (a la que llamaremos de aquí en adelante anfitrión).

La criatura simbiótica tiene las características tanto del anfitrión como del huésped, tal como se indica a continuación.

Tamaño y tipo: el tipo de criatura cambia a aberración.

Dados de Golpe: la criatura simbiótica usa los Dados de Golpe y el modificador de Constitución del anfitrión.

Velocidad: la criatura simbiótica usa la velocidad y los modos de movimiento del anfitrión, incluyendo la maniobrabilidad, si es aplicable.

CA: la misma que el anfitrión.

Ataques: la criatura simbiótica usa el bonificador al ataque base y las formas de ataque del anfitrión. Sin embargo, si el huésped tiene una forma de ataque diferente (como un aguijón), la criatura simbiótica puede realizar un ataque secundario con ese arma. Todos los ataques usan el modificador de Fuerza o Destreza del anfitrión, como sea apropiado.

Si el huésped es Menudo o de menor tamaño, usar su ataque o ataques requerirá, como es habitual, entrar en el espacio del contrincante. Como ahora forma parte de un ser más grande, el único modo de llevar a cabo este tipo de ataques es entrar en una presa e inmovilizar.

Daño: los ataques del anfitrión infligen su daño normal. El ataque del huésped inflige su daño base más 1/2 del modificador de Fuerza de la criatura simbiótica.

Ataques especiales: una criatura simbiótica puede usar un ataque especial tanto del anfitrión como del huésped pero no ambos en el mismo asalto (excepto que obtenga de algún modo una acción parcial, como con un conjuro de *acelerar*). Las formas de ataque que precisen el uso de todo el cuerpo del huésped, como la constricción, no se permiten excepto si se desprende (ver más adelante). Los ataques especiales que impliquen un contacto prologado con un contrincante pueden requerir que el anfitrión realice pruebas de presa cada asalto para mantener la inmovilización.

Cualidades especiales: la criatura simbiótica tiene las cualidades especiales, tanto favorables como desfavorables, de ambas criaturas.

Desprender (Ex): si una criatura simbiótica se ve amenazada, los dos miembros se pueden separar en un esfuerzo para que al menos uno se salve (a menudo el huésped). Este proceso inflige 1d6 puntos de daño al anfitrión. Esta es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad, que pueden lanzarse contra el anfitrión o el huésped indistintamente. Una criatura simbiótica también puede separarse para llevar a cabo ataques especiales del anfitrión o el huésped más cómodamente.

Volverse a unir no es una tarea sencilla, y precisa de un día de descanso completo. Si las criaturas que quieren volverse a unir son molestadas durante este proceso, cada una sufre 1d6 puntos de daño a Constitución debido al desangramiento y siguen separadas.

Salvaciones base: la criatura simbiótica usa las mejores salvaciones base del anfitrión o el huésped.

Características: usa las puntuaciones físicas (Fuerza, Destreza y Constitución) del anfitrión, y las puntuaciones mentales (Inteligencia, Sabiduría y Carisma) del huésped (Inteligencia mínima 3).

Habilidades: la criatura simbiótica usa los rangos de habilidad del anfitrión, ajustados para tener en cuenta las puntuaciones mo-

dificadas de la criatura simbiótica. Los rangos de habilidad del huésped se convierten en bonificadores raciales de la criatura simbiótica. Todos los bonificadores raciales a las habilidades del anfitrión y el huésped también se aplican.

Dotes: una criatura simbiótica conserva las dotes del anfitrión y obtiene las dotes del huésped como dotes adicionales.

Terreno/Clima: igual que el anfitrión.

Organización: solitario.

Valor de desafío: como una pareja formada por el anfitrión y el huésped.

Tesoro: el mismo que el del anfitrión o el huésped, lo que sea mejor.

Alineamiento: cualquiera, más a menudo el del huésped.

Avance: como el anfitrión o según clase de personaje.

PERSONAJES SIMBIÓTICOS

Debido a que el huésped a menudo tiene una puntuación de Inteligencia baja, los personajes simbióticos son raros. Aquellos que existen generalmente tienen mejores puntuaciones físicas que mentales, de modo que su clase predilecta es guerrero.

CRIATURA SOMBRÍA

Las criaturas sombrías, como las sombras, son criaturas de oscuridad viviente. Odian la vida y la luz con igual fervor. Su toque otorga el doloroso helor de la no-existencia, convirtiéndolos en contrincantes muy peligrosos.

Una criatura sombría tiene el aspecto de una criatura material en una versión oscura, y puede confundirse fácilmente con una criatura viva del plano de la Sombra. Las criaturas sombrías son difíciles de ver en la oscuridad o en zonas tenebrosas, pero se muestran del todo en los lugares brillantemente iluminados.

Las criaturas sombrías, enemigas naturales de todo lo vivo, son agresivas y depredadoras. Son rápidas en golpear y no se entretienen con aquellos que no están preparados para tratar con ellas.

Las criaturas sombrías hablan cualquier idioma que conocieran en vida.

EJEMPLO DE CRIATURA SOMBRÍA

Este ejemplo usa un ettin como criatura base.

Ettin sombrío

Muerto viviente Grande (incorporal)
Dados de golpe: 10d12 (65 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: Vl 40' (perfecta)
CA: 10 (–1 tamaño, +1 desvío), toque 10, desprevenido 10
Ataques: toque incorporal +6 c/c
Daño: toque incorporal 1d8 a Fuerza
Frente/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: daño a Fuerza
Cualidades especiales: crear engendro, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, subtipo incorpóreo, visión en la oscuridad 90'
Salvaciones: Fort +7, Ref +3, Vol +4
Características: Fue –, Des 10, Con –, Int 2, Sab 12, Car 13
Habilidades: Avistar +10, Buscar +1, Escuchar +10
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–4) o plaga (6–11)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje

Combate

Los ettin sombríos son aún menos inteligentes que sus primos del plano Material, pero unos guerreros igual de astutos. Prefieren acechar en lugares oscuros y emboscar a sus víctimas antes que cargar directamente a la batalla, pero una vez ésta ha empezado, un ettin sombrío lucha ferozmente hasta que sus enemigos han muerto.

Daño a Fuerza (Sb): el toque de un ettin sombrío inflige 1d8 puntos de daño a la Fuerza contra los vivos. Una criatura reducida a Fuerza 0 por un ettin sombrío muere.

Crear engendro (Sb): cualquier aberración, animal, dragón, gigante, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso reducido a Fuerza 0 por un ettin sombrío se levanta como una criatura sombría en 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes del ettin sombrío que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida, pero obtiene la plantilla de criatura sombría.

Un ettin sombrío puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que supera este límite, el engendro que ha estado más tiempo bajo su control queda libre.

Subtipo incorporal: un ettin sombrío sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejor, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal, excepto los ataques de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. Un ettin sombrío puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellos. Un ettin sombrío siempre se mueve en silencio y no puede ser oído con pruebas de escuchar si no lo desea.

Resistencia a la expulsión (Ex): un ettin sombrío se trata como un muerto viviente con 12 Dados de Golpe en relación a los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.

Rasgos de muerto viviente: el ettin sombrío es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. El ettin sombrío no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Habilidades: las dos cabezas de un ettin sombrío le dan un bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

CREAR UNA CRIATURA SOMBRÍA

"Criatura sombría" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier aberración, animal, dragón, gigante, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso. La criatura (a la que llamaremos a partir de ahora criatura base) debe tener una puntuación de Carisma de al menos 8. Una criatura sombría tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente, y obtiene el subtipo incorporal.

Dados de Golpe: todos los Dados de Golpe de la criatura base cambian a d12.

Velocidad: la criatura obtiene una velocidad de vuelo de 40' si no tenía ya una velocidad de vuelo mayor, y su maniobrabilidad se convierte en perfecta.

CA: la criatura pierde su bonificador de armadura natural pero obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma o a +1, lo que sea mayor.

Ataques: la criatura pierde todos sus ataques y obtiene un ataque de toque incorporal.

Daño: el toque incorporal de una criatura sombría inflige un daño a la Fuerza basado en el tamaño de la criatura, de acuerdo con la tabla inferior.

Ataques especiales: una criatura sombría pierde los ataques especiales de la criatura base y obtiene el ataque especial de daño a la Fuerza, descrito a continuación.

Daño a Fuerza (Sb): el toque de una criatura sombría inflige 1d6 puntos de daño a la Fuerza contra las criaturas vivas. Una criatura reducida a Fuerza 0 por una criatura sombría muere.

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

Cualidades especiales: la criatura sombría obtiene las cuatro cualidades especiales descritas a continuación.

Crear engendro (Sb): cualquier aberración, animal, dragón, gigante, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso reducido a Fuerza 0 por una criatura sombría se levanta como una criatura sombría en 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes de la criatura sombría que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida, pero obtiene la plantilla de criatura sombría.

Una criatura sombría puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que supera este límite, el engendro que ha estado más tiempo bajo su control queda libre.

Subtipo incorporal: la criatura sombría sólo puede ser dañada por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejor, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal, excepto los ataques de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. Una criatura sombría puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellas. Una criatura sombría siempre se mueve en silencio y no puede ser oída con pruebas de escuchar si no lo desea.

Resistencia a la expulsión (Ex): una criatura sombría obtiene una resistencia a la expulsión de +2.

Rasgos de muerto viviente: la criatura sombría es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectada por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Una criatura sombría no puede ser revivida, y la *resurrección* sólo funciona si ella lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').



Características: +2 a Des, –4 a Int (mínimo 2), +2 a Sab, +2 a Car. Como criatura incorporal, la criatura sombría no tiene puntuación de Fuerza ni Constitución.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera.

Organización: solitario, pareja, banda (3–4) o plaga (6–11).

Valor de desafío: VD de la criatura base +3.

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre).

Ajuste de nivel: +5.

PERSONAJES SOMBRÍOS

Las criaturas sombrías con niveles de clase son raras debido a su Inteligencia baja. Aquellas que consiguen alcanzar niveles de clase suelen elegir una clase relativamente simple, como guerrero o bárbaro. Algunos se hacen multiclase con pícaro por las aptitudes de clase (su naturaleza incorporal les permite moverse sigilosamente y esconderse sin esas habilidades cláseas de pícaro). Su clase predilecta es guerrero.

CRIATURA TÁURICA

Una criatura táurica es un ser híbrido que posee la cabeza, los brazos y el torso superior de un humanoide y las patas y la parte trasera de cuerpo de un animal, bestia mágica o sabandija. Algunas son creadas como resultado de experimentos mágicos o de castigos divinos por haber fallado a sus deidades.

Las criaturas táuricas del mismo tipo forman una raza única con su propia cultura, idioma y religión. Las criaturas táuricas no deben confundirse con los híbridos humanoides bípedos como los minotauros o los sátiros, que tienen rasgos diferentes de sus criaturas componentes.

Las criaturas táuricas pueden hablar los idiomas de las dos criaturas que las forman, así como cualquier idioma que hayan desarrollado como pueblo.



EJEMPLO DE CRIATURA TAURICA

A continuación se presenta un ejemplo de criatura táurica que usa a un grifo como criatura base y a un gran trasgo combatiente de 1.er nivel como humanoide base.

Gran trasgo-grifo táurico

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30', Vl 80' (regular)
CA: 18 (–1 tamaño, +2 Des, +6 natural, +1 escudo pequeño de madera), toque 11, desprevenido 16
Ataques: espada larga +11/+6 c/c y 2 garras +9 c/c o jabalina +9 distancia
Daño: espada larga 1d8+4/19–20, garra 2d6+2, jabalina 1d6+4
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: abalanzarse, desgarramiento 1d6+2
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +2
Características: Fue 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 10
Habilidades: Avistar +5*, Esconderse +6, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +10, Saltar +13
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Voluntad de hierro
Terreno/Clima: colinas y montañas/templado y cálido
Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6–10)
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2 (aplicado al ajuste de nivel del humanoide base)

Combate:

Abalanzarse (Ex): si un gran trasgo-grifo táurico salta sobre un contrincante en el primer asalto de combate, puede realizar un ataque completo (y también un intento de desgarramiento) incluso aunque se haya movido.

Desgarramiento (Ex): un gran trasgo-grifo táurico que consigue inmovilizar puede hacer dos ataques de desgarramiento (+11 c/c) con sus patas traseras, infligiendo 1d6+2 puntos de daño con cada una.

Habilidades: el gran trasgo-grifo táurico recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Moverse sigilosamente y Saltar. *También recibe un bonificador racial a las pruebas de Avistar a la luz del día.

CREAR UNA CRIATURA TÁURICA

"Táurica" es una plantilla heredada que combina a dos criaturas en una sola criatura híbrida. La plantilla puede añadirse a cualquier humanoide o humanoide monstruoso corporal de tamaño Pequeño o Mediano (al que llamaremos de aquí en adelante humanoide base) y a cualquier animal, bestia mágica, o sabandija corporal de al menos cuatro patas (al que llamaremos a partir de ahora criatura base). Una criatura táurica tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo cambia a humanoide monstruoso.

Dados de golpe: suma los Dados de Golpe del humanoide base y la criatura base para obtener los Dados de Golpe de la criatura táurica, cada uno de los cuales cambia a d8. Un humanoide que normalmente tiene una clase en vez de 1 Dado de Golpe cuenta como una criatura de 1 DG.

CA: la criatura táurica tiene el bonificador de armadura natural de la criatura base o de la criatura humanoide, lo que sea mejor.

Ataques y daño: la criatura táurica conserva las armas naturales y el daño base del humanoide base y de la criatura base, siempre que la forma física de la criatura táurica sea capaz de realizar tales ataques. La ausencia de la cabeza de la criatura base siempre tiene como resultado la pérdida de su ataque de mordisco. Si la criatura pierde su ataque principal de esta manera, todos sus ataques naturales restantes se consideran secundarios.

Una criatura táurica tiene el bonificador al ataque base de un humanoide monstruoso con los Dados de Golpe de la criatura táurica como monstruo (sin contar los Dados de golpe de los niveles de clase).

Ataques especiales: la criatura táurica conserva los ataques especiales del humanoide base y la criatura base, siempre que la criatura táurica sea capaz de asestar tales ataques. La ausencia de la cabeza de la criatura base siempre resulta en la pérdida de su arma de aliento o ataque de mirada.

Cualidades especiales: la criatura táurica conserva las cualidades especiales del humanoide base y la criatura base.

Salvaciones base: para cada tiro de salvación, usa el mejor bonificador base de cualquiera de las dos criaturas.

Características: la criatura táurica usa las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma del humanoide base, y las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de la criatura base.

Habilidades: la criatura táurica obtiene puntos de habilidad como un humanoide monstruoso de sus Dados de Golpe como monstruo (sin contar los Dados de Golpe de los niveles de clase). Considera las habilidades listadas en la descripción de ambas criaturas como habilidades de clase. Si la criatura tiene una clase, obtiene los puntos de habilidad de los niveles de clase normalmente.

Dotes: la criatura táurica obtiene dotes como un humanoide monstruoso de sus Dados de Golpe como monstruo.

Terreno/Clima: igual que el humanoide base o la criatura base, lo que sea más restrictivo.

Organización: igual que el humanoide base o la criatura base, lo que use los rangos de número menores.

Valor de desafío: VD de la criatura base +1.

Tesoro: el mismo que el humanoide base.

Alineamiento: el mismo que el humanoide base.

Avance: según clase de personaje del humanoide base.

PERSONAJES TÁURICOS

Los personajes táuricos se destacan en muchas áreas. La criatura base a menudo les proporciona puntuaciones físicas potentes, convirtiéndolos en excelentes bárbaros, guerreros, paladines o exploradores, y también puede proporcionarles atributos que los conviertan en buenos pícaros. Mientras que el humanoide base puede proporcionar puntuaciones mentales que resulten en buenos bardos, clérigos, druidas, hechiceros o magos. Su clase predilecta, sin embargo, es explorador.

FANTASMA BESTIAL

Los fantasmas bestiales son los restos espectrales de animales, bestias mágicas y plantas inteligentes (unas criaturas que carecen del mínimo de Carisma necesario para convertirse en fantasmas normales). Estas criaturas vagan sin rumbo, frecuentando los lugares donde murieron y lamentándose en una agonía interminable.

Un fantasma bestial a menudo es el resultado de las circunstancias que causaron que su compañero o amo terrenal permaneciera después de la muerte. Puede ser la montura de un paladín traicionado, la amada mascota de un niño trágicamente muerto, el abrasado roble de una dríada fantasmal o el compañero animal de un druida asesinado. Generalmente, proporcionar descanso al ser asociado también pone fin al fantasma bestial.

A veces, sin embargo, alguna circunstancia extraña puede producir a un fantasma bestial sin un compañero inteligente. Por ejemplo, un bosque repentinamente destruido por un ataque mágico cruento puede permanecer como una arboleda fantasmal poblada por espíritus que no son completamente conscientes de su destrucción.

EJEMPLO DE FANTASMA BESTIAL

Este ejemplo usa a un gran perro de monta como criatura base.

Sabueso fantasmal (contra oponentes del plano Material)

Muerto viviente Mediano (incorpóreo)
Dados de golpe: 2d12 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: Vl 30' (perfecta)
CA: 14 (+2 Des, +2 desvío), toque 14, desprevenido 12
Ataques: ninguno
Daño: ninguno
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: saliva de fatalidad
Cualidades especiales: manifestación, olfato, rasgos de muerto viviente, rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión +2, subtipo incorpóreo, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +1
Características: Fue –, Des 15, Con –, Int 2, Sab 12, Car 15
Habilidades: Avistar +13, Buscar +8, Esconderse +8, Escuchar +13, Nadar +3, Saltar +4, Supervivencia +1*
Dotes: Alerta, Rastrear (A)
Terreno/Clima: terrestre/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: –

Sabueso fantasmal (contra oponentes etéreos)

Muerto viviente Mediano (incorpóreo)
Dados de golpe: 2d12 (13 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: Vl 30' (perfecta)
CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataques: mordisco +3 c/c
Daño: mordisco 1d6+3 más 1d6 por energía negativa
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: saliva de fatalidad
Cualidades especiales: manifestación, olfato, rasgos de muerto viviente, rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión +2, visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +1
Características: Fue 15, Des 15, Con –, Int 2, Sab 12, Car 15
Habilidades: Avistar +13, Buscar +8, Esconderse +8, Escuchar +13, Nadar +3, Saltar +4, Supervivencia +1*
Dotes: Alerta, Rastrear (A)
Terreno/Clima: terrestre/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: –

Combate

Contra oponentes etéreos, el sabueso fantasmal puede usar su cruel mordedura, que también inflige daño por energía negativa.

Saliva de fatalidad (Sb): las mandíbulas del sabueso fantasmal chorrean de baba ectoplasmática brillante. El ectoplasma se disipa al contacto con material no vivo, pero si toca a un ser vivo, ese contrincante debe realizar una salvación contra Fortaleza o sufrirá 1d6 puntos de daño por energía negativa. La baba puede trasmitirse mediante un ataque de mordisco o simplemente rociarse sobre una criatura cercana.

Incorpóreo: el sabueso fantasmal sólo puede ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 o superiores, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño que provenga de una fuente corpórea, excepto los efectos de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. Un sabueso fantasmal puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, la armadura y los escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellos.

Un sabueso fantasmal siempre se mueve sigilosamente y no puede ser detectado con pruebas de Escuchar si no lo desea.

Manifestación (Sb): como criatura etérea, el sabueso fantasmal no puede afectar o ser afectado por nada del mundo material. Cuando se manifiesta, el sabueso fantasmal se convierte en visible pero sigue siendo incorpóreo. Un sabueso fantasmal manifestado permanece en el plano Etéreo, pero puede ser atacado por contrincantes tanto del plano Material como del Etéreo.



Rejuvenecimiento (Sb): el sabueso fantasmal que sea destruido vuelve a su lugar frecuentado tras 2d4 días si supera una prueba de nivel (1d20+2) contra CD 16.

El sabueso fantasma está más ligado a otros seres que los espíritus con más inteligencia. A menudo es el compañero de un ser fantasmal, pero también puede quedar fascinado o enrabiarse con una criatura viva que se interne en sus dominios. Siempre vuelve con quien está ligado en vez de a un lugar concreto.

Olfato (Ex): el sabueso fantasmal puede detectar a enemigos que se aproximen, olfatear a contrincantes ocultos y rastrear con el sentido del olfato.

Resistencia a la expulsión (Ex): el sabueso fantasmal se trata como un muerto viviente con 4 DG a la hora de ser expulsado, reprendido, comandado o reforzado.

Muerto viviente: el sabueso fantasmal es inmune a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No está sujeto a los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía o muerte por daño masivo. Un sabueso fantasmal no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si es voluntaria. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Habilidades: el sabueso fantasmal tiene un bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar, Buscar, Esconderse y Escuchar. *También tiene un bonificador racial +8 en las pruebas de Supervivencia para rastrear con el olfato.

CREAR UN FANTASMA BESTIAL

"Fantasma bestial" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier animal, bestia mágica o planta con una puntuación de carisma inferior a 8 (a la que de aquí en adelante llamaremos criatura base). La criatura sigue las reglas para los fantasmas (consulta el *Manual de monstruos*) excepto en lo indicado aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente, y obtiene el subtipo incorpóreo.

Dados de Golpe: se incrementan a d12.

Velocidad: el fantasma bestial tiene una velocidad de vuelo de 30', excepto si la criatura base tiene una velocidad de vuelo superior, con maniobrabilidad perfecta.

CA: el bonificador de armadura natural es el mismo que el de la criatura base pero sólo se aplica en los encuentros etéreos. Cuando el fantasma bestial se manifiesta (ver más adelante), su bonificador de armadura natural es +0, pero obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma o +1, lo que sea mayor.

Ataques: el fantasma bestial conserva todos los ataques de la criatura base, aunque aquellos que se basen en el contacto físico no afectan a las criaturas no etéreas.

Daño: contra las criaturas etéreas, el fantasma bestial usa los valores de daño de la criatura base, pero contra las que no lo sean, un fantasma bestial normalmente no puede infligir ningún daño físico, aunque sí usar sus ataques especiales, si los tiene, cuando se manifiesta (ver más adelante).

Ataques especiales: el fantasma bestial conserva todos los ataques especiales de la criatura base, aunque aquellos que se basan en el contacto físico no afectan a las criaturas no etéreas. El fantasma bestial siempre obtiene un ataque especial seleccionado de la lista siguiente. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del fantasma bestial + el modificador de Car del fantasma bestial excepto que se indique lo contrario.

Aullido espeluznante (Sb): el triste aullido de un fantasma bestial hiela el corazón de los vivos. La criatura puede aullar con una acción estándar. Todas las criaturas vivas en un radio de 30' deben realizar una salvación contra Voluntad o quedarán asustadas du-

rante 2d4 asaltos; los que se encuentren entre 30 y 300' tienen que tener éxito en una salvación de Voluntad o quedarán estremecidos durante 2d4 asaltos. Éste es un efecto sónico, nigromántico y enajenador de miedo. Una criatura que se salve contra el aullido espeluznante no puede ser afectado por el aullido del mismo fantasma bestial durante un día.

Forma amenazadora (Sb): el fantasma bestial puede convertirse en más intimidador exagerando su tamaño natural. Puede parecer hasta dos categorías de tamaño mayor de lo normal durante 10 minutos cada día, que no necesitan ser continuos. Este agrandamiento es una ilusión; el bonificador al ataque y la Clase de armadura no se cambian. Sin embargo, el fantasma bestial obtiene un bonificador de circunstancia +4 en las pruebas de Engañar e Intimidar mientras está agrandado.

Saliva de fatalidad (Sb): las mandíbulas del fantasma bestial chorrean de baba ectoplasmática brillante. El ectoplasma se disipa al contacto con material no vivo, pero si toca a un ser vivo, ese contrincante debe salvarse contra Fortaleza o sufrirá 1d6 puntos de daño por energía negativa. La baba puede trasmitirse mediante un ataque de mordisco o simplemente rociase sobre una criatura cercana.

Toque corruptor (Sb): un fantasma bestial que golpea a una criatura viva con su ataque de toque corruptor inflige 1d4 puntos de daño. Contra los contrincantes etéreos, suma su modificador de Fuerza a las tiradas de ataque y daño. Contra los contrincantes materiales sólo suma su modificador de Destreza al ataque.

Cualidades especiales: el fantasma bestial obtiene las tres cualidades especiales descritas a continuación.

Manifestación (Sb): como criatura etérea, el fantasma bestial no puede afectar o ser afectado por nada del mundo material. Cuando se manifiesta, el fantasma bestial se convierte en visible pero sigue siendo incorpóreo. Un fantasma bestial manifestado permanece en el plano Etéreo, pero puede ser atacado por contrincantes tanto del plano Material como del Etéreo.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de casos, es difícil destruir a un fantasma bestial simplemente con el combate. El espíritu "destruido" a menudo se recupera en 2d4 días. Un fantasma bestial que sea destruido vuelve a su lugar frecuentado tras 2d4 días si supera una prueba de nivel (1d20 + DG del fantasma bestial) contra CD 16. Generalmente, el único modo de librarse de un fantasma bestial con seguridad es determinar la razón de su existencia y arreglar lo que sea que impide su descanso. Los métodos exactos varían con cada espíritu y pueden requerir una buena cantidad de investigación.

Un fantasma bestial está más ligado a otros seres que los espíritus con más inteligencia. A menudo es el compañero de un ser fantasmal, pero también puede quedar fascinado o enrabiarse con una criatura viva que se interne en sus dominios. Siempre vuelve con quien está ligado en vez de a un lugar concreto.

Resistencia a la expulsión (Ex): el fantasma bestial tiene una resistencia a la expulsión +2.

Características: igual que la criatura base, excepto en que el fantasma bestial no tiene puntuación de Constitución, y su puntuación de carisma se incrementa en +8. No tiene puntuación de Fuerza para luchar contra las criaturas del Plano material, pero su puntuación de Fuerza es la misma que la criatura base contra contrincantes etéreos.

Habilidades: el fantasma bestial recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar, Buscar, Esconderse y Escuchar.

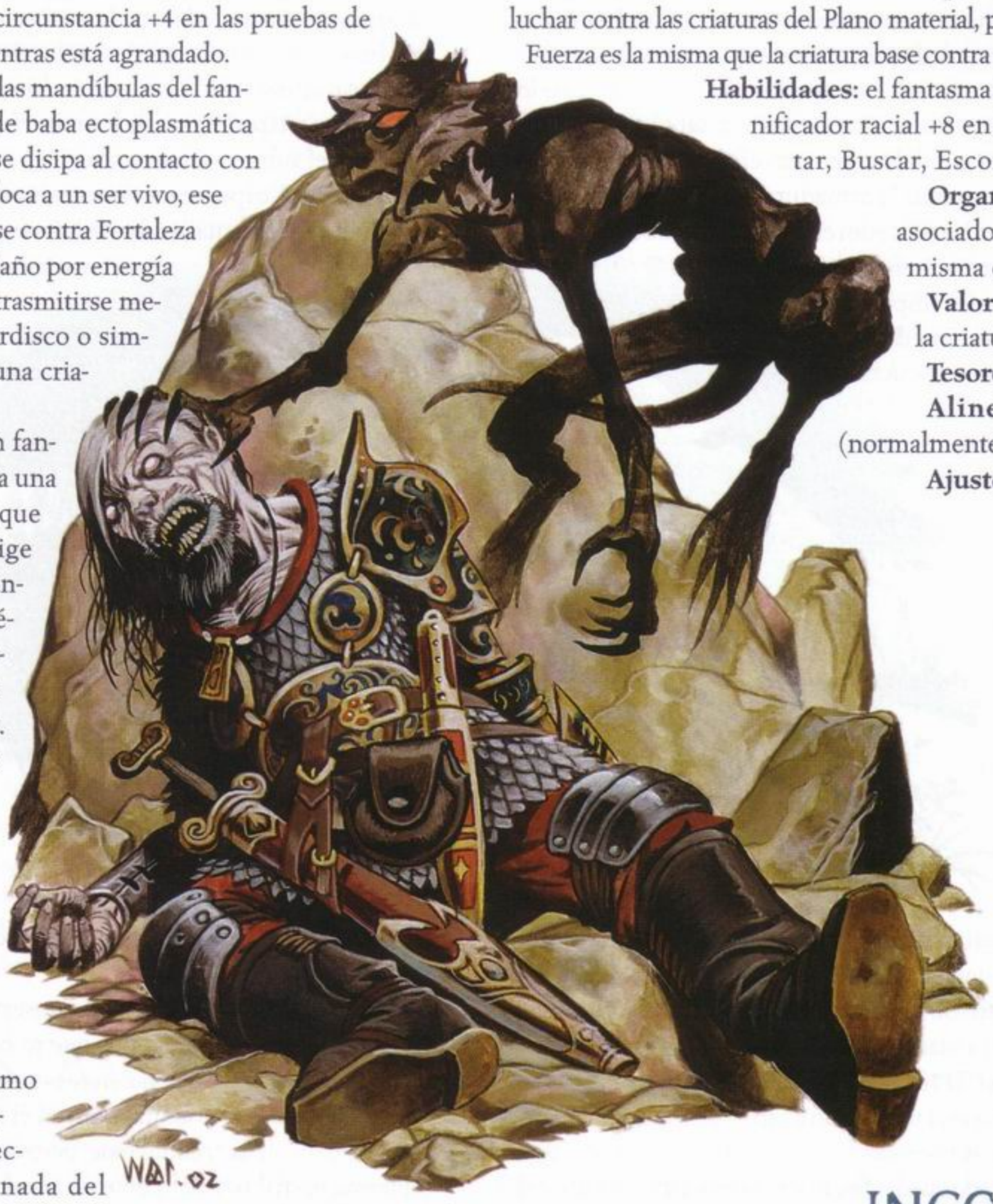
Organización: solitario o asociado a un fantasma, o la misma que la criatura base.

Valor de desafío: VD de la criatura base +2.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: neutral (normalmente).

Ajuste de nivel: +5.



INCORPÓREO

Los incorpóreos son criaturas incorporales nacidas del mal y la oscuridad que odian a todo lo que vive y también la vida que los nutre.

Aunque están compuestos de oscuridad, los incorpóreos tienen una forma más o menos humanoide. Carecen completamente de rasgos, excepto por los puntos brillantes de sus ojos. En algunos casos, la tenebrosa silueta de un incorpóreo puede mostrarse vestida con armadura o equipada con armas. Esto no afecta la Clase de armadura o las aptitudes de combate, sino que sólo refleja la forma que tenía en vida.

EJEMPLO DE INCORPÓREO

Este ejemplo usa un kóbold combatiente de 1.er nivel como criatura base.

Kóbold incorpóreo

Muerto viviente Pequeño
Dados de golpe: 1d12 (3 pg)
Iniciativa: +8
Velocidad: Vl 60' (perfecta)
CA: 17 (+1 tamaño, +4 Destreza, +2 desvío), toque 17, desprevenido 13
Ataques: toque incorporal +5 c/c
Daño: toque incorporal 1d3 más consunción de 1d6 de Constitución
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: consunción de Constitución
Cualidades especiales: aura antinatural, crear engendro, impotencia ante la luz del sol, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +2, subtipo incorpóreo
Salvaciones: Fort +0, Ref +4, Vol +4
Características: Fue –, Des 19, Con –, Int 14, Sab 14, Car 14
Habilidades: Arte (fabricar trampas) +6, Avistar +4, Buscar +4, Esconderse +11, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +7
Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada (A)
Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–5) o manada (6–11)
Valor de desafío: 5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje

Combate

A los kóbolds incorpóreos les gusta atacar en proporciones muy superiores (de al menos dos a uno) o de manera engañosa. Si su número cae por debajo de lo que consideran un umbral aceptable, normalmente huyen. Sin embargo, atacan a los gnomos a primera vista si al menos les igualan en número. El combate cuerpo a cuerpo con un kóbold incorpóreo es peligroso gracias a su toque mortal.

Consunción de Constitución (Sb): una criatura viva golpeada por el toque incorporal de un kóbold incorpóreo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o sufrirá 1d6 puntos de daño a la Constitución.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide asesinado por un kóbold incorpóreo se levanta como incorpóreo al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes del kóbold incorpóreo que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida pero gana la plantilla de incorpóreo.

Un kóbold incorpóreo puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): el kóbold incorpóreo se queda prácticamente sin poderes a la luz del sol (no simplemente con un conjuro de *luz del día*) y huye de ella. Un kóbold incorpóreo atrapado a la luz del sol no puede atacar y sólo puede emprender acciones parciales.

Subtipo incorpóreo: el kóbold incorpóreo sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejor, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea, excepto los ataques de fuerza o las ataques realizados con armas fantasmales. Un kóbold incorpóreo puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellos. Un kóbold incorpóreo siempre se mueve en silencio y no puede ser oído con pruebas de Escuchar si no lo desea.

Resistencia a la expulsión (Ex): el kóbold incorpóreo se trata como un muerto viviente con 2 Dados de Golpe con relación a los intentos de expulsar, reprender, comandar y reforzar.

Rasgos de muerto viviente: el kóbold incorpóreo es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Un kóbold incorpóreo no puede ser revivido, y la *resurrección* sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Aura antinatural (Sb): tanto los animales domésticos como los salvajes pueden sentir la presencia antinatural de un kóbold incorpóreo a una distancia de 30'. No se aproximarán voluntariamente más cerca y quedarán despavoridos si se les obliga, siguiendo despavoridos mientras estén dentro de este alcance.

CREAR UN INCORPÓREO

"Incorpóreo" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier humanoide. Un incorpóreo tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente, y obtiene el subtipo incorporal.

Dados de golpe: todos los Dados de Golpe de la criatura cambian a d12.

Velocidad: Vl 60' (perfecta).

CA: la criatura pierde su bonificador de armadura natural, pero obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma o a +1, lo que sea mayor.

Ataques: la criatura pierde todos sus ataques y obtiene un ataque de toque incorporal.

Daño: el daño base del ataque de toque incorporal del incorpóreo depende del tamaño de la criatura, tal como se muestra en la tabla inferior. El ataque también inflige 1d6 puntos de consunción de Constitución.

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

Ataques especiales: el incorpóreo pierde los ataques especiales de la criatura base y obtiene consunción de Constitución.

Consunción de Constitución (Sb): una criatura viva golpeada por el toque incorporal de un incorpóreo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del incorpóreo + el modificador de Car del incorpóreo) o sufrirá 1d6 puntos de daño a la Constitución.

Cualidades especiales: el incorpóreo pierde todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las descritas a continuación.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide asesinado por un incorpóreo se levanta como incorpóreo al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes del incorpóreo que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida pero gana la plantilla de incorpóreo.

El incorpóreo puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

Subtipo incorporal: un incorpóreo sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejor, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal, excepto los ataques de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. Un incorpóreo puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y efectos de fuerza funcionan normalmente contra ellos. Un incorpóreo siempre se mueve en silencio y no puede ser oído con pruebas de Escuchar si no lo desea.

Resistencia a la expulsión (Ex): el incorpóreo obtiene una resistencia a la expulsión +2.

Rasgos de muerto viviente: el incorpóreo es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Un incorpóreo no puede ser revivido, y la *resurrección* sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Aura antinatural (Sb): tanto los animales domésticos como los salvajes pueden sentir la presencia antinatural de un incorpóreo a una distancia de 30'. No se aproximarán voluntariamente más cerca y quedarán despavoridos si se les obliga, siguiendo despavoridos mientras estén dentro de este alcance.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): el incorpóreo se queda prácticamente sin poderes a la luz del sol (no simplemente con un conjuro de *luz del día*) y huye de ella. Un incorpóreo atrapado a la luz del sol no puede atacar y sólo puede emprender acciones parciales.

Características: +6 a Des, +4 a Int, +4 a Sab, +4 a Car. Como un muerto viviente incorporal, el incorpóreo no tiene puntuación de Fuerza ni Constitución.

Dotes: el incorpóreo obtiene Iniciativa mejorada como dote adicional.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–5) o manada (6–11).
Valor de desafío: VD de la criatura base +5.
Tesoro: ninguno.
Alineamiento: legal maligno (siempre).
Ajuste de nivel: +7.

PERSONAJES INCORPÓREOS

Aquellos que vuelven de la muerte como incorpóreos probablemente podrán avanzar en niveles de clase gracias a su Inteligencia incrementada. Suelen preferir niveles de bárbaro, guerrero o explorador, ya que estas clases ofrecen una buena progresión de bonificador al ataque (beneficios que un personaje incorpóreo puede usar incluso aunque no pueda manipular objetos materiales). La clase predilecta del incorpóreo es guerrero.

TUMULARIO

La apariencia de un tumulario es un extraño y retorcido reflejo de la forma que tenía en vida. Sus ojos salvajes y desesperados queman de malevolencia, su carne correosa y reseca se pega a sus huesos, y sus dientes han crecido hasta convertirse en afiladas agujas.

Los tumularios acechan en los túmulos, catacumbas y otros lugares impregnados con el aura de la muerte, donde alimentan su odio. Buscan la destrucción de todo lo vivo, llenando cementerios con sus víctimas y poblando el mundo con su horrible progenie.

Los tumularios hablan cualquier idioma que conocieran en vida.

EJEMPLO DE TUMULARIO

Este ejemplo usa a un saurión como criatura base.

Saurión tumulario

Muerto viviente Mediano
Dados de golpe: 2d12 (13 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30'
CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataques: lanza larga +2 c/c (o 2 garras +2 c/c) y mordisco +0 c/c más consunción de energía, o jabalina +2 distancia
Daño: lanza larga 1d8+1/×3, mordisco 1d4 más consunción de energía, garra 1d4+1 más consunción de energía, jabalina 1d6+1
Frente/Alcance: 5'/5' (10' con lanza larga)
Ataques especiales: consunción de energía, hedor
Cualidades especiales: crear engendro, visión en la oscuridad 90', rasgos de muerto viviente
Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol +1
Características: Fue 12, Des 11, Con –, Int 8, Sab 12, Car 14
Habilidades: Esconderse +5*, Escuchar +3
Dotes: Ataque múltiple (A), Soltura con un arma (jabalina)
Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja, banda (3–5) o manada (6–11)
Valor de desafío: 4
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 3–6 DG (Mediano)

Combate

La mitad de un grupo de sauriones tumularios sólo van armados con sus garras y dientes, el resto lleva una o dos jabalinas y lanzas largas. Normalmente se ocultan, lanzando una andanada de jabalinas y luego se acercan para atacar. Si la batalla se vuelve en su contra, se retiran e intentan esconderse.

Consunción de energía (Sb): cualquier criatura viva golpeada por el ataque de toque de un saurión tumulario debe realizar una salvación contra Fortaleza (CD 13) o recibirá dos niveles negativos. Por cada nivel negativo que otorga, el saurión tumulario recupera 5 puntos de daño. Si la cantidad recuperada es superior

al daño que ha sufrido la criatura, obtiene cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no se quita (mediante un conjuro como *restablecimiento*) antes de que pasen 24 horas, el contrincante afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) para quitarlo. Fallar significa que el nivel (o Dados de Golpe) del contrincante es reducido en uno.

Hedor (Ex): cuando el saurión tumulario 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 y los sauriones tumularios) que se encuentren a 30' o menos del saurión tumulario deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o sufrirán unas terribles náuseas. Este efecto dura 10 asaltos e inflige un daño temporal de 1d6 puntos a la Fuerza.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide asesinado por un saurión tumulario se levanta como tumulario al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes del saurión tumulario que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida pero gana la plantilla de tumulario.

El saurión tumulario puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

Rasgos de muerto viviente: el saurión tumulario es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Un saurión tumulario no puede ser revivido, y la *resurrección* sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Habilidades: la piel del saurión tumulario cambia algo de color, permitiéndole mezclarse con el entorno igual que un camaleón y confiriéndole un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse. *En entornos rocosos o subterráneos este bonificador aumenta a +8.



CREAR UN TUMULARIO

"Tumulario" es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier humanoide (al que llamaremos a partir de ahora criatura base). Un tumulario tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente.

Dados de Golpe: todos los Dados de Golpe de la criatura cambian a d12.

CA: el tumulario obtiene un bonificador de armadura natural +4 o conserva el de la criatura base, lo que sea mejor.

Ataques: el tumulario conserva todos los ataques de la criatura base, y todas sus armas naturales pueden trasmitir el ataque especial de consunción de energía.

Daño: el tumulario conserva el daño de la criatura base y suma la consunción de energía a cualquier daño infligido con armas naturales.

Ataques especiales: el tumulario obtiene el ataque especial de consunción de energía, descrito a continuación. La CD del tiro de salvación para cualquiera de sus ataques especiales es igual a 10 + 1/2 de los DG del tumulario + el modificador de Car del tumulario.

Consunción de energía (Sb): cualquier criatura viva golpeada por el ataque de toque de un tumulario debe realizar una salvación contra Fortaleza o ganará dos niveles negativos. Por cada nivel negativo que otorga, el tumulario recupera 5 puntos de daño. Si la cantidad recuperara es superior al daño que ha sufrido la criatura, obtiene cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no se quita (mediante un conjuro como *restablecimiento*) antes de que pasen 24 horas, el contrincante afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (misma CD) para quitarlo. Fallar significa que el nivel (o Dados de golpe) del contrincante es reducido en uno.

Cualidades especiales: un tumulario obtiene las cualidades especiales descritas a continuación.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide asesinado por un tumulario se levanta como tumulario al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes del tumulario que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su amo. El engendro no posee ninguna de las aptitudes que tenía en vida pero gana la plantilla de tumulario.

El tumulario puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

Rasgos de muerto viviente: un tumulario es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedades, efectos de muerte, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise una salvación de Fortaleza excepto si también funciona sobre objetos. No es afectado por los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Un tumulario no puede ser revivido, y la resurrección sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Características: +2 a Fue, +2 a Des, +2 a Sab, +4 a Car. Como muerto viviente, el tumulario no tiene puntuación de Constitución.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera.

Organización: solitario, pareja, banda (3–5) o manada (6–11).
Valor de desafío: VD de la criatura base +3.
Tesoro: ninguno.
Alineamiento: legal maligno (siempre).
Ajuste de nivel: +4.

PERSONAJES TUMULARIOS

La clase predilecta del tumulario es hechicero. Muchos tumularios combinan puntuaciones altas de Carisma y de Sabiduría, convirtiéndoles en excelentes clérigos.

YUAN-TI

Uno de los aspectos más insidiosos de los yuan-ti es su herencia humana, ya que esta pervertida raza de hombres serpiente desciende de humanos que se cruzaron con una antigua raza de saurios. En su monstruosa malignidad, los yuan-ti siguen esta mezcla de sangre humana y serpentina, creando dos tipos de agentes y servidores que no son completamente humanos ni completamente yuan-ti.

Los cultistas yuan-ti (consulta el Capítulo 7: clases de prestigio) crean los dos tipos de servidores usando, esencialmente, el mismo proceso; y si este proceso tiene éxito el resultado es un corrupto. Estas criaturas tienen el mismo aspecto que antes de la infección (generalmente humanos sanos de entre 3.° y 6.° nivel). Aunque sus cuerpos no muestran signos de su sangre corrupta, su personalidad y comportamiento sí, ya que a menudo desarrollan hábitos como lamerse los labios, pronunciar sonidos sibilantes cuando hablan o adoptar a grandes serpientes como mascotas. Los corruptos sirven como agentes para los yuan-ti ya que pueden pasar desapercibidos entre otras razas e infiltrarse donde ni siquiera un yuan-ti puracasta podría arriesgarse a ser descubierto.

Si el proceso se tuerce, el resultado es un guardián de la prole (una abominación sin pelo y casi sin mente con el cuerpo demacrado). Su piel gris o amarillo-verdosa es dura y escamosa, y huele levemente a carne podrida. La criatura tiene los ojos vidriosos e inyectados en sangre, y mueve rápidamente su lengua bífida dentro y fuera de su boca. Los guardianes de la prole, tal como sugiere su nombre, a menudo vigilan las habitaciones de la prole de los yuan-ti.

Los corruptos y los guardianes de la prole hablan los idiomas que conocían antes de su transformación y normalmente aprenden el dracónico unos meses después.

EJEMPLO DE YUAN-TI CORRUPTO

Este ejemplo usa a un guerrero humano de 4.° nivel como criatura base.

Yuan-ti corrupto

Humanoide Mediano
Dados de golpe: 4d10+12 (34 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 30'
CA: 17 (+1 Destreza, +4 armadura de cuero tachonado +1, +2 escudo pequeño de acero +1), toque 11, desprevenido 16
Ataques: espada larga +1 +8 c/c
Daño: espada larga +1 1d8+5/19–20
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: mordisco venenoso, poderes psiónicos
Cualidades especiales: inmunidad al veneno, resistencia a conjuros 13
Salvaciones: Fort +8, Ref +2, Vol +0
Características: Fue 14, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 8, Car 12
Habilidades: Avistar +1, Escuchar +1, Nadar +3, Saltar +5, Trato con animales +2, Trepar +5
Dotes: Alerta (A), Ataque poderoso, Especialización en armas (espada larga), Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espada larga)
Terreno/Clima: terrestre/cálido
Organización: solitario
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno
Avance: según clase de personaje

Combate

Mordisco venenoso (Ex): la saliva de un corrupto es venenosa cuando se ingiere o se introduce en la sangre. Un corrupto sólo inyecta su veneno cuando participa en una presa con un contrincante que tenga la piel expuesta. La salvación de Fortaleza para resistir este veneno tiene una CD de 17. Las víctimas que fallen esta salvación sufren 1d4 puntos de daño a la Constitución. Después de un minuto deben volverse a salvar, y el fallo significa otros 1d4 puntos de daño a la Constitución. El beso de un corrupto también es venenoso, aunque en este caso la CD de salvación se reduce en 2.

Poderes psiónicos (St): la transformación activa un potencial psiónico latente en las mentes humanas, proporcionando a los corruptos aptitudes sobrenaturales similares a las de los verdaderos yuan-ti. Un corrupto puede crear uno de los siguientes efectos con el poder de su mente como un hechicero de su nivel de personaje: *veneno* (salvación de Fortaleza, CD 18) y *polimorfarse* (sólo en forma de serpiente o similar).

Inmunidad al veneno (Ex): los corruptos son inmunes a todos los tipos de veneno de serpiente, incluyendo su propio veneno.

Resistencia a conjuros (Ex): el corrupto obtiene una resistencia conjuros de 12 + 1 por cada tres niveles.

CREAR UN YUAN-TI

"Corrupto" y "Guardián de la prole" son plantillas adquiridas que pueden añadirse a cualquier humano (al que llamaremos de aquí en adelante criatura base). Las criaturas que usen estas plantillas tienen todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: los corruptos siguen siendo humanoides. Los guardianes de la prole se convierten en humanoides monstruosos.

CA: los guardianes de la prole no visten armadura.

Ataques y daño: los corruptos ganan un mordisco venenoso (consulta Ataques especiales).

Los guardianes de la prole tienen garras afiladas y mordeduras temibles que pueden usar cuerpo a cuerpo. Usan los valores de ataque base que tenían como humanos, pero sus garras infligen 1d2 puntos de daño y su mordisco 1d3.

Ataques especiales: los corruptos obtienen los dos ataques especiales siguientes.

Poderes psiónicos (St): la transformación activa un potencial psiónico latente en las mentes humanas, proporcionando a los corruptos aptitudes sobrenaturales similares a las de los verdaderos

yuan-ti. Un corrupto puede crear uno de los siguientes efectos con el poder de su mente como un hechicero de su nivel de personaje: *veneno* (salvación de Fortaleza, CD 13 + el modificador de Con del corrupto) y *polimorfarse* (sólo en forma de serpiente o similar).

Mordisco venenoso (*Ex*): la saliva de un corrupto es venenosa cuando se ingiere o se introduce en la sangre. Un corrupto sólo inyecta su veneno cuando participa en una presa con un contrincante que tenga la piel expuesta. La salvación de Fortaleza para resistir este veneno tiene una CD de 10 + 1/2 de los Dados de golpe del corrupto + el modificador de Con del corrupto. Las víctimas que fallen esta salvación sufren 1d4 puntos de daño a la Constitución. Después de un minuto deben volverse a salvar, y el fallo significa otros 1d4 puntos de daño a la Constitución. El beso de un corrupto también es venenoso, aunque en este caso la CD de salvación se reduce en 2.

Los guardianes de la prole no obtienen los poderes psiónicos ni el mordisco venenoso, pero en vez de eso ganan la aptitud furia.

Furia (*Ex*): una vez al día, el guardián de la prole puede entrar en un estado frenético similar a la furia de los bárbaros. En este estado, el guardián de la prole gana un +4 a Fuerza, un +4 a Constitución y un bonificador de moral +2 en las salvaciones de Voluntad, pero sufre un penalizador –2 en la Clase de armadura. La furia dura un número de asaltos igual a 3 + (el recién mejorado) modificador de Constitución del guardián de la prole.

Cualidades especiales: los corruptos obtienen inmunidad al veneno y resistencia a conjuros.

Inmunidad al veneno (*Ex*): los corruptos son inmunes a todos los tipos de veneno de serpiente, incluyendo su propio veneno.

Resistencia a conjuros (*Ex*): el corrupto obtiene una resistencia a conjuros de 12 + 1 por cada tres niveles.

Los guardianes de la prole obtienen resistencia mental.

Resistencia mental (*Ex*): los guardianes de la prole son inmunes a los conjuros de *inmovilizar* y *hechizo*.

Características: corruptos, +2 a Con. Guardianes de la prole, +2 a Des, +2 a Con, –4 a Int, –4 a Car.

Dotes: los corruptos y los guardianes de la prole obtienen Alerta como dote adicional debido a sus sentidos aumentados.

Terreno/Clima: terrestre/cálido.

Organización: corrupto, solitario. Guardián de la prole, nidada (2–8) o tribu (9–20).

Valor de desafío: corrupto, VD de la criatura base +1. Guardián de la prole, VD de la criatura base.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: caótico maligno (normalmente).

Avance: corrupto, según clase de personaje. Guardián de la prole –.

Ajuste de nivel: corrupto, +1, Guardián de la prole, +0.

CREAR CORRUPTOS

Los yuan-ti crean a la mayoría de sus servidores a partir de prisioneros humanos. También pueden transformar a adoradores humanos que se ofrecen voluntariamente para convertirse en corruptos e ingieren una destilación del veneno de yuan-ti mezclada con ciertas hierbas y raíces.

Cualquier humano que beba esta mezcla, ya sea voluntariamente o a la fuerza, debe realizar una salvación contra Fortaleza (CD 16). Si el tiro de salvación falla (y los voluntarios pueden elegir fallarlo), la víctima debe realizar una prueba de Constitución (CD 15). Tener éxito en esta prueba significa que la víctima se convierte en un corrupto mediante una dolorosa transformación que dura 1d6 días. Fallar significa que el personaje se convierte lentamente en un guardián de la prole en 1d6+6 días.

Si la salvación de Fortaleza tiene éxito, la víctima queda en coma inmediatamente y muere una hora después. Una víctima en coma puede recuperarse con un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno*, si es lanzado durante la hora posterior a la ingestión de la mezcla. Un yuan-ti con cabeza humana tiene la aptitud de neutralizar el veneno, y puede salvar a una víctima en coma, aunque este acto de salvación no es en beneficio de la víctima. Un humano que se salve puede encontrarse de repente consciente otra vez, sólo para ser obligado a ingerir otro frasco de la mezcla cuando el yuan-ti intente transformarlo de nuevo.

Sólo los humanos pueden convertirse en corruptos. Aunque los no humanos que beban la mezcla yuan-ti deben salvarse igualmente contra Fortaleza (CD 16). Si la salvación tiene éxito, el no humano queda gravemente afectado, incapaz de emprender nin-

guna acción durante 1d4 asaltos. Si la salvación falla, el no humano queda en coma y muere en 1d4+1 asaltos.

Si un humano falla su tiro de salvación después de beber la mezcla, algunas medidas desesperadas pueden impedir su transformación en corrupto. Si se lanza *neutralizar veneno, disipar magia, quitar maldición* y *sanar* sobre la víctima, en este orden, el proceso de transformación se revierte. Sin embargo, la víctima pierde permanente un punto de Inteligencia. Un conjuro de *deseo, deseo limitado* o *milagro* revierte la transformación sin pérdida de Inteligencia. Una vez se ha completado la transformación, sólo un *deseo* o *milagro* puede restablecer a la víctima a su antigua identidad.

PERSONAJES YUAN-TI

La mayoría de personajes yuan-ti son corruptos. Su clase predilecta es guerrero. Algunos guardianes de la prole conservan la Inteligencia suficiente para coger niveles de clase, y su clase predilecta es guerrero. Aunque los corruptos a menudo se hacen multiclase como pícaros y, finalmente, asesinos, los guardianes de la prole que tienen niveles de clase suelen ser guerreros.



MÚLTIPLES PLANTILLAS

Es posible que quieras crear un monstruo que use más de una plantilla. Por ejemplo, quizá quieras crear un semidragón hombre-tigre. Esta sección discute las reglas generales para aplicar múltiples plantillas y algunas directrices específicas para plantillas concretas. En casi todos los casos es necesario aplicar el sentido común.

ESTRUCTURA PIRAMIDAL

Algunos tipos de criatura son más fáciles de cambiar que otros. Alguno tipos, como el de muerto viviente, no pueden cambiar (con algunas excepciones raras). Como ayuda para determinar el tipo de una criatura que tenga varias plantillas, podemos ordenar los tipos en forma de pirámide. En la base están los tipos que pueden cambiar más fácilmente, y en la cima están los tipos que sólo pueden cambiar raramente o no hacerlo nunca.

Finalidad de la pirámide

Normalmente, la última plantilla aplicada determina el tipo de una criatura. Sin embargo, es posible que alguna plantilla imponga un tipo de criatura que invalide cualquier plantilla siguiente. Los tipos que se encuentran más arriba en la pirámide anulan a los que están por debajo, incluso aunque el tipo inferior se aplique con posterioridad. Puedes aplicar la plantilla de semidragón sobre un elemental de tierra, por ejemplo, y sigue siendo un elemental.

La pirámide trata sobre los tipos de criatura, y no dicta el orden en que debes aplicar las plantillas.

La pirámide desde la base a la cima

Animal, humanoide, sabandija: estos tipos forman la base de la pirámide, puesto que son los tipos de criatura más simples y que tienen menos aptitudes exóticas. Casi cualquier plantilla aplicada sobre ellas anula su tipo.

Bestia mágica, humanoide monstruoso: estos dos tipos de criatura ocupan el nivel por encima de la base, una estrecha franja entre los humanoides, a cuyo tipo anulan, y los tipos más exóticos como aberración, fata, gigante, ajeno y humanoide (cambiaformas), que los anulan a ellos.

Fata, gigante: estos dos tipos ocupan el nivel superior al de la bestia mágica y el humanoide monstruoso. Aunque anulan a los animales, humanoides, bestias mágicas y humanoides monstruosos, el resto de tipos los anulan a ellos.

Dragón, humanoide (cambiaformas): estos dos tipos ocupan el nivel superior a la fata y el gigante.

Aberración: este tipo esta solo por encima del dragón y el humanoide (cambiaformas).

Elemental, cieno, planta: estos tres tipos ocupan el nivel justo por debajo de la cima. Si se les aplica otra plantilla, generalmente conservan cualquiera de estos tres tipos.

PLANTILLAS Y BIOLOGÍA

Cuando apliques plantillas, las reglas son más importantes que la anatomía. Con todos los conjuros de polimorfía, cambiaformas, forma alternativa y aptitudes similares de Dungeons&Dragons, no existen motivos para preocuparse por el tamaño o la anatomía. Cualquier criatura puede producir cualquier descendencia, y tú puedes describir esa descendencia usando una plantilla. Recuerda también que los progenitores pueden ser criaturas que aún no se han publicado. Muchas plantillas tienen lugar por la influencia de la magia, más que de la biología. Las reglas, y tu imaginación, deberían ser tu guía.

Cuando añadas varias plantillas, las mitades se convierten en cuartos. Una criatura con plantillas de semicelestial y semidragón se convierte en una criatura cuarto celestial/cuarto dragón.

Constructo, ajeno, muerto viviente: estos tres tipos se encuentran en la cima de la pirámide. Una vez una criatura se convierte en un muerto viviente o un constructo con la aplicación de una plantilla, no puede convertirse en otra cosa. Cuando una criatura deja de ser nativa del plano Material, se convierte en ajeno para siempre.

ORDEN

La creación de una criatura con varias plantillas sigue todas las reglas presentadas. Aplica una plantilla cada vez hasta que hayas completado el monstruo.

Antes de que empieces, planea el proceso. Decide qué plantillas quieres aplicar y elige tu criatura base. Asegúrate de que eliges una criatura base elegible para la primera plantilla. Si la primera plantilla cambia el tipo de la criatura base o sus puntuaciones de característica, asegúrate de que la nueva criatura será elegible para la siguiente plantilla.

Realiza esta prueba para todas las plantillas que pretendas aplicar.

Aplica la primera plantilla completamente para crear una "nueva" criatura base. Luego aplica la siguiente plantilla y sigue el mismo proceso, hasta que apliques la última.

Si en cualquier momento la criatura base deja de ser elegible para la siguiente plantilla, debes parar. Una criatura puede dejar de ser elegible debido a un cambio en sus características o a un cambio de tipo.

Por ejemplo, la plantilla de licántropo sólo puede añadirse a los humanoides. Un elfo con la plantilla táurico se convierte en un humanoide monstruoso y ya no puede convertirse en licántropo. Y a la inversa, un elfo licántropo es un humanoide (cambiaformas) y no puede convertirse en criatura táurica. Cada una elimina a la otra.

Tu criatura base debe ser capaz de cumplir los requisitos físicos (Fuerza, Destreza, Constitución) para la nueva plantilla. Si una plantilla no indica requisitos físicos, puedes dar por sentado que todas las criaturas vivas tienen las puntuaciones suficientes. Los muertos vivientes, por ejemplo, no tienen puntuaciones de Constitución y por tanto no pueden convertirse en ningún otro tipo de criatura.

Una criatura que carezca de una característica mental (Inteligencia, Sabiduría, Carisma) sigue pudiendo elegir una nueva plantilla. Por ejemplo, un cieno no suele tener Inteligencia, pero aún puede ser elegible para la aplicación de una plantilla que se aplique a los cienos mientras no requiera un mínimo de Inteligencia. Por ejemplo, una criatura gelatinosa puede acceder a la plantilla de celestial porque ésta no tiene ningún requisito mínimo de Inteligencia, pero no podría convertirse en semicelestial porque esa plantilla requiere un mínimo de Inteligencia de 4.

La última plantilla aplicada determina el tipo final de criatura, excepto si el tipo actual está más alto en la pirámide (consulta 'Estructura piramidal', atrás en este capitulo).

Por ejemplo, normalmente un perro (animal) no puede ser un semicelestial porque no cumple el requisito de la puntuación de Inteligencia.

Sin embargo, sí puede ser un semidragón. Un perro semidragón tiene la suficiente inteligencia para permitir a su descendencia ser semicelestial. El resultante perro cuarto dragón/cuarto celestial es un ajeno.

NOTAS SOBRE PLANTILLAS CONCRETAS

Bestia monstruosa: esta plantilla te permite proporcionar algunas aptitudes exóticas a los animales o las sabandijas, ¡en el caso que convertirse en muerto viviente, tener parte de dragón o varias cabezas no sea lo suficientemente exótico! Este tipo de bestias mágicas son muy apropiadas para las partidas de DUNGEONS&DRAGONS.

Celestial: aunque el texto dice que puede añadirse a cualquier criatura corporal de alineamiento no maligno, la criatura base debe estar viva. La plantilla no puede añadirse a los muertos vivientes o constructos. Sin embargo, sí puede añadirse a los ajenos. Por tanto es posible crear una criatura que tenga dos partes diferentes de celestial (una mezcla de arconte y eladrin, por ejemplo).

Constructo encarnado: esta es una plantilla muy específica creada para convertir a algunos constructos, como los gólem de piedra, en humanoides o gigantes. El beneficio principal de esta plantilla es que le proporciona un medio para convertir en personajes jugadores a los gólem.

Criatura alada: ninguna nota especial.

Criatura de varias cabezas: si añades otras plantillas, la criatura conserva sus cabezas.

Criatura espectral: las criaturas espectrales no son engendros de los espectros excepto si la criatura base es humanoide. En vez de eso, son formas independientes de muertos vivientes incorporales. Consulta Fantasma para las notas.

Criatura feral: las criaturas ferales pueden ser poco más que animales depredadores, dependiendo de su Inteligencia, a pesar de tener el tipo de humanoide monstruoso.

Criatura gelatinosa: aunque tienen una forma inestable, las criaturas gelatinosas no son amorfas. Cada una de ellas tiene una forma individual.

Criatura insecto: ninguna nota especial.

Criatura momificada: como uno de los pocos muertos vivientes corporales inteligentes, las momias conservan muchos de los rasgos físicos que tenían en vida. Por ejemplo, un águila momificada aun tiene alas y puede volar.

Criatura reptiliana: si se combina con una plantilla que suele vivir en el desierto, dale a la criatura reptiliana una velocidad de excavar igual a su velocidad terrestre y quita la de nadar. Si se combina con una plantilla que vive principalmente en condiciones frías, la entrada de Terreno/Clima de la criatura reptiliana tiene preferencia.

Criatura simbiótica: es completamente posible que esta plantilla eleve la puntuación de Inteligencia del anfitrión, ya que el mínimo de inteligencia de la plantilla resultante es 3, y los animales, plantas y sabandijas tienen todos puntuaciones de Inteli-

TIPO CONTRA SUBTIPO

La pirámide se aplica a los tipos de criatura, no a los subtipos. Una criatura generalmente sólo tiene un tipo, y la pirámide ayuda a determinar qué tipo tiene una criatura. Pero una criatura puede tener varios subtipos. En general, una criatura puede tener un subtipo humanoide como trasgoide y enano (si es humanoide), dos subtipos de alineamiento (legal o caótico y bueno o maligno), un subtipo elemental, un subtipo de energía y cualquier número de otros subtipos como reptiliano, acuático o incorporal.

gencia por debajo de esta cifra. En la mayoría de casos, la aberración resultante es significativamente menos inteligente que el anfitrión humanoide.

Criatura sombría: las criaturas sombrías no son engendros de las sombras excepto si la criatura base es humanoide. En vez de eso, son formas independientes de muertos vivientes incorporales. Consulta Fantasma para las notas.

Criatura táurica: aunque el centauro y la draña son dos buenos ejemplos visuales de criaturas táuricas, siguen sus propias reglas como monstruos específicos. Cuando crees a tus propios monstruos táuricos, sigue las reglas de la plantilla.

Fantasma: una nota clave para todas las plantillas que crean a muertos vivientes incorporales o etéreos es que las aptitudes especiales de la criatura base que dependen de los ataques físicos (esencialmente, cualquier aptitud extraordinaria) ya sólo funcionan contra criaturas etéreas. Un fantasma yuan-ti, por ejemplo, no puede envenenar a nadie. Las aptitudes sobrenaturales y sortílegas funcionan normalmente, siempre que no precisen del contacto físico. Incluso las armas de aliento dejan de funcionar.

Fantasma bestial: consulta Fantasma, anteriormente.

Incorpóreo: las criaturas incorpóreas no son engendros de los tumularios excepto si la criatura base es humanoide. En vez de eso, son formas independientes de muertos vivientes incorporales. Consulta Fantasma para las notas.

Infernal: aunque el texto dice que puede añadirse a cualquier criatura corporal de alineamiento no bueno, la criatura base debe estar viva. La plantilla no puede añadirse a los muertos vivientes o constructos. Sin embargo, sí puede añadirse a los ajenos. Por tanto es posible crear una criatura que tenga dos partes diferentes de infernal.

Licántropo: la lista de plantillas muestra que muchas plantillas (celestiales, infernales, criaturas gelatinosas, fantasmas, fantasmas bestiales, semicelestiales, semidragones, semiinfernales, criaturas de varias cabezas, criaturas espectrales y criaturas sombrías) se aplican a los humanoides y también a otros tipos de criatura. La de licántropo, sin embargo, sólo se aplica a los humanoides. Si una plantilla cambia el tipo de la criatura base a algo diferente de humanoide, un licántropo con esa plantilla debe ser un licántropo natural en vez de uno infectado. Un semidragón, por ejemplo, es inmune a la maldición de la licantropía debido a que no se puede aplicar la plantilla de licántropo sobre las criaturas con el tipo dragón. No obstante, un licántropo y un dragón pueden producir un licántropo semidragón.

Cualquier otra plantilla adicional a la de licántropo sólo afecta a la forma humanoide (verdadera) del licántropo. Cuando cambia de forma, un licántropo sigue las reglas del *polimorfarse*.

Liche: cuando un personaje se convierte en liche, todos sus Dados de Golpe se convierten en d12. Cualquier dado obtenido en adelante debido a niveles de clase también es un d12, sea cual sea la clase.

Semicelestial: las criaturas con esta plantilla conservan sus alas si, de algún modo, se les aplica otra plantilla. Si esa plantilla también tiene alas, las alas de la criatura tienen el aspecto de las de un semicelestial. Igual que con celestial, puede añadirse semicelestial a los ajenos para crear, por ejemplo, a un azer semicelestial.

Semidragón: las criaturas que tengan esta plantilla conservan sus alas si se aplica otra plantilla sobre ellas. Esta plantilla puede aplicarse a los dragones para crear combinaciones entre especies, como un dragón negro semirrojo. Una criatura que sea cuarto dragón y cuarto celestial o infernal tiene las alas de su herencia ajena.

Semiinfernal: las criaturas con esta plantilla conservan sus alas si, de algún modo, se les aplica otra plantilla. Si esa plantilla también tiene alas, las alas de la criatura tienen el aspecto de las de un semiinfernal. Igual que con infernal, puede añadirse semiinfernal a los ajenos para crear, por ejemplo, a una bestia del caos semiinfernal.

Tumulario: como las momias, los tumularios son muertos vivientes corporales y conservan muchos de los rasgos físicos que tenían en vida. Por ejemplo, un saurión tumulario conserva su aptitud de hedor.

Vampiro: cuando un personaje se convierte en vampiro, todos sus Dados de Golpe se convierten en d12. Cualquier dado obtenido en adelante debido a niveles de clase también es un d12, sea cual sea la clase.

Yuan-ti: ninguna nota especial.

ROMPE LAS REGLAS

Si quieres arriesgarte un poco y adentrarte en un territorio que no esté cubierto por las reglas, puedes combinar plantillas de cualquier modo que desees y aplicarlas a cualquier criatura. Obtendrás a un monstruo único para tu campaña a expensas de unas pocas decisiones adicionales.

Supón que quieres crear a un can trasguero fantasmal. Normalmente, la plantilla de fantasma no se aplica a los ajenos, de modo que la criatura resultante rompe las reglas. La plantilla no cambia el tamaño de la criatura, pero sí cambia el tipo. Los muertos vivientes y los ajenos están ambos en la cima de la pirámide, de modo que el tipo de la criatura depende de cuál es más ventajosa. Si tu aventura tiene lugar en un plano Exterior, puedes querer dejarla como ajeno. Si es así, los Dados de Golpe probablemente no cambiarán, y el can trasguero fantasmal debería tener una puntuación de Constitución y vulnerabilidad a la mayoría de efectos que precisen salvarse contra Fortaleza. Aun podría obtener el subtipo incorporal. El tipo de muerto viviente tiene algunas ventajas significativas, así que para este ejemplo cambiamos el tipo a muerto viviente y el Dado de Golpe a d12. El can trasguero fantasma pierde su puntuación de Constitución pero obtiene inmunidad a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, excepto si afecta a objetos. El can trasguero fantasma ahora tiene un Carisma 18 y también 39 puntos de golpe, un pequeño aumento a pesar de perder su puntuación de Constitución. Su salvación de Fortaleza baja a +5, ya que pierde su bonificador de Constitución. No tiene habilidades basadas en la Constitución. Sus modificadores en las habilidades de Engañar e Intimidar aumentan a +13 debido a su Carisma incrementado. La nueva puntuación de Carisma también mejora la CD de sus aptitudes sortílegas a 14 + nivel de conjuro, y el can trasguero fantasma debe manifestarse para afectar a objetivos en el plano Material. Por otra parte, los ataques y cualidades especiales de un fantasma se aplican a esta criatura del mismo modo que a cualquier otra cubierta normalmente por la plantilla.



OGRO TRANSFORMADO

Si eres un DM, es posible que tus jugadores quieran crear personajes nuevos cuando vean este libro. Algunos, sin embargo, querrán transformar sus personajes ya creados en monstruos. Este capítulo proporciona la información necesaria para cuando esto suceda.

Un DM nunca debe permitir a un personaje transformarse de una raza estándar a un monstruo. Ni siquiera en el caso de monstruos que transforman a sus víctimas en monstruos del mismo tipo al matarlos. En el caso de la licantropía u otra forma de transformación que tiene lugar tras la muerte del personaje, el DM puede decidir simplemente coger el personaje y hacer un PNJ con él. En relación con el ritual de transformación voluntaria (detallado en este capítulo), el DM puede no permitirlo, o determinar que este método de transformación no está disponible hasta que se sienta más confortable con la idea.

A: Este es Una v ocurre, los ca

EFECTOS DE LA TRANSFORMACIÓN

B: Aquí hay un ejem un anillo pue

Cuando un personaje se transforma obtiene un nuevo nivel de efectivo personaje. Este NEP determina cuántos puntos de experiencia necesita para alcanzar su siguiente nivel de clase y cuántos puntos de experiencia consigue su grupo en cada encuentro. El DM debe explicar estos efectos a los jugadores antes de permitirles que empiecen a transformar a sus personajes.

Por ejemplo, una pícara humana que acaba de alcanzar el 5.º nivel y tiene 10.000 puntos de experiencia, en su siguiente aventura es mordida por un hombre-rata. La pícara decide que quiere las aptitudes asociadas con la licantropía, quizá imaginándose a una banda de ladrones hombres-rata trabajando para ella. Falla voluntariamente su salvación de Fortaleza contra la maldición de la licantropía (consulta 'Licántropos', más adelante) y, después de su primer cambio, se convierte en mujer-rata. Ahora su NEP es 8. En vez de necesitar 5.000 puntos de experiencia para pasar del 5.º al 6.º nivel, necesitará 26.000 puntos de experiencia (la diferencia entre 5.º y 9.º nivel). El nivel medio de su grupo se incrementa, de modo que todo el mundo consigue menos puntos de experiencia de los siguientes encuentros (consulta la Tabla 7–1: recompensas en puntos de experiencia en la *Guía del* DUNGEON MASTER) excepto si el DM los modifica para incrementar su Nivel de encuentro. Cuando tenga 36.000 puntos de experiencia, la pícara puede añadir su 6.º nivel como pícara (o como cualquier otra clase que elija), será un personaje con un NEP de 9 y necesitará 9.000 PX para alcanzar su siguiente nivel (la diferencia entre el 9.º y el 10.º nivel).

Después de que el personaje se transforme, su NEP debería ser de 15 o inferior por las razones indicadas en la barra lateral 'Niveles máximos' en el Capítulo 2: personajes monstruos. Aunque el ritual de transformación es posible para los personajes de mayor nivel, aquellos que conocen los rituales generalmente no llevan a cabo el proceso de transformación sobre alguien que luego pueda usurparles la autoridad o

Aunque la forma física ha cambiado de forma drástica los pequeños detaller nunca varían, por ejemplo, los tatuajes. AS

que seguramente no podrá ir de aventuras durante el tiempo suficiente para pagarles.

CAMBIO DE ALINEAMIENTO

Si un personaje se transforma en una especie de monstruo que siempre tiene un alineamiento concreto, y el personaje no tenía ese alineamiento originalmente, debe realizar una salvación contra Voluntad (CD 10 + 1/2 de los Dados de Golpe del monstruo final + el modificador de Sab del monstruo final) para evitar un cambio de alineamiento involuntario. Modifica la CD como sigue:

El alineamiento del monstruo se diferencia en un paso del alineamiento original del personaje (por ejemplo, un personaje NB y un monstruo LB)	–5
El alineamiento del monstruo se diferencia en dos pasos del alineamiento original del personaje (por ejemplo, un personaje NB y un monstruo LN, o un personaje NB y un monstruo NM)	+5
El alineamiento del monstruo es diametralmente opuesto al alineamiento original del personaje (por ejemplo, un personaje LB y un monstruo CM)	+10

CLASES Y CONJUROS

Ya existen maneras de cambiar el tipo de criatura de un personaje de un humanoide de raza estándar a otra cosa. Los monjes, por ejemplo, se convierten en ajenos a 20.º nivel. Muchas clases de prestigio presentadas en libros como *Tomo y sangre* permiten cambios graduales hacia ajeno, semidragón y otros tipos. Las reglas apropiadas aparecen en las descripciones de las clases.

El conjuro *reencarnar* también proporciona la oportunidad para que un personaje se transforme. Los pixis y los sátiros están en la tabla de la descripción del conjuro (consulta el Capítulo 11 del *Manual del jugador*), pero también está "Otro". Habla con tu DM sobre tu deseo de alterar tu personaje y luego, si tu personaje muere, el DM puede permitir que ese personaje se reencarne como una criatura del tipo elegido por ambos.

Los efectos del lanzamiento de un conjuro de *deseo* para cambiar el tipo de una criatura se discuten en 'Rituales', más adelante en este capítulo.

MONSTRUOS

Muchos monstruos tienen la aptitud de transformar a sus víctimas en criaturas de su especie. Sin embargo, ninguna transformación que reduzca la Inteligencia de la víctima por debajo de 3 puede producir un personaje jugador. Las transformaciones que eliminan los recuerdos de la vida previa de un personaje no se recomiendan, pero la clase de prestigio engendro liberado (consulta el Capítulo 7 de este libro) presenta un modo de tratar con un personaje que se convierte en necrófago, sombra u otro tipo de engendro. Por otra parte, usa las reglas de este libro para alterar las puntuaciones de característica, cambia los Dados de Golpe para reflejar el nuevo tipo de criatura, e impón cualquier esclavización de los personajes, como la causada por los tumularios y vampiros.

A continuación se discuten varias especies de monstruos que transforman a sus víctimas.

Bodak: un humanoide asesinado por la mirada mortal de un bodak se convierte en un bodak al día siguiente, cambiando su tipo a muerto viviente. Las principales desventajas de este tipo de transformación son que pocos humanoides quieren estar cerca del horrible aspecto de un bodak, las retrospectivas del bodak pueden dejarle inactivo y se convierte en vulnerable a la luz del sol (principalmente por estas razones, el bodak no se considera una elección adecuada para un PJ monstruo; consulta el Apéndice 2 de este libro para ver una lista completa de los monstruos recomendados). El nuevo bodak no tiene ninguna obligación ni lazo con el bodak que mató a su antigua forma.

Draña: de acuerdo con el *Manual de monstruos*, cuando un drow por encima de lo habitual (y todos los personajes jugadores están, de algún modo, por encima de lo habitual) llega al 6.º nivel, la deidad Lolth puede hacerle pasar una prueba especial. Aquellos que fallan la prueba se convierten en drañas (y su tipo cambia a aberración). A diferencia de otros tipos de transformaciones en monstruo, este precisa que la criatura base sea de una raza inusual (drow) para empezar. Este tipo de transformación también requiere tener acceso a un templo de Lolth, así que la criatura base debe ser aceptada en la sociedad drow, lo que significa que probablemente tendrá un alineamiento neutral maligno. Puedes crear una draña aplicando la plantilla de criatura táurica descrita en el capítulo 10 de este libro.

Una vez transformada, la draña es una proscrita en la sociedad drow. Las drañas que fueron clérigos conservan sus conjuros, dominios, conjuros de dominio y poderes concedidos. Las drañas que fueron magos mantienen sus conjuros y dotes adicionales, y pueden seguir preparando esos conjuros normalmente. Las drañas hechiceras mantienen sus conjuros y pueden seguir lanzándolos normalmente. Cualquier nivel adicional de clérigo, hechicero o mago alcanzado como draña se suma a los seis niveles previos del personaje. Si un personaje cumple los requisitos, el DM debería considerar el impacto de las aptitudes de lanzamiento de conjuros y aptitudes sortílegas de la draña en la partida antes de permitir esta transformación.

Fantasma: el DM puede permitir que los personajes fallecidos sigan en contacto con sus antiguas vidas convirtiéndose en fantasmas (consulta la plantilla en el *Manual de monstruos*). Este tipo de personaje cambia su tipo a muerto viviente. Los fantasmas presentan unos desafíos similares a los vampiros: pueden superar fácilmente los obstáculos que detendrían o retrasarían a un grupo de seres corporales y pueden poseer a seres vivos. Este tipo de personajes funcionan mejor para aventuras únicas, "pasando a mejor vida" cuando cumplen algún asunto que dejaran por finalizar en vida.

Licántropo: otro modo de transformar el tipo de un personaje es convertirlo en un licántropo (consulta la plantilla en el *Manual de monstruo*). Aquellos que contraen la licantropía después de empezar como humanoides cambian su tipo a humanoides (cambiaformas) durante el juego. Un personaje que desee la transformación puede fallar voluntariamente su salvación de Fortaleza para resistir la maldición de la licantropía.

Aquellos que contraen la licantropía pueden aprender Control de forma como habilidad de clase (consulta la descripción de la habilidad en el Apéndice 3 del *Manual de monstruos*) y obtienen varios beneficios más, tal como se indica en la descripción de la plantilla. En cualquier momento en que el personaje cambie a una forma animal, el DM toma el control del personaje y lo trata como un animal salvaje de la especie adecuada. La pérdida de control del jugador tiene lugar debido a la disminución de Inteligencia del personaje (los animales siempre tienen una Inteligencia menor que 3) y el cambio de comportamiento del personaje, no debido a ningún cambio de alineamiento. El jugador conserva el control del personaje cuando está en forma humanoide o híbrida.

Liche: transformarse en un liche (consulta la plantilla en el *Manual de monstruos*) requiere que un personaje tenga al menos 11 niveles de clérigo, hechicero o mago para poder crear la filacteria. Los

personajes jugadores que se convierten en liches cambian su tipo a muerto viviente. No tienen que cambiar su alineamiento a maligno, pero si no lo hacen no obtienen la aptitud sobrenatural de aura de miedo. El DM debería revisar la naturaleza inmortal del liche y su relación con su filacteria antes de permitir a este tipo de personaje en la partida. Debido a que el liche es realmente inmortal excepto que se destruya su filacteria, muchas amenazas convencionales que pueda encontrar yendo de aventuras pierden su valor.

Necrófago: los necrófagos presentan menos problemas que los fantasmas, liches o vampiros porque están limitados a las formas convencionales de movimiento y pueden morir de manera relativamente fácil. Un personaje que se convierte en necrófago cambia su tipo a muerto viviente. El DM debería imponer la necesidad del personaje de alimentarse de carroña, y enfatizar el horror con que la mayoría de gente reacciona ante los necrófagos. Como la criatura base siempre es caótica maligna, los necrófagos personajes jugadores de otros alineamientos son raros.

Slaad: el mordisco de un slaad azul transforma a los lanzadores de conjuros arcanos en slaad verdes y al resto de personajes en slaad azules. En cualquier caso, el tipo del personaje cambia a ajeno. La transformación dura una semana, pero deja la mente y los recuerdos del personaje intactos. Además no existe ningún lazo entre el personaje transformado y el slaad azul; el personaje transformado es capaz de actuar con independencia.

Sombra, espectro, tumulario e incorpóreo: la transformación en cualquiera de estas cuatro criaturas aparece después de algunos asaltos tras la muerte de la víctima. En todos los casos, el tipo de personaje cambia a muerto viviente. La mayor desventaja de las sombras, espectros e incorpóreos es su incapacidad de interactuar físicamente con el mundo real excepto a través de sus ataques de toque consumidores. Como resultado, es muy probable que sean mal recibidos en todas partes. Debido a que la criatura base es siempre de alineamiento maligno, los personajes de otros alineamientos son raros. Los personajes sombras engendrados con el ataque de consunción de Fuerza de la sombra están bajo el control de la sombra original mientras ésta exista.

Vampiro: la debilidad de un vampiro (consulta la descripción en el *Manual de monstruos*) quizá no disuada a los jugadores de querer interpretar a este tipo de personaje. El DM debería revisar cuidadosamente las aptitudes especiales de los vampiros, así como sus debilidades, antes de permitirlos en la partida. La dominación, la consunción de energía y la absorción de sangre son ataques poderosos. La forma gaseosa, trepar cual arácnido y forma alternativa permiten al personaje eludir trampas y otros desafíos. Por otra parte, la incapacidad de un vampiro de entrar en edificios privados o cruzar agua corriente puede hacer que ir de aventuras sea problemático para el personaje. Además, la dificultad de matar a un vampiro puede hacer que este tipo de personajes sean un peligro mucho mayor de lo que sugiere su nivel.

Dando por sentado que un personaje jugador puede convencer a un vampiro para que consuma su Constitución con su ataque de absorción de sangre en vez de matarlo directamente con su ataque de consunción de energía, la transformación es relativamente simple. Si un personaje con 5 o más Dados de Golpe (con cualquier combinación de DG de la criatura base y DG de niveles de clase) muere debido a que un vampiro reduce su Constitución a 0, ese personaje se levanta como un vampiro 1d4 días después de su entierro. Este tipo de personajes suelen ser caóticos malignos, aunque los personajes jugadores pueden ser excepciones (consulta 'Cambio de alineamiento', atrás). Los vampiros recién creados son esclavos de su amo, sea cual sea su alineamiento, hasta la muerte de éste.

Vargouille: un vargouille puede besar a un personaje paralizado y transformarlo en otro de su especie (cambiando su tipo a ajeno). La transformación tarda 4–24 horas, dando por sentado que no se interrumpa con la luz del sol o un conjuro de *luz del sol*, y no se revierta la transformación usando un *quitar enfermedad*. La pérdida de Inteligencia probablemente hará que esta criatura transformada no sea deseable para usarla como personaje jugador. Otro problema serio para un PJ es la pérdida de extremidades humanoides y la pérdida correspondiente de la aptitud para manipular armas y equipo.

RITUALES

Un ritual es un método para transformar permanentemente a un personaje voluntario en un monstruo de cierta especie. Existen rituales menores, que cambian algún aspecto del personaje, y mayores, que convierten al personaje en una criatura totalmente diferente.

Hace falta un ritualista (un lanzador de conjuros versado en llevar a cabo uno o más rituales) para la ejecución de cualquier ritual. Los personajes jugadores lanzadores de conjuros pueden aprender cómo llevar acabo los rituales descritos a continuación. Un ritualista no puede ejecutar un ritual sobre sí mismo.

Un lanzador de conjuros puede aprender un único ritual cada vez que obtiene un nuevo nivel de conjuros. Por ejemplo, un mago puede aprender un ritual a 1.er nivel (cuando obtiene conjuros de 1.er nivel), 3.er nivel (cuando obtiene conjuros de 2.º nivel), 5.º nivel (cuando obtiene conjuros de 3.er nivel), etcétera. Un lanzador de conjuros no puede aprender un ritual que precise de un conjuro específico (*deseo* o *polimorfar a otro*) excepto si puede lanzar tal conjuro.

RITUALES MENORES

Algunos personajes pueden desear obtener los beneficios de un tipo o un subtipo concreto de monstruo, sin realmente convertirse en la especie de monstruo específica. Por ejemplo, un personaje puede desear obtener el subtipo trasgoide para poder usar objetos mágicos específicos para los trasgoides. Otro personaje puede querer un subtipo concreto para cualificarse en una clase de prestigio. Los rituales menores permiten este tipo de transformación.

Precio del ritual: un ritualista cobra un número de piezas de oro igual a 1.000 × su nivel de lanzador por cada ejecución de un ritual. Además, los propios rituales tienen costes (en piezas de oro y en puntos de experiencia) especificados en sus descripciones, que pueden ser pagados por el personaje receptor.

Duración del ritual: un ritual menor tarda 24 horas en completarse, durante las cuales el personaje y el ritualista no pueden hacer nada más que llevar a cabo el ritual, descansar, comer, dormir y hablar. Cualquier interrupción estropea el ritual, que debe empezarse de nuevo.

Nivel de lanzador del ritual: los niveles de lanzador se especifican en la descripción de cada ritual.

Si un ritual es interrumpido se tiene que pagar de nuevo al ritualista, pero el personaje no pierde puntos de experiencia. Completar el ritual consume los puntos de experiencia del receptor durante la última hora. Ningún conjuro, ni siquiera *restablecimiento*, puede devolver los puntos de experiencia gastados. Los personajes no pueden gastar puntos de experiencia que no tienen.

Ajuste de nivel: este número modifica el NEP del personaje en la cantidad mostrada.

Ritual de agallas

Este ritual da al personaje el subtipo acuático. El beneficio de este ritual es que, aunque el personaje aún puede respirar aire, también posee agallas y puede respirar agua indefinidamente. Este obvio cambio físico incrementa las CD de las pruebas de Disfrazarse en +5. El personaje no obtiene velocidad natatoria ni ningún bonificador racial en las pruebas de Nadar. El personaje debe especificar si desea poder respirar agua dulce o salada. El ritual puede proporcionarle cualquiera de las dos, y una segunda ejecución del ritual permite que el personaje respire ambos tipos de agua.

Este ritual requiere un transmutador de 7.º nivel que conozca *polimorfar a otro.*

Precio del ritual: este ritual le cuesta al receptor 56.000 piezas de oro y 2.240 PX.

Ajuste de nivel: +0, o +1 si se está jugando en una campaña marítima o acuática.

Ritual de alineamiento

Este ritual menor proporciona al personaje un subtipo de alineamiento (caótico, maligno, bueno o legal) o cambia un subtipo de alineamiento existente. El beneficio es apreciable principalmente para los ajenos, cambiando el modo en que ciertos conjuros y objetos les afectan. La finalización con éxito de este ritual requiere que el personaje supere una salvación de Voluntad. La CD de la salvación y las consecuencias del fallo varían dependiendo de la relación entre el alineamiento del personaje y el subtipo deseado (ver más adelante). En todos los casos, si se tiene éxito se adquiere el subtipo deseado (o se realiza el cambio) y el alineamiento del personaje cambia para concordar con el subtipo. Tener éxito por 5 puntos o más culmina el ritual sin cambiar el alineamiento del personaje.



Opuesto: cualquier alineamiento bueno es opuesto a cualquier alineamiento maligno, y cualquier alineamiento caótico es opuesto a cualquier alineamiento legal. Cambiar a un subtipo opuesto al alineamiento de un personaje es muy peligroso. Si un personaje intenta obtener un subtipo de alineamiento opuesto a su alineamiento actual, debe realizar una salvación contra Voluntad (CD 20). Si falla, el ritual le mata.

Diferente pero no opuesto: si un personaje intenta obtener un subtipo de alineamiento que no es opuesto al suyo (por ejemplo, un personaje neutral bueno intentando obtener el subtipo caótico), debe realizar una salvación contra Voluntad (CD 15). Si falla, el ritual cambia su alineamiento para que concuerde con el subtipo y recibe un nivel negativo. El total de puntos de experiencia del nuevo personaje esta a la mitad entre el mínimo necesario para el nuevo nivel y el mínimo necesario para el siguiente. Si el personaje era de 1.er nivel, pierde 1 punto de Constitución en vez de recibir un nivel negativo. Este nivel negativo o pérdida de Constitución no puede eliminarse mediante ningún conjuro mortal, ni siquiera un *deseo* o *milagro,* aunque el personaje puede incrementar su Constitución normalmente. Si tiene éxito, el ritual aún cambia su alineamiento para concordar con el subtipo, y si el alineamiento del personaje cambia en relación al subtipo, el subtipo y sus beneficios de pierden. Los personajes pueden repetir el ritual después de perder el subtipo y volver a obtenerlo, sufriendo el mismo cambio de alineamiento forzado.

Subtipo igual al alineamiento: obtener un subtipo que es igual a una parte del alineamiento del personaje (como un personaje neutral bueno intentando obtener el subtipo bueno) es relativamente simple. El personaje realiza una salvación de Voluntad (CD 10). Si tiene éxito obtiene el subtipo. Si falla, el ritual finaliza sin cambiar al personaje. Cualquier pieza de oro gastada se pierde, pero no los puntos de experiencia.

Este ritual requiere un clérigo de 7.º nivel que tenga el alineamiento apropiado como uno de sus dominios.

Precio del ritual: este ritual le cuesta al receptor 56.000 piezas de oro y 2.240 PX.

Ajuste de nivel: +0.

Ritual de asociación

Este ritual menor proporciona al personaje un subtipo racial o un modificador al tipo como gnoll, trasgoide, orco o reptiliano (este ritual no proporciona los subtipos de humanoide humano, enano, elfo, gnomo o mediano). El personaje tiene una manifestación menor de la apariencia física de ese subtipo (las CD de las pruebas de Disfrazarse se incrementan en +5), pero ninguna aptitud de la especie de monstruo. El beneficio de este ritual es que el personaje puede usar objetos como si fuera un miembro de ese subtipo. Por tanto, una espada con funciones adicionales cuando es empuñada por un orco también permitiría el acceso a esas funciones para alguien que complete este ritual con éxito para obtener el subtipo orco.

El ritual requiere un transmutador de 7.º nivel que conozca *polimorfar a otro.*

Precio del ritual: este ritual le cuesta al receptor 56.000 piezas de oro y 2.240 PX.

Ajuste de nivel: +0.

Ritual de los elementos

Este ritual imbuye a un personaje con un subtipo o modificador elemental (aire, tierra, fuego, agua) o de energía (ácido, frío, electricidad, fuego). El personaje se convierte en inmune al tipo de energía o elemento apropiado, y sufre el doble del daño de la energía o elemento opuesto excepto que se permita un tiro de salvación para la mitad de daño. El personaje está sujeto a todos los conjuros que afectan a ese tipo de elemento o energía.

Elemento	Energía asociada	Energía opuesta
Aire	Electricidad	Ácido
Tierra	Ácido	Electricidad
Fuego	Fuego	Frío
Agua	Frío	Fuego

Este ritual requiere un clérigo de 9.º nivel que tenga el tipo de elemento o energía apropiado como uno de sus dominios.

Precio del ritual: este ritual le cuesta al receptor 36.000 piezas de oro y 1.440 PX.

Ajuste de nivel: +1.

Ritual de transfiguración

Este ritual convierte a un personaje en incorporal. Al completar el ritual, el personaje ya no tiene un cuerpo físico. Sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores y conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. Es inmune a todas las formas de ataque no mágicas. Incluso cuando es golpeado por conjuros o armas mágicas, tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño procedente de una fuente corporal (excepto los efectos de fuerza, como *proyectil mágico*, o los ataques realizados con armas fantasmales). Una criatura incorporal no tiene armadura natural, pero tiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (siempre de al menos +1, aunque la puntuación de Carisma no le proporcione un bonificador).

Un personaje incorporal puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques atraviesan (ignoran) la armadura natural, armadura y escudos, aunque los bonificadores de desvío y efectos de fuerza (como la *armadura del mago*) funcionan normalmente contra él. Un personaje incorporal se mueve sigilosamente y no puede ser oído con pruebas de Escuchar si no lo desea. No tiene puntuación de Fuerza, de modo que su modificador de Destreza se aplica tanto a sus ataques cuerpo a cuerpo como a sus ataques a distancia.

Careciendo de cuerpo físico, un personaje incorporal no puede manipular objetos físicos excepto si tienen la propiedad de toque fantasmal.

Este ritual requiere un clérigo de 17.º nivel con el dominio Animal como uno de sus dominios.

Precio del ritual: este ritual le cuesta al receptor 306.000 piezas de oro y 12.240 PX.

Ajuste de nivel: +2.

RITUALES MAYORES

Algunos de estos rituales son ejecutados por miembros de cultos dedicados a ciertos tipos de monstruo, como los cultos del dragón. Otros son ejecutados por órdenes divinas o arcanas. Los arqueros arcanos de tu campaña pueden tener el conocimiento de cómo transformar a los candidatos potenciales en elfos, o el clero de Gruumsh puede conocer como transformar a devotos que lo merezcan en orcos.

Los tres rituales mayores son el ritual de desaprender, el ritual de vitalidad y el lanzamiento de un *deseo*. El DM decide qué rituales mayores están disponibles en su campaña.

Precio del ritual: un ritualista requiere un número de piezas de oro igual a 1.000 × nivel de lanzador × el NEP inicial de la criatura final. De manera alternativa, la mayoría de órdenes aceptan el servicio como pago y el personaje transformado puede realizar búsquedas, reclutar a otros candidatos o unirse a la veneración. El DM debería imponer estos requisitos y usarlos para generar nuevas aventuras.

Duración del ritual: los rituales mayores precisan de mucho más tiempo que los menores. Durante ese tiempo, el personaje debe participar en actividades rituales periódicas. Estas actividades pueden tener lugar diaria, semanal o mensualmente dependiendo del ritual. Cada periodo de actividad precisa de al menos ocho horas seguidas de participación, durante las cuales el personaje no puede hacer otra cosa que ejecutar el ritual, descansar, comer, dormir o hablar.

Perderse una de estas actividades periódicas estropea el ritual, que debe empezar de nuevo. Un personaje que se someta al ritual de desaprender (ver más adelante) y éste sea interrumpido, debe volver a ganar niveles de nuevo. Si un personaje es interrumpido mientras se somete al ritual de vitalidad, los puntos de experiencia no se pierden. Si un personaje es interrumpido durante el ritual de lanzamiento de un *deseo*, cualquier precio pagado para lanzar el conjuro y los puntos de experiencia gastados se pierden. Obviamente, el ritualista insistirá en que debe cobrar de nuevo antes de lanzar el conjuro otra vez, y necesitará más tiempo para prepararlo.

Nivel de lanzador del ritual: el nivel de lanzador para un ritual mayor es el NEP inicial de la criatura final (mínimo 7.º) o el nivel de lanzador mínimo para lanzar el conjuro requerido, lo que sea mayor.

Ritual de desaprender

Este ritual mayor cambia niveles por el NEP inicial de la criatura final.

Duración del ritual: las actividades del ritual se desglosan en un número de días igual al NEP inicial de la criatura final, y siguen hasta que el personaje obtiene los suficientes niveles para transformarse.

Precio del ritual: un número de niveles de clase igual al NEP de la criatura final, mínimo 1. Igual que para cualquier ritual mayor, el receptor también paga al ritualista un número de piezas de oro igual a

NEP DE LA CRIATURA FINAL

Cuando transformes a un personaje existente en una nueva raza o tipo de criatura mediante un ritual mayor, la criatura final es lo que el personaje desea ser. Si un humano quiere convertirse en un ogro, la criatura final es un ogro. El precio de transformar a un personaje usando un ritual mayor se basa en el NEP inicial de la criatura final (los DG de la criatura base más el ajuste de nivel; consulta el Apéndice 2: recopilación de tablas). Cuanto más poderosa sea la criatura final, más caro será el ritual, y viceversa.

Es posible utilizar la información del Capítulo 3: clases en conjunción con los rituales mayores. Un personaje puede convertirse en un monstruo con un nivel menor a su NEP inicial usando las directrices de ese capítulo. Hacer esto reduce el tiempo y el precio de cualquier ritual mayor al que se someta el personaje. El personaje avanza como monstruo hasta que llega al NEP inicial, y luego puede seguir obteniendo niveles de clase normalmente.

1.000 × nivel de lanzador × el NEP inicial de la criatura final. En este caso, el DM debería permitir pagar al personaje esta cantidad en etapas (un número de piezas de oro igual a1.000 × nivel de lanzador cada vez que alcanza un nivel) hasta que el personaje pague el precio total.

Nivel de lanzador del ritual: el NEP inicial de la criatura final (mínimo 7.º).

Los personajes que usen este ritual mayor consiguen experiencia y obtienen niveles normalmente. Sin embargo, cuando han obtenido una cantidad de niveles de clase igual al NEP de la criatura final, sacrifican esos niveles de clase y ganan el NEP inicial de la criatura final. La transformación es gradual y tiene lugar mientras el personaje está obteniendo los niveles requeridos. El resto de personajes notan los cambios en altura, piel, pelo, ojos, dientes, etc., antes de que el ritual se complete. Si un personaje se hace multiclase mientras obtiene estos niveles, cuando cambia los niveles sólo conserva aquellos que tenía cuando empezó el ritual.

Por ejemplo, un guerrero elfo de 1.er nivel desea convertirse en un ogro. El NEP inicial de un ogro es 6, de modo que el ritual precisa de un ritualista de 7.º nivel y cuesta 42.000 piezas de oro. El DM le dice al jugador que el guerrero elfo debe pagar 7.000 piezas de oro (42.000 piezas de oro divididas entre seis niveles) al ritualista cada vez que el guerrero obtiene un nuevo nivel hasta que ha pagado el precio. El elfo se transforma gradualmente en un ogro mientras avanza seis niveles de clase. Cada séptimo día (cada ritual está separada por seis días), pasa 8 horas realizando actividades rituales durante las cuales no puede hacer otra cosa que ejecutar el ritual, descansar, comer, dormir o hablar. Al llegar al 7.º nivel, se convierte en un ogro guerrero de 1.er nivel, sean cuales sean las clases que contribuyeron a esos seis niveles, debido a que era un guerrero de 1.er nivel cuando empezó el ritual.

Cambiar niveles suele ser mejor para los personajes de bajo nivel y con sólo una clase que desean transformarse, debido a que tienen mucho tiempo para ganar niveles en su forma y clase actual, y aún tienen mucho tiempo para avanzar de nivel después de la transformación. Si tus jugadores tienen personajes de nivel bajo y quieres que tengan tiempo para ir de aventuras después de transformarse, este ritual es una buena elección.

Ritual de vitalidad

Este ritual mayor cambia puntos de experiencia por el NEP inicial de la criatura final.

Duración del ritual: este ritual tarda un número de días igual al NEP de la criatura final, mínimo un día. Las actividades del ritual tienen lugar cada día.

Precio del ritual: el número de puntos de experiencia suficientes para obtener niveles de clase equivalentes al NEP inicial de la criatura final, mínimo 1.000 PX. Igual que con cualquier ritual mayor, el personaje receptor también paga al ritualista un número de piezas de oro igual a 1.000 × nivel de lanzador × el NEP inicial de la criatura final. En este caso, el DM debería permitir pagar al personaje esta cantidad en etapas (un número de piezas de oro igual a1.000 × nivel de lanzador cada vez que alcanza un nivel) hasta que el personaje paga el precio total.

Nivel de lanzador del ritual: el NEP inicial de la criatura final (mínimo 7.º).

El personaje paga el número de puntos de experiencia que habría costado obtener un número de niveles igual al NEP de la criatura final. Un personaje que use este método para convertirse en gnoll necesitaría pagar 3.000 PX, ya que el NEP inicial de un gnoll es 3 y convertirse en un personaje de 3.er nivel cuesta 3.000 PX. Ningún conjuro, ni siquiera *restablecimiento*, puede devolver los puntos de experiencia perdidos.

Un personaje puede gastar una cantidad de puntos de experiencia que le haga perder niveles. Si decides hacer esto, ten cuidado de no perder tantos niveles que, incluso con la adición de los Dados de Golpe de la criatura, tu personaje monstruo no pueda sobrevivir a las amenazas contra las que se enfrenta tu grupo. Los personajes no pueden gastar puntos de experiencia que no tienen. Los puntos de experiencia no se gastan hasta la finalización del ritual. Si el ritual es interrumpido, el personaje no pierde nada más que el tiempo que ha pasado con él, y puede empezar el ritual de nuevo más tarde.

Pagar el coste en puntos de experiencia de golpe o en grandes cantidades parciales es un método rápido de completar este ritual para personajes de alto nivel con puntos de experiencia para gastar. Si tienes jugadores con personajes de alto nivel y quieres permitirles que se transformen, este ritual es el método ideal. La pérdida de puntos de experiencia incluso puede ampliar el tiempo que esos personajes tendrán disponible para seguir de aventuras.

Deseo

Un lanzador de conjuros lanza un *deseo* para transformar al personaje.

Duración del ritual: 1 acción, como el conjuro.

Precio del ritual: el ritualista debe gastar 5.000 PX (el componente en PX del conjuro). El ritualista cobra al receptor un número de piezas de oro igual al nivel de lanzador × 90, más 25.000 po adicionales (para compensar la pérdida de puntos de experiencia).

Nivel de lanzador del ritual: 17.º, como para el conjuro.

Lanzar un *deseo* para convertirse en una nueva especie de criatura, con acceso completo a todas las aptitudes extraordinarias, sortílegas y sobrenaturales (consulta 'Resultado final', más adelante), conservando la Inteligencia, recuerdos y personalidad, se rige por las reglas para "desear que sucedan cosas más poderosas" de la descripción del conjuro. Aunque este es el método más rápido de transformación y el potencialmente más barato, tiene riesgos considerables.

Por ejemplo el DM puede requerir que el lanzador de conjuros realice una prueba de Conocimiento de conjuros. Por cada punto en que la prueba supere 20, el personaje transformado obtiene un 5% de posibilidades de tener las aptitudes de la criatura final. El personaje que se transforma debe tirar para cada aptitud. Por ejemplo, si el lanzador de conjuros consigue un 28 en su prueba de Conocimiento de conjuros, el personaje que se transforma tiene un 40% de posibilidades de tener cualquiera de las aptitudes de la criatura final. Tira para cada ataque o cualidad especial, y cada vez que consigue sacar un 61 o más en 1 d%, obtiene esa aptitud. Es completamente posible fallar todas las tiradas y obtener las características de la criatura final pero ninguno de sus ataques o cualidades especiales.

El *deseo* es caro (un precio de al menos 26.530 piezas de oro) y puede no funcionar. Como los personajes de 8.º nivel o inferior no deberían ser capaces de pagar este método de transformación, un DM que use este ritual está marcando un nivel mínimo en el que puede tener lugar. Si el DM desea desalentar la transformación, puede imponer la prueba de Conocimiento de conjuros descrita anteriormente. Si es así, debe informar a sus jugadores que transformarse mediante un *deseo* no proporciona todas las aptitudes y cualidades especiales de la criatura final.

RESULTADO FINAL

Cuando la transformación de tu personaje se ha completado, adquiere permanentemente las aptitudes físicas, naturales, extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas del tipo de criatura elegido mientras que conserva su mente. Las aptitudes físicas incluyen el tamaño natural y las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución. Las aptitudes naturales también incluyen las capacidades de movimiento mundanas. Un cuerpo con extremidades adicionales no te permite realizar más ataques (o ataques con dos armas más ventajosos) de lo normal.

El equipo de tu personaje no se funde con la nueva forma y no es afectado de ningún modo, excepto en que los objetos mágicos cambian de tamaño para el nuevo tamaño de tu personaje.

Las nuevas puntuaciones de característica y facultades físicas de tu personaje son la media de la criatura elegida. No las modifiques usando los modificadores a las características de élite, ni tampoco las vuelvas a tirar desde cero.

Tu personaje conserva su nivel y clase, puntos de golpe (modificados por los cambios en la Constitución de tu personaje), bonificador al ataque base, y bonificadores base a las salvaciones (la nueva Fuerza, Destreza y Constitución puede afectar a los bonificadores finales). Un cambio de alineamiento puede causar la pérdida de aptitudes de clase e impedir el avance en ciertas clases. Tu tipo de personaje cambia al tipo de la criatura elegida (y subtipo, si es aplicable), y pierde cualquier aptitud extraordinaria, conjuro o aptitud sortílega asociada con su especie anterior. Tu personaje puede lanzar conjuros (si sabe cómo hacerlo) si tiene los componentes materiales requeridos, pero necesita una voz semejante a la humana para los componentes verbales y manos semejantes a las humanas para los materiales.

Tu personaje está acostumbrado a su nueva forma y no sufre ninguna desorientación.

VOLVER A LA FORMA ORIGINAL

Tu personaje puede empezar como algún tipo de criatura diferente al humanoide si el DM usa las reglas de este libro. Los métodos indicados anteriormente para la transformación aún se aplican.

Cualquiera de los rituales descritos anteriormente puede transformar a un personaje monstruo en otra especie de monstruo o en un miembro de las razas estándar. El precio es el mismo incluso aunque el personaje sufra una pérdida de NEP. El NEP de la criatura final determina el tiempo y el precio en niveles o puntos de experiencia.

Ejemplo: ritual de transformación que incrementa el NEP

Un bárbaro enano de 6.º nivel se cansa de su baja velocidad y su estatura achaparrada y decide convertirse en un ogro (NEP inicial 6). El enano considera el ritual de desaprender. Tendría que encontrar a un lanzador de nivel 7.º que conozca el ritual y pagarle 42.000 po (1.000 × NEP inicial × nivel de lanzador mínimo de 7.º). Pagar 7.000 po cada vez que alcance un nuevo nivel de clase ralentizará su ganancia de tesoro al principio, pero en pocos niveles será algo casi inapreciable. Cada siete días tendrá que pasar ocho horas al día llevando a cabo actividades rituales. Después de ganar seis niveles de clase se convertirá en un ogro bárbaro de 6.º nivel (NEP 12).

De manera alternativa, podría simplemente llevar a cabo un ritual de vitalidad de seis días. Tendría que encontrar a un lanzador de 7.º nivel que conozca el ritual y pagarle 42.000 piezas de oro. Pasar de 1.º a 6.º nivel cuesta 15.000 puntos de experiencia, de modo que debería sacrificar esta cantidad, lo que le dejaría con menos de 1.000 PX. Sería un ogro bárbaro de 1.er nivel (NEP 7). En seis días habría ganado efectivamente un nivel de personaje. Sin embargo, excepto que sea un bárbaro de 6.º nivel muy inusual, no tendrá 42.000 po para gastar en seis días.

Si encuentra a un mago de 17.º nivel dispuesto a lanzar un *deseo*, la transformación le costaría 26.530 piezas de oro. De nuevo, excepto si se trata de un bárbaro de 6.º nivel muy inusual, debe tener unas 13.000 piezas de oro en monedas y equipo, y por tanto tampoco puede pagar este método.

Al final de este ritual, tendría las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución medias de un ogro, y sus propias puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Sería un gigante Grande, con alcance y capaz de usar armas de mayor tamaño. Su velocidad terrestre se incrementaría a 30'. También obtendría un +5 de armadura natural y conservaría su visión en la oscuridad, pero perdería su afinidad con la piedra, sus bonificadores raciales a los tiros de salvación, su bonificador racial a los tiros de salvación, su bonificador racial en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, su bonificador de esquiva contra gigantes, y sus bonificadores raciales en las pruebas de Tasación y Arte.

Después de sopesar las ventajas y los inconvenientes, decide seguir siendo un enano y buscar algún objeto mágico que le mejore la velocidad.

Ejemplo: ritual de transformación que disminuye el NEP.

Un ogro bárbaro de 6.º nivel (NEP 12) se cansa de los prejuicios contra su especie y decide transformarse en elfo. Un elfo normal tiene un NEP de 1, de modo que se aplica el precio mínimo para todos los rituales de transformación. Un ritual de desaprender le requeriría el sacrificio de un nivel, sólo duraría un día y un lanzador de 7.º nivel podría llevarlo a cabo. El precio sólo serían 7.000 po. Al final del ritual, sería un bárbaro elfo de 5.º nivel (NEP 5).

Un ritual de vitalidad tendría el mismo precio en monedas de oro, también duraría un solo día y requeriría el sacrificio de 1.000 PX. Dependiendo de los puntos de experiencia que tuviera, sería posible que no perdiera ningún nivel.

Si encuentra a un mago de 17.º nivel dispuesto a lanzar un *deseo*, le costaría 26.530 piezas de oro. De nuevo, excepto si se trata de un bárbaro de 6.º nivel muy inusual, debe tener unas 13.000 piezas de oro en monedas y equipo, y por tanto tampoco puede pagar este método.

Escoja el ritual que escoja, el resultado es que se convierte en una criatura Mediana. Pierde cualquier penalizador a la Clase de armadura y tiradas de ataque, su bonificador de armadura natural +5, su alcance natural y sus Dados de Golpe de monstruo. Por otra parte gana las puntuaciones medias de Fuerza, Destreza y Constitución de un elfo, lo que incrementa su modificador de iniciativa pero no puede compararse con las pérdidas, cambia la visión en la oscuridad por visión en la penumbra, obtiene inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de *dormir* y un bonificador +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Pasando a menos de 5' de una puerta secreta u oculta, tiene derecho a realizar una prueba de Buscar como si la estuviera buscando activamente.

Convertirse en un elfo le hace necesario buscar un grupo de nivel inferior con el que ir de aventuras, pero el ogro está realmente cansado de los prejuicios contra él, por lo que elige gastar los PX y llevar a cabo el ritual de vitalidad.

Apéndice 1: clases de monstruo de ejemplo

En las siguientes páginas se presentan clases de monstruo diseñadas para que sean compatibles con los monstruos correspondientes del *Manual del jugador*. Fueron creadas con la misma metodología usada para la clase minotauro, descrita en el Capítulo 3 de este libro. Cada clase tiene un número de niveles igual al NEP inicial del monstruo. A medida que un monstruo consigue nuevos niveles en su clase, se convierte gradualmente en más poderoso (igual que los miembros de cualquier clase) hasta que llega al nivel máximo y por tanto obtiene todas las aptitudes de la criatura tal como se describe en el *Manual de monstruos*.

Un personaje monstruo no puede hacerse multiclase hasta que completa la progresión en su clase de monstruo. Esta regla evita que los personajes obtengan los beneficios del tipo de monstruo y luego cambien rápidamente a una clase estándar.

ARANEA

Bestia mágica (cambiaformas)

Las araneas son un pueblo arácnido de cambiaformas inteligentes, menos explotadoras que los doppelgánguer y normalmente no malignas, a pesar de la mayoría de prejuicios contra las arañas. Tienen muchas habilidades, pueden adoptar la forma de un humanoide, lanzar telarañas y conjuros, e incluso tienen un mordisco venenoso. Las araneas pueden ser combatientes cuerpo a cuerpo y pícaras discretas, pero su aptitud natural para el cambio de forma y el lanzamiento de conjuros las convierte en excelentes espías y hechiceras, y son lanzadoras de conjuros divinos razonablemente buenas. Un personaje aranea que empiece puede adoptar su forma híbrida durante un tiempo limitado cada día, haciendo que le sea posible infiltrarse entre humanoides durante periodos de tiempo cortos.

Las araneas tienen varios modificadores de característica buenos y ningún penalizador, pueden lanzar conjuros, tienen un ataque natural de mordisco, veneno, una velocidad terrestre rápida y la aptitud de lanzar una telaraña pegajosa. Sus puntos de habilidad son abundantes y empiezan a jugar con tres dotes y bonificadores a la Destreza y el Carisma. Inicialmente, la aranea puede usar su forma natural (una araña Mediana) y también su forma híbrida, perfeccionando finalmente su forma alternativa para crear la imagen perfecta de un humanoide, una forma que puede conservar indefinidamente. El veneno del monstruo empieza siendo débil (útil para permitirle cazar presas pequeñas) pero más adelante se convierte en lo suficientemente fuerte como para debilitar a un humano medio.

La aptitud de la aranea para el lanzamiento de conjuros aparece a 2.º nivel y se incrementa hasta un nivel moderado con el tiempo. Los órganos lanzadores de telara maduran al 5.º nivel y alcanzan su pleno potencial en el 7.º. Con el tiempo, la Destreza, Constitución, Inteligencia y Carisma de la aranea se incrementan. La principal desventaja de jugar con una aranea son sus pocos Dados de Golpe en comparación con su NEP (una aranea completamente adulta tiene 4 DG menos que un personaje normal de su NEP).

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Car. Las araneas son hábiles con las manos y tienen talento para la hechicería. Con el tiempo, muchas de sus características siguen incrementándose.
- Velocidad: la velocidad terrestre de la aranea es de 30', con una velocidad de trepar de 25'. Como muchas criaturas con velocidad de trepar, las araneas tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir diez mientras realizan pruebas en esta habilidad.
- Visión en la oscuridad: las araneas pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común y silvano.
- Clase predilecta: aranea. Las mejores opciones de una aranea para hacerse multiclase son bardo, pícaro, hechicero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la aranea (y la característica clave de cada una) son: Arte (tejer) (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase aranea.

Competencia con armas y armaduras: las araneas son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la aranea recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 5.º nivel. Después del 7.º nivel, obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se indica en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Mordisco: la aranea tiene un ataque de mordisco que es una arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza.

Veneno (Ex): el mordisco de la aranea inocula un veneno que inflige el daño principal y secundario indicado (CD 10 + 1/2 de los DG de la aranea según niveles de clase + el modificador de Con de la aranea).

Tabla A–1: la aranea

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, mordisco 1d4, veneno (1d3 Fue, 1d3 Fue), forma alternativa (híbrido 3/día, 1 hora)
2.º	2d8	+2	+3	+3	+0	2 + mod Int	1	Conjuros (Hcr1), +2 a Car, +2 a Int, armadura natural +1
3.º	2d8	+2	+3	+3	+0	–	2	Mordisco 1d6, forma alternativa (híbrido a voluntad), +2 a Des, +2 a Con
4.º	2d8	+2	+3	+3	+0	–	3	Conjuros (Hcr2), veneno (1d6 Fue, 1d6 Fue), velocidad 40', +2 a Int
5.º	3d8	+3	+3	+3	+1	2 + mod Int	3	Telaraña 3/día, forma alternativa (humanoide 3/día, 1 hora), +2 a Sab, dote
6.º	3d8	+3	+3	+3	+1	–	4	Conjuros (Hcr3), veneno (2d6 Fue, 2d6 Fue), +2 a Con
7.º	3d8	+3	+3	+3	+1	–	3	Telaraña 6/día, forma alternativa (humanoide a voluntad), velocidad 50'

Conjuros: empezando a 2.º nivel, la aranea lanza conjuros como un hechicero de 1.er nivel. A 4.º nivel, los lanza como un hechicero de 2.º nivel, y a 6.º nivel, como uno de 3.º. Las araneas prefieren las ilusiones y los hechizos, y evitan los conjuros de fuego.

Forma alternativa (Sb): a 1.er nivel, la aranea tiene una forma natural parecida a una gran araña, pero tiene la aptitud de adoptar una forma híbrida similar a un humanoide con rasgos de araña durante un tiempo limitado. En forma híbrida puede usar sus ataques de telaraña y veneno. A medida que obtiene niveles, gana la aptitud de cambiar de forma más a menudo y finalmente puede adoptar una forma verdaderamente humanoide. A 5.º nivel, la aranea debe elegir la forma humanoide, que debe ser Pequeña o Mediana, que usará con esta aptitud. La forma humanoide tiene todas sus aptitudes (por ejemplo, una aranea con forma de enano tiene los rasgos raciales del enano), conserva las puntuaciones de característica de la aranea y puede lanzar sus conjuros, pero no puede usar telarañas ni veneno mientras está en esta forma.

Telaraña: empezando a 5.º nivel, las araneas son capaces de tejer telarañas pegajosas útiles durante el combate. Estas telarañas funcionan como redes (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador*) y tienen las aptitudes mencionadas en la descripción de la aranea del *Manual de monstruos*. Tejer y lanzar una telaraña es una acción estándar. Al principio, la aranea sólo puede usar esta aptitud tres veces al día, pero a 7.º nivel puede hacerlo seis veces.

ARPÍA

Humanoide monstruoso

Las arpías, unos seres alados inmundos con afición a causar sufrimiento, son criaturas resistentes que confían en su poderosa canción para capturar a sus presas. Obtienen la aptitud de volar y aumentan el alcance de su canción hasta casi igualar el de un conjuro con alcance largo, lo que las convierte en bien adaptada para el combate en los dungeons o en campo abierto, donde pueden usar su movilidad. Las arpías son buenas elecciones para jugadores que quieren un pícaro, bardo o hechicero exótico, especialmente aquellos que se concentran en espiar y controlar a otros seres.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, –4 a Int, +2 a Car.
- Las arpías son rápidas y presuntuosas (a su modo), pero no demasiado listas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de las arpías es de 20'.
- Visión en la oscuridad: las arpías pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común.
- Clase predilecta: arpía. Las mejores opciones de una arpía para hacerse multiclase son bardo, pícaro y hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la arpía (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase arpía.

Competencia con armas y armaduras: las arpías son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la arpía recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er y 7.º nivel. Después del 10.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: la arpía tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Canción cautivadora (Sb): empezando a 4.º nivel, la arpía puede cantar una canción cautivadora que afecta a todo el que no sea arpía dentro del alcance que falle un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG de la arpía según niveles de clase + el modificador de Car de la arpía). Las criaturas afectadas siguen cautivadas mientras la arpía cante y durante un número adicional de asaltos igual a los Dados de Golpe de la arpía según niveles de clase.

ATACH

Aberración

El atach es una extraña criatura semejante a un gigante, capaz de infligir un daño terrible en combate y soportar una gran cantidad de lesiones. Además de su poder puramente físico, su mordisco venenoso implica que los enemigos atrapados en una batalla larga con un atach cada vez serán menos capaces de enfrentarse a las defensas de la criatura. Su Inteligencia y Carisma bajos hacen que el atach no sea adecuado para otras clases que bárbaro o guerrero, pero son buenos en cualquiera de las dos.

Las ventajas de un atach, comparado con un humano, son su increíble tamaño, brazo adicional, armadura natural, gran Fuerza y Constitución, mordisco venenoso, alcance y la aptitud para lanzar rocas como un gigante. Un personaje atach principiante es mayor que la mayoría de humanos, pero aún Mediano, creciendo hasta su tamaño completo en el curso de los siguientes 18 niveles. Aunque su Fuerza empieza siendo similar a la de los humanos se incrementa rápidamente a medida que la clase progresa, y sus ataques adicionales compensan la falta inicial de poder destructor. Eventualmente el atach es lo suficientemente fuerte para lanzar pequeños peñascos. A medida que crece, el mordisco de un atach se convierte en más potente y obtiene la aptitud de inocular veneno (que

TABLA A–2: LA ARPÍA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, 2 garras 1d3, armadura natural +1
2.º	2d8	+2	+0	+3	+3	2 + mod Int	1	+2 a Des
3.º	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	2	Dote, volar 40' (regular)
4.º	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	2	Canción cautivadora 10'
5.º	5d8	+5	+1	+4	+4	2 + mod Int	2	Volar 60' (regular)
6.º	5d8	+5	+1	+4	+4	–	3	Canción cautivadora 30'
7.º	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	2 + mod Int	3	Dote
8.º	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	–	4	Volar 80' (regular), canción cautivadora 100'
9.º	7d8	+7/+2	+2	+5	+5	2 + mod Int	4	+2 a Car
10.º	7d8	+7/+2	+2	+5	+5	–	4	Canción cautivadora 300'

también se potencia con el tiempo). Con los incrementos de tamaño también se aumenta el alcance, hasta que el atach consigue un impresionante alcance de 15' cuando llega al tamaño Enorme en el 19.º nivel. La velocidad, armadura natural y Constitución del atach también se incrementan progresivamente.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –4 a Int, +2 a Sab, –4 a Car.
- Los atach son estúpidos y tímidos, pero astutos, y con el tiempo desarrollan una gran Fuerza y Constitución.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un atach es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los atach pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: gigante.
- Clase predilecta: atach. Las mejores elecciones de un atach para hacerse multiclase son bárbaro y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del atach (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Al alcanzar el tamaño Grande, el atach sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Al alcanzar el tamaño Enorme, el atach sufre un penalizador de tamaño –8 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase atach.

Competencia con armas y armaduras: los atach son competentes con todas las armas sencillas y con armaduras ligeras.

Dotes: el atach recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 3.º, 6.º, 11.º y 15.º nivel. A 9.º nivel obtiene la dote Ataque múltiple como dote adicional. Después del 19.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Tres brazos: el atach tiene tres brazos, y puede usarlos todos en combate para empuñar armas. Uno de los brazos es el principal, que puede realizar ataques reiterados (varios ataques con la misma arma con un penalizador acumulativo de –5) si el bonificador al ataque base del atach es lo suficientemente alto, y el resto son los brazos secundarios, que nunca consiguen ataques reiterados.

El brazo primario usa el bonificador al ataque base del atach. Los ataques con los brazos secundarios sufren los penalizadores normales por luchar con dos armas (consulta la Tabla 8–2 en el *Manual del jugador*). La dote Combate con múltiples armas disminuye estos penalizadores en 2 para los tres brazos. La dote Multidextrismo niega todos los penalizadores por usar una mano torpe (haciendo que el bonificador al ataque de los brazos secundarios sea igual al bonificador de ataque del primario).

Los brazos del atach no son armas naturales. Los ataques con el brazo principal suman el bonificador de Fuerza al daño, mientras que los brazos secundarios suman 1/2 del bonificador.

Mordisco: el atach tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado. Si un ataque de mordisco se hace en conjunción con otros ataques, usa el bonificador al ataque base del atach con un penalizador –5. La dote Ataque múltiple disminuye el penalizador a –2.

Veneno (Ex): el mordisco del atach inocula un veneno que inflige el daño principal y secundario indicado (CD 10 + 1/2 de los DG del atach según niveles de clase + modificador de Con del atach).

Lanzamiento de rocas (Ex): empezando a 8.º nivel, un atach puede lanzar una roca e inflingir el daño indicado más su modificador de Fuerza. El alcance máximo de una roca tiene cinco incrementos de distancia.

AVORAL (CELESTIAL)

Ajeno (bueno)

Nacidos en los planos divinos, estos celestiales semejantes a pájaros sirven de combatientes, espías y exploradores para las fuerzas del bien. Como todos los celestiales, están preparados para sobrevivir a los ataques del mal y dotados de muchas aptitudes mágicas para llevar a cabo sus tareas.

Un avoral joven empieza a jugar con muchas resistencias débiles, armadura natural y una visión excepcionalmente aguda. Con el tiempo sus alas pueden transportarlo a gran velocidad y son capa-

TABLA A–3: EL ATACH

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, tres brazos, armadura natural +1
2.º	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod Int	1	+2 a Fue, mordisco 1d4
3.º	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod Int	2	Dote, +2 a Con, veneno (1d4 Fue, 1d4 Fue)
4.º	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	2	Mordisco 1d6, +2 a Fue
5.º	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	3	Armadura natural +2
6.º	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod Int	3	Dote, +2 a Fue, veneno (1d6 Fue, 1d6 Fue)
7.º	6d8	+4	+2	+2	+5	–	4	+2 a Con, armadura natural +3
8.º	7d8	+5	+2	+2	+5	2 + mod Int	4	Lanzamiento de rocas (2d4, increm. de alcance 50'), +2 a Fue
9.º	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	2 + mod Int	5	Ataque múltiple, tamaño Grande, alcance 10', armadura natural +4
10.º	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	–	5	Velocidad 40', +2 a Con
11.º	9d8	+6/+1	+3	+3	+6	2 + mod Int	5	Dote, +2 a Fue, mordisco 2d6
12.º	10d8	+7/+2	+3	+3	+7	2 + mod Int	6	Lanzamiento de rocas (2d6, incremento de alcance 100')
13.º	10d8	+7/+2	+3	+3	+7	–	6	+2 a Fue, +2 a Des
14.º	11d8	+8/+3	+3	+3	+7	2 + mod Int	6	+2 a Con, armadura natural +5
15.º	12d8	+9/+4	+4	+4	+8	2 + mod Int	7	Dote, +2 a Fue, veneno (1d6 Fue, 2d6 Fue)
16.º	12d8	+9/+4	+4	+4	+8	–	7	+2 a Con, armadura natural +7
17.º	13d8	+9/+4	+4	+4	+8	2 + mod Int	7	+2 a Fue, mordisco 2d8
18.º	14d8	+10/+5	+4	+4	+9	2 + mod Int	7	Armadura natural +8
19.º	14d8	+10/+5	+4	+4	+9	–	7	Tamaño Enorme (frente 15'), alcance 15', velocidad 50'

ces de infligir poderosos golpes, sus puntuaciones de característica y resistencias mejoran, y desarrolla magia para incrementar su vista y su capacidad de comunicación. Finalmente llega a ser terrible de contemplar durante la batalla, siendo inmune a muchos ataques y hábil en neutralizar enemigos y magia enemiga a distancia.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Sab, +2 a Car.
- Los avorales son aves celestiales rápidas, sabias y confiadas.
- Velocidad: la velocidad terrestre del avoral es de 40'
- Visión en la oscuridad: los avorales pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Visión en la penumbra: los avorales pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Habilidades: bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar.
- Salvaciones: bonificador racial +4 en los tiros de salvación contra veneno.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico e infernal.
- Clase predilecta: avoral. Cualquier clase de personaje es una buena elección para que el avoral se haga multiclase.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del avoral (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (dos cualesquiera elegidas a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase avoral.

Competencia con armas y armaduras: los avorales son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el avoral recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.º y 10.º nivel. Después del 14.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Alas: empezando a 2.º nivel, el avoral tiene dos ataques de ala que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Garras: empezando a 3.er nivel, el avoral tiene dos ataques de garras que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Poderes menores de avoral (St): empezando a 2.º nivel, el avoral puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *auxilio divino, contorno borroso* (sólo sobre sí mismo), *detectar magia, luz, orden imperiosa, proyectil mágico* y *ver lo invisible*. A 6.º nivel puede usar estas aptitudes tres veces al día, y a 9.º nivel las puede usar a voluntad. El nivel de lanzador del avoral es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase (CD 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car del avoral).

Visión verdadera (Sb): empezando a 3.er nivel, el avoral puede enfocar su visión, precisando un asalto de concentración pero permitiéndole ver como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *visión verdadera* lanzado por un clérigo de 14.º nivel. Al principio, esta aptitud sólo dura hasta un minuto pero a 8.º nivel el avoral puede usarla hasta 10 minutos cada día. Cada minuto o fracción usado cuenta como un minuto de uso. A 12.º nivel, no hay límite al número de veces al día que el avoral puede usar esta aptitud. El avoral debe mantener la concentración para usar esta aptitud.

Imposición de manos (Sb): esta aptitud, obtenida en el 4.º nivel, funciona como la del paladín excepto en que el avoral puede curar tanto daño al día como su propio total normal de puntos de golpe.

Telepatía animal (Sb): empezando a 4.º nivel, el avoral se puede comunicar mentalmente con animales con una acción libre. Esto funciona como un *hablar con los animales*, pero no requiere hablar. El nivel de lanzador del avoral para este efecto son sus Dados de Golpe según niveles de clase +1.

Don de lenguas (Sb): empezando a 4.º nivel, el avoral puede hablar con cualquier criatura que tenga un idioma. El nivel de lanzador del avoral para este efecto son sus Dados de Golpe según niveles de clase × 2. Esta aptitud está siempre activa excepto si el avoral decide desactivarla con una acción libre. El efecto puede

TABLA A–4: EL AVORAL

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Subtipo bueno, dote, resistencias (ácido 5, frío 5, electricidad 5), armadura natural +2
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Volar 40' (regular), 2 alas 1d8, poderes menores de avoral 1/día
3.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	Dote, +2 a Des, armadura natural +3, 2 garras 1d6, visión verdadera (1 minuto/día)
4.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	+2 a Fue, imposición de manos, telepatía animal, don de lenguas
5.º	4d8	+4	+4	+4	+4	–	5	+2 a Int, armadura natural +4, poderes de avoral 1/día
6.º	4d8	+4	+4	+4	+4	–	6	+2 a Sab, RD 5/+1, alas 2d6, volar 90' (regular), poderes menores de avoral 3/día
7.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	6	+2 a Car, armadura natural +4, garras 1d8, aura de miedo
8.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	7	Inmunidades (electricidad, petrificación), +2 a Con, visión verdadera (10 minutos/día)
9.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	7	+2 a Des, resistencias (ácido 10, frío 10), armadura natural +6, poderes menores de avoral a voluntad
10.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	8	Dote, +2 a Fue, RD 10/+1, volar 90' (buena)
11.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	8	+2 a Int, alas 2d8, armadura natural +7
12.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	9	+2 a Sab, garras 2d6, visión verdadera (ilimitada)
13.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	9	+2 a Car, armadura natural +8
14.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	9	Poderes de avoral 1/día o a voluntad

ser disipado, pero el avoral puede crearlo de nuevo en su siguiente turno con una acción libre.

Poderes de avoral (St): empezando a 5.º nivel, el avoral puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *círculo mágico contra el mal* (sólo sobre sí mismo), *disipar magia, inmovilizar persona, puerta dimensional, rayo relampagueante, soplo de magia*. A 9.º nivel puede usar cualquiera de ellas excepto *puerta dimensional* tres veces al día, y a 14.º nivel puede usar cualquiera de ellas excepto *puerta dimensional* a voluntad.

Aura de miedo (Sb): empezando a 7.º nivel, el avoral puede crear un aura de miedo en un radio de 20' una vez al día. Por otra parte, este efecto es idéntico a un *miedo* lanzado por un hechicero de 8.º nivel (salvación CD 14 + modificador de Car).

AZER

Ajeno (fuego, legal)

Como enanos nativos del plano elemental del Fuego, los azer tienen muchos de los rasgos atractivos de la raza enana y también un toque exótico para los jugadores a los que les gusta llevar personajes inusuales. Los azer son fuertes, listos, intuitivos, rápidos, inmunes al fuego, tienen una cantidad respetable de armadura natural, y sobresalen en cualquier clase excepto aquellas que se basan en el Carisma.

Un azer joven empieza a jugar con inmunidad al fuego pero siendo vulnerable al frío, con tres salvaciones buenas y alguna armadura natural para arrancar, convirtiéndose en una razonable contrapartida para un guerrero a pesar de tener un Dado de Golpe de sólo d8 en vez de d10. En pocos niveles la armadura natural, más bonificadores a las características y la resistencia a conjuros lo potencian, dándole una impresionante lista de cualidades. La única desventaja de un azer son sus 2 Dados de Golpe comparados a su NEP final de 6.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Con, –2 a Car. Los azer se parecen mucho a la raza enana.
- Velocidad: la velocidad terrestre del azer es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los azer pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común e ignaro.
- Clase predilecta: azer. Las mejores opciones para que un azer se haga multiclase son guerrero y clérigo.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del azer (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Escuchar (Sab), Oficio (Sab) y Trepar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase azer.

Competencia con armas y armaduras: los azer son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras e intermedias y con escudos.

Dotes: el azer recibe una dote a 1.er nivel. Después del 6.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Calor (Ex): el cuerpo del azer es extremadamente caliente, por lo que, empezando a 2.º nivel, sus ataques sin armas y con armas metálicas infligen daño por fuego adicional.

AZOTAMENTES

Aberración

Los azotamentes, como los drow y las drañas, tienen una larga historia de aterrorizar a los aventureros y héroes que osan adentrarse en sus profundos dominios del inframundo. Estas aberraciones desmenuzan los cerebros de sus contrincantes, y por si eso no fuera suficiente, también son conocidos por sus poderes psiónicos y su explosión mental que puede reducir a sus contrincantes a un estado tembloroso de inactividad.

El ajuste de nivel del azotamentes es muy alto (+7), de modo que la mayor parte de la clase de monstruo implica llegar al punto en el que el personaje azotamentes se iguale con el azotamentes estándar. El azotamentes tiene varias aptitudes que repartir hasta ese punto, pero su *explosión mental* es una aptitud característica que se introduce lo más pronto posible. La aptitud aparece por primera vez a 4.º nivel, pero tiene un uso limitado al día, una salvación inferior y sólo afecta a un único objetivo. Una por una, estas restricciones desaparecen hasta que el personaje inflige sus 3d4 asaltos de aturdimiento en un cono y a voluntad. El resto de los poderes psiónicos sortílegos aparecen en el orden de su nivel de conjuro.

La elección de avanzar como un azotamentes es, en la mayoría de los casos, debatible, excepto si la campaña se extiende hasta los niveles épicos de más allá del 20.º nivel. En ese caso, la antigua tradición de los azotamentes para la magia es la mejor opción para estos seres progresen. Con un bonificador +8 a la Inteligencia, un personaje azotamentes con el suficiente tiempo y experiencia para desarrollar sus aptitudes puede convertirse en un formidable archimago, y sus conjuros deberían ser muy difíciles de resistir.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Int. Los azotamentes son criaturas inteligentes, aunque tienen un extraño modo de pensar.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los azotamentes es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los azotamentes pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: infracomún. Las mejores opciones de un azotamentes para hacerse multiclase son mago y hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del azotamentes (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con),

TABLA A–5: EL AZER

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (fuego, legal), armadura natural +2
2.º	1d8	+1	+2	+2	+2	–	1	Calor 1, +2 a Fue
3.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Armadura natural +4
4.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	RC 13, +2 a Des
5.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Armadura natural +6, +2 a Int
6.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	+2 a Sab

Tabla A–6: el azotamentes

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, 2 tentáculos 1d4, armadura natural +1
2.°	1d8	+0	+0	+0	+2	–	1	+2 a Fue, telepatía 10'
3.°	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod Int	2	+2 a Sab, psiónica (*detectar pensamientos, levitar*)
4.°	2d8	+1	+0	+0	+3	–	2	+2 a Con, *explosión mental* 1/día (1 criatura, 1d4 asaltos)
5.°	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod Int	3	+2 a Int, 3 tentáculos 1d4, psiónica (*sugestión*), telepatía 60', dote
6.°	3d8	+2	+1	+1	+3	–	3	+2 a Des, resistencia a conjuros, armadura natural +2
7.°	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	4	+2 a Car, psiónica (*hechizar monstruo*)
8.°	4d8	+3	+1	+1	+4	–	4	Agarrón mejorado, *explosión mental* 3/día (cono de 10', 1d4 asaltos)
9.°	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	5	+2 a Int, 4 tentáculos 1d4, telepatía 100'
10.°	5d8	+3	+1	+1	+4	–	5	+2 a Sab, armadura natural +3
11.°	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod Int	6	Dote, +2 a Car, *explosión mental* 3/día (cono de 30', 2d4 asaltos)
12.°	6d8	+4	+2	+2	+5	–	6	Extracción, psiónica (*desplazamiento de plano* 1/día), *explosión mental* 3/día (cono de 30', 2d4 asaltos)
13.°	7d8	+5	+2	+2	+5	2 + mod Int	7	+2 a Int, +2 a Des
14.°	7d8	+5	+2	+2	+5	–	7	+2 a Sab, *explosión mental* a voluntad (cono de 60', 3d4 asaltos)
15.°	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	2 + mod Int	8	+2 a Car, psiónica (*proyección astral, desplazamiento de plano*)

Engañar (Car), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (dos cualesquiera elegidos a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase azotamentes.

Competencia con armas y armaduras: los azotamentes no son competentes con armas, armaduras ni escudos.

Dotes: el azotamentes recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 5.° y 11.° nivel. Después del 15.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Tentáculos: el azotamentes usa sus cuatro tentáculos faciales para comer, pero también se convierte en un experto para usarlos en el combate. Sus tentáculos son armas naturales de combate cuerpo a cuerpo e infligen el daño indicado más su modificador de Fuerza. El azotamentes no puede usar sus cuatro tentáculos en combate y a la vez usarlos para comer en situaciones fuera del combate.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el azotamentes debe acertar a una criatura de tamaño Pequeño, Mediano o Grande con su ataque de tentáculo (o a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede alcanzar de algún modo su cabeza). Si consigue inmovilizar, pegará el tentáculo a la cabeza del contrincante. Después de una presa con éxito, el azotamentes puede intentar pegar sus tentáculos restantes con una única prueba de presa. El contrincante puede escapar con una única prueba de presa o de Escapismo con éxito, pero el azotamentes obtiene un bonificador de circunstancia +2 por cada tentáculo que tenga pegado al contrincante.

Telepatía (Sb): empezando a 2.° nivel, el azotamentes puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en el alcance indicado.

Poderes psiónicos (Sb): empezando a 3.er nivel, el azotamentes obtiene poderes psiónicos. Excepto que se indique lo contrario puede usarlos a voluntad. El nivel efectivo de hechicero de estas aptitudes es igual a los Dados de Golpe del azotamentes según niveles de clase. La CD de salvación de los efectos psiónicos es 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car del azotamentes.

***Explosión mental* (St):** empezando a 4.° nivel, el azotamentes puede crear un estallido de energía mental. Cualquier criatura atacada por una *explosión mental* puede intentar realizar una salvación contra Voluntad (CD 10 + la 1/2 de los DG del azotamentes según niveles de clase + el modificador de Car del azotamentes) para evitar quedar aturdido. Inicialmente esta aptitud sólo puede usarse una vez al día y contra una única criatura en un radio de 10', y el efecto aturdidor dura 1d4 asaltos. A medida que el azotamentes avanza en la clase, su *explosión mental* afecta a todas las criaturas dentro de un cono que se extiende desde sí mismo, puede usarla más a menudo y la duración del efecto se extiende. A 14.° nivel, el azotamentes puede usar su *explosión mental* a voluntad, afecta a todas las criaturas en un cono de 60' y aquellos que fallan quedan aturdidos durante 3d4 asaltos.

Resistencia a conjuros (Ex): empezando a 6.° nivel, el azotamentes obtiene una resistencia a conjuros igual a 10 + su nivel de clase.

Extracción (Ex): un azotamentes de 12.° nivel o superior que empiece su turno con los cuatro tentáculos pegados y mantenga la inmovilización, extrae automáticamente el cerebro del contrincante, matando instantáneamente a esa criatura (excepto si tiene varios cerebros o puede funcionar sin su cerebro).

BÉLKERO

Elemental (aire)

Estos elementales de aire humeantes y malignos son monstruos solitarios que tienen poderes extraños que les permiten defender sus guaridas. La aptitud de volar, una puntuación de Destreza alta e inmunidades elementales son los principales atractivos para interpretar a este monstruo como personaje, y sus aptitudes hacen que esté bien adaptado para el combate y el sigilo.

Un bélkero empieza a jugar con algo de armadura natural y la aptitud de realizar ataques con las alas. A medida que gana niveles, desarrolla incluso más ataques, la aptitud de volar a gran velocidad y mejoras en su Fuerza, Destreza y Constitución. Finalmente consigue el tamaño y alcance incrementados, la aptitud para trasladarse en forma de humo y sus extraños ataques de garras de humo.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, –4 a Int. Los bélkeros son rápidos, pero no mucho más inteligentes que los elementales de aire comunes.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un bélkero es de 30'.

- Visión en la oscuridad: los bélkeros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: aurano.
- Elemental: los bélkeros son inmunes al veneno, dormir, parálisis y aturdimiento, y no están sujetos a los golpes críticos.
- Clase predilecta: bélkero. Las mejores opciones de un bélkero para hacerse multiclase son guerrero y pícaro.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del bélkero (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, un bélkero recibe un penalizador –4 en sus pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase bélkero.

Competencia con armas y armaduras: los bélkeros no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Dotes: el bélkero recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er y 9.º nivel. A 5.º nivel recibe Sutileza con un arma (ala) como dote adicional. Después del 12.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Alas: el bélkero tiene dos ataques de ala que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Mordisco: empezando a 2.º nivel, el bélkero tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Garras: empezando a 4.º nivel, el bélkero tiene dos ataques de garras que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Forma de humo (Sb): el bélkero se encuentra durante la mayor parte del tiempo en un estado más o menos sólido, pero empezando a 3.er nivel puede adoptar una forma de humo durante hasta 5 asaltos al día. Puede cambiar de forma una vez por asalto como una acción libre. Un bélkero en forma de humo puede volar a la velocidad de vuelo indicada. La aptitud es, en el resto de aspectos, similar a un conjuro de *forma gaseosa* lanzado por un hechicero de 7.º nivel. A 6.º, 9.º y 12.º nivel, el bélkero puede adoptar la forma de humo durante 5 asaltos adicionales al día.

Garras de humo (Ex): empezando a 8.º nivel, un bélkero en forma de humo puede envolver a sus contrincantes colocándose sobre ellos. La criatura ocupa el aire en torno a un rival (que debe tener al menos una categoría de tamaño inferior) sin provocar un ataque de oportunidad. El afectado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del bélkero según niveles de clase + el modificador de Con del bélkero) o inhalará parte de la criatura. Dentro de la víctima, el humo se solidifica en forma de garra o zarpa y comienza a desgarrar los órganos a su alrededor, infligiendo 3d4 puntos de daño por asalto (modificador de Fuerza +0). La criatura afectada puede intentar otra salvación de Fortaleza en cada asalto subsiguiente para escupir la amenaza semivaporosa.

CAN TRASGUERO

Ajeno (maligno, legal) (cambiaformas)

Los canes trasgueros, unos ajenos malignos parecidos a trasgos, son combatientes fuertes con buenos modificadores a las características y una lista atractiva de aptitudes especiales. Debido a que puede tomar la forma de un trasgo o un lobo, un can trasguero que forme parte de un grupo formado por humanoides puede ser confundido con un esclavo o la mascota de otro personaje. Los canes trasgueros son máquinas de matar infernales y son bienvenidos en la mayoría de grupos por sus aptitudes de cuerpo a cuerpo (siempre que a nadie le preocupe su origen o personalidad).

El can trasguero empieza con una potente aptitud de ataque, un ataque de mordisco, armadura natural y la aptitud para potenciar temporalmente su propia salud al consumir los cuerpos de víctimas humanoides. Finalmente obtiene más aptitudes sortílegas poderosas e incluso reducción de daño. Estas aptitudes y la de devorar compensan sus pocos Dados de Golpe en comparación a su NEP final.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Con. Los canes trasgueros son literalmente lobos del infierno.
- Velocidad: la velocidad terrestre del can trasguero es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los canes trasgueros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: huargo, infernal y trasgo.
- Clase predilecta: can trasguero. Cualquier clase de personaje es una buena opción para que el can trasguero se haga multiclase.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del can trasguero (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saltar (Fue).

TABLA A–7: EL BÉLKERO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo aire, dote, armadura natural +1, 2 alas 1d4
2.º	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod Int	2	Armadura natural +2, mordisco 1d3, +2 a Des
3.º	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod Int	2	Volar 30' (perfecta), +2 a Fue, dotes, forma de humo 5 asaltos/día
4.º	3d8	+2	+1	+3	+1	–	3	+2 a Des, armadura natural +3, 2 garras 1d3
5.º	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod Int	3	Volar 40' (perfecta), Sutileza con un arma (ala)
6.º	4d8	+3	+1	+4	+1	–	4	+2 a Con, armadura natural +4, forma de humo 10 asaltos/día
7.º	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod Int	5	Volar 50' (perfecta, alas 1d6
8.º	5d8	+3	+1	+4	+1	–	5	+2 a Des, armadura natural +5, garras de humo
9.º	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod Int	5	+2 a Fue, dote, mordisco 1d4, forma de humo 15 asaltos/día
10.º	6d8	+4	+2	+5	+2	–	6	Tamaño Grande, alcance 10', armadura natural +8
11.º	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod Int	6	+2 a Des
12.º	7d8	+5	+2	+5	+2	–	6	Forma de humo 20 asaltos/día

TABLA A–8: EL CAN TRASGUERO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (maligno, legal), devorar, armadura natural +2, mordisco 1d6
2.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	+2 a Des, 2 garras 1d4, olfato 10', forma alternativa
3.°	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Poderes menores de can trasguero 1/día, +2 a Car
4.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, armadura natural +4, +2 a Int
5.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	RD 5/+1, olfato 20'
6.°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Poderes menores de can trasguero 3/día, +2 a Sap
7.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Poderes mayores de can trasguero 1/día, armadura natural +6
8.°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Olfato 30', +2 a Int
9.°	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	+2 a Car
10.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Dote, +2 a Fue, +2 a Des
11.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Poderes menores de can trasguero a voluntad
12.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	RD 10/+1, +2 a Fue, +2 a Sab

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase can trasguero.

Competencia con armas y armaduras: los canes trasgueros son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el can trasguero recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 4.° y 10.° nivel. Después del 12.° nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

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. Los canes trasgueros que no son personajes jugadores obtendrían Dados de Golpe al alimentarse de este modo, pero como los canes trasgueros PJs obtienen DG como parte del incremento de clases, en vez de ello ganan un bonificador de mejora +2 a la Constitución (sin importar cuántos DG tuviera la criatura consumida), que dura un día.. Al devorarla, destruye el cuerpo de la víctima e impide todo intento de revivirla o resucitarla que requiera disponer de parte del cadáver. Un conjuro de *deseo*, *milagro* o *resurrección verdadera* puede devolver la vida a una víctima devorada, pero hay un 50% de posibilidades de que falle.

Forma alternativa (Sb): a 2.° nivel, un can trasguero puede adoptar la forma de un trasgo o de un lobo inusualmente grande con una acción estándar. Esto es similar a usar el conjuro polimorfarse pero permite sólo estas dos formas. En forma de lobo, la velocidad del can trasguero es de 60', obtiene un bonificador de circunstancia +4 en las pruebas de Esconderse, y puede pasar sin dejar rastro (como el conjuro) como acción libre.

Poderes menores de can trasguero (St): empezando a 3.er nivel, el can trasguero puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *desorientar*, *levitar* y *proyectar imagen*. A 6.° nivel puede usar estas aptitudes tres veces al día, y a 11.° nivel puede usarlas a voluntad. El nivel de lanzador del can trasguero es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase. La CD para las salvaciones contra estas aptitudes es 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car del can trasguero.

Poderes mayores de can trasguero (St): empezando a 7.° nivel, el can trasguero puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *hechizar monstruo*, *hechizar persona*, *puerta dimensional* y *arrebato emocional*. El nivel de lanzador del can trasguero es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase. La CD para las salvaciones contra estas aptitudes es 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car del can trasguero.

CANARCONTE (CELESTIAL)

Ajeno (bueno, legal)

Los canarcontes son los soldados, cazadores y rastreadores de los ejércitos celestiales. Duros, rápidos y dedicados a la defensa de los inocentes y los indefensos, los canarcontes son buenas opciones para los jugadores que disfrutan interpretando a paladines pero que buscan algo más inusual.

Los canarcontes tienen buenos modificadores de característica, ataques naturales, movimiento rápido y algunas aptitudes sortílegas. Con el tiempo sus ataques se convierten en más poderosos, se vuelven más fuertes, duros y determinados, y obtienen reducción de daño e inmunidad a ciertos ataques.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Sab. El carácter y complexión de los canarcontes hacen que sean potentes y despiertos.

TABLA A–9: EL CANARCONTE

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (bueno, legal), mordisco 1d6, armadura natural +2, resistencia a la electricidad 5
2.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	+2 a Con, olfato 10'
3.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, 2 golpetazos 1d4, aptitudes sortílegas, armad. natural +4
4.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	Don de lenguas, resistencia a la electricidad 10
5.°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	RD 5/+1, armadura natural +6
6.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Mordisco 1d8, olfato 30'
7.°	5d8	+5	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	Aura amenazadora, resistencia a la electricidad 15
8.°	5d8	+5	+3	+3	+3	–	3	Resistencia a conjuros, armadura natural +8
9.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Dote, RD 10/+1, +2 a Car
10.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Inmunidades (electricidad, petrificación), armadura natural +9
11.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	+2 a Fue, círculo mágico contra el mal, teleportar sin error

- Velocidad: la velocidad terrestre de los canarcontes es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los canarcontes pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Visión en la penumbra: los canarcontes pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Salvaciones: bonificador racial +4 en los tiros de salvación contra veneno.
- Forma alternativa: el canarconte puede tomar la forma de cualquier animal canino (perro, lobo, hiena o similares) como acción estándar, algo similar al polimorfarse pero que sólo permite formas caninas. Mientras está en forma canina, la velocidad terrestre de un canarconte pasa a ser de 60', y obtiene un bonificador de circunstancia +4 en las pruebas de Esconderse y Supervivencia.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico e infernal.
- Clase predilecta: canarconte. Las mejores opciones de un canarconte para hacerse multiclase son clérigo, explorador y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del canarconte (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Mov. sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Supervivencia (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase canarconte.

Competencia con armas y armaduras: los canarcontes son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.



Dotes: el canarconte recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er y 9.º nivel. Después del 11.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Mordisco: el canarconte tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Golpetazos: empezando a 3.er nivel, el canarconte obtiene dos ataques de golpetazo que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *auxilio divino, cuchichear mensaje, detectar el mal* y *llama continua*. El nivel de lanzador del canarconte es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase.

Don de lenguas (Sb): empezando a 4.º nivel, el canarconte puede hablar con cualquier criatura que tenga un idioma. El nivel de lanzador del canarconte para este efecto es igual a sus Dados de golpe según niveles de clase +8. esta aptitud está siempre activa excepto si el canarconte decide desactivarla como acción libre. El efecto puede ser disipado, pero el canarconte puede crearlo de nuevo en su siguiente turno como acción libre.

Aura amenazadora (Sb): un canarconte de 7.º nivel o superior está rodeado de un aura de 20'. Las criaturas que se encuentren dentro del área deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + los DG del canarconte según niveles de clase) o sufrirán un penalizador de moral –2 al ataque, CA y salvaciones durante un día.

Resistencia a conjuros (Ex): empezando a 8.º nivel, el canarconte obtiene una resistencia a conjuros igual a 5 + nivel de clase.

Circulo mágico contra el mal (Sb): a 11.º nivel, el canarconte puede crear un círculo mágico contra el mal que rodea continuamente al canarconte, igual

Tabla A–10: el centauro

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +2, 2 cascos 1d4
2.°	2d8	+2	+0	+3	+3	2 + mod Int	2	+2 a Fue, +2 a Sap
3.°	2d8	+2	+0	+3	+3	—	2	+2 a Fue, +2 a Con
4.°	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	3	Dote, +2 a Fue, +2 a Des
5.°	3d8	+3	+1	+3	+3	—	3	+2 a Fue, +2 a Con, velocidad 50'
6.°	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	3	Tamaño Grande (frente 10'), 2 cascos 1d6

que el conjuro lanzado por un hechicero del mismo nivel que sus Dados de Golpe. Puede usar la aptitud como una acción libre a voluntad.

Teleportar sin error (Sb): un canarconte de 11.° nivel puede usar *teleportar sin error* a voluntad, igual que el conjuro lanzado por un hechicero de 14.° nivel, excepto en que el canarconte sólo puede transportarse a sí mismo y hasta 50 lb. de objetos.

CENTAURO

Humanoide monstruoso

Los centauros, unos seres nobles que tienen la fuerza y la velocidad de los caballos y una gran afición por la arquería, son los guardianes del bosque. Las tribus de centauros comercian con muchas comunidades elfas, y ambas razas se protegen en tiempos de necesidad. Es gracias a acuerdos de este tipo que los centauros pueden encontrarse viajando con partidas de elfos, prestando sus músculos y cascos para la defensa contra criaturas malignas y saqueadores.

El centauro es una clase poderosa apropiada para cualquier jugador que disfrute con los personajes con inclinación por la naturaleza. Tiene pocas aptitudes especiales, y modificadores a las características razonables, convirtiendo al personaje centauro en más que capaz de arreglárselas en una batalla si se lo compara con bárbaros, guerreros y exploradores. A medida que adquiere niveles en esta clase, la Fuerza y la Constitución del centauro se incrementan de modo destacado, se convierte en más rápido y grande, e inflige más daño con sus grandes cascos.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, –2 a Int. Los centauros son rápidos y ágiles, pero no tan versados como los humanos.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un centauro es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los centauros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: elfo, silvano.
- Clase predilecta: centauro y explorador. Las niveles de clase de centauro y de explorador de un centauro no cuentan a la hora de determinar si sufre penalizadores a los PX por hacerse multiclase.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del centauro (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Supervivencia (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, el centauro sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase centauro.

Competencia con armas y armaduras: los centauros son competentes con todas las armas sencillas, la lanza de caballería pesada, y el arco largo compuesto reforzado, pero no con armaduras ni escudos. Los centauros se consideran criaturas no humanoides con relación a determinar el coste de las armaduras (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador*).

Dotes: el centauro recibe una dote a 1.er nivel y otra a 4.°. Después del 6.° nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Cascos: el centauro tiene dos ataques de cascos que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

CLANGARCONTE (CELESTIAL)

Ajeno (bueno, legal)

Elegidos (o quizá creados) por los poderes del bien y la ley, los clangarcontes son los mensajeros del cielo. Ellos son quienes anuncian la aparición de deidades y la llegada de acontecimientos importantes relacionados con los poderes del bien. En época de guerra, sirven como líderes de los ejércitos celestiales, eliminando a hileras de enemigos malignos como si segaran con una guadaña gracias a su magia y a su arma más típica, la poderosa trompeta. Los clangarcontes son buenas elecciones para los jugadores que quieren a un personaje con muchas aptitudes especiales, especialmente si no quieren hacerse multiclase (ya que la clase tiene ya veinte niveles).

Igual que con la deva astral y el ghaele, crear la progresión de la clase del clangarconte es en realidad la regresión de una clase con NEP 20 de vuelta al 1.er nivel. Los factores de su ajuste de nivel son su aptitud para lanzar conjuros de clérigo, su trompeta de arconte, resistencia a conjuros, modificadores a las características y armadura natural. Todas las aptitudes menos la trompeta pueden repartirse fácilmente, empezando débiles o retrasando su aparición varios niveles hasta culminar cerca de los niveles superiores de la clase. La trompeta de arconte, un objeto especial proporcionado por los poderes superiores, esta configurado para dividirse en dos aptitudes diferentes (como trompeta y como espadón), separados en los niveles altos de la clase.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Int. Los clangarcontes son poderosos e inteligentes.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los clangarcontes es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los clangarcontes pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Visión en la penumbra: los clangarcontes pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Salvaciones: bonificador racial +4 en los tiros de salvación contra veneno.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico e infernal.
- Clase predilecta: clangarconte. Debido a que los clangarcontes tienen un NEP de 20, hacerse multiclase requiere el uso de las

reglas de niveles épicos (consulta el *Manual de niveles épicos* para más información).

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del clangarconte (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (tres cualesquiera elegidos a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase clangarconte.

Competencia con armas y armaduras: los clangarcontes son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el clangarconte recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er, 8.º, 14.º y 20.º nivel. Después del nivel 20.º obtiene dotes normalmente de acuerdo a su nivel de personaje (lo que requiere el uso de las reglas de avance para niveles épicos, consulta el *Manual de niveles épicos* para más información).

Trompeta (Sb): a 4.º nivel, los poderes celestiales conceden una poderosa trompeta al clangarconte. La trompeta del arconte emite un clangor de absoluta claridad, penetrante belleza y, si su intérprete así lo desea, paralizante sobrecogimiento. Todas las criaturas excepto los arcontes que se encuentren dentro del alcance deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del clangarconte según niveles de clase + el modificador de Car del arconte) o quedarán paralizadas durante 1d4 asaltos. El radio de efecto se incrementa de 5' a 4.º nivel hasta 100' a 13.º nivel o superior.

El arconte también puede ordenar a su trompeta que se convierta en un espadón mágico con un bonificador de mejora de entre +1 a 4.ºnivel a +4 a 13.º nivel o superior. Cambiar la trompeta a forma de espadón o viceversa es una acción libre. Las propiedades de la trompeta no funcionan para nadie más que el arconte al que se le ha concedido; en manos de cualquier otro, se convierte en un pedazo de plomo sin ninguna utilidad.

Conjuros: empezando a 2.º nivel, el clangarconte puede lanzar conjuros como un clérigo de sus Dados de Golpe según niveles de clase +2. Puede preparar conjuros de los dominios de Aire, Destrucción, Bien, Ley y Guerra como si estuvieran en la lista de conjuros de clérigo, pero esto no le da acceso a ningún dominio ni a espacios de conjuro de dominio.

Aptitudes sortílegas: empezando a 3.er nivel, el clangarconte puede usar *cuchichear mensaje, detectar el mal y llama continua* el número indicado de veces al día. El nivel de lanzador del arconte es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase.

Don de lenguas (Sb): empezando a 3.er nivel, el clangarconte puede hablar con cualquier criatura que tenga un idioma. El nivel de lanzador del clangarconte para este efecto es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase +2. Esta aptitud está siempre activa excepto si el clangarconte elige desactivarla con una acción libre. El efecto puede disiparse, pero el clangarconte puede crearlo de nuevo en su siguiente turno con una acción libre.

Aura amenazadora (Sb): un clangarconte de 9.º nivel o superior está rodeado de un aura de 20'. Las criaturas que se encuentren dentro del área deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + los DG del canarconte según niveles de clase + el modificador de Car del clangarconte) o sufrirán un penalizador de moral –2 al ataque, CA y salvaciones durante un día.

Resistencia a conjuros (Ex): empezando a 9.º nivel, el clangarconte obtiene una resistencia a conjuros igual a 9 + nivel de clase.

Teleportar sin error (Sb): un clangarconte de 11.º nivel puede usar *teleportar sin error* el número de veces al día indicado pero sólo puede transportarse a sí mismo y hasta 50 libras de objetos. El

TABLA A–11: EL CLANGARCONTE

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (bueno, legal), resistencia a la electricidad 5, armadura natural +2
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Conjuros, +2 a Sab, volar 40' (regular)
3.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, aptitudes sortílegas 1/día, don de lenguas, +2 a Des
4.º	3d8	+3	+3	+3	+3	—	3	Trompeta (explosión de 5', espadón +1), resistencia a la electricidad 10, armadura natural +4
5.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	+2 a Fue, +2 a Car
6.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	5	Volar 90' (regular), RD 5/+1, +2 a Int
7.º	5d8	+5	+4	+4	+4	—	6	Trompeta (explosión de 20', *espadón +2*), resistencia a la electricidad 15, armadura natural +6
8.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	7	Dote, aptitudes sortílegas 3/día, +2 a Des, +2 a Sap
9.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	—	8	Aura amenazadora, resistencia a conjuros, teleportar sin error 1/día
10.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	9	Trompeta (explosión de 50', *espadón +3*), inmunidades (electricidad, petrificación), armadura natural +8
11.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	—	10	Circulo mágico contra el mal, RD 10/+1, +2 a Car
12.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	10	Volar 90' (bueno), teleportar sin error 3/día
13.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	—	11	Trompeta (explosión de 100', *espadón +4*), aptitudes sortílegas a voluntad, armadura natural +10
14.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod Int	12	Dote, +2 a Fue, +2 a Sab
15.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	—	12	+2 a Con, +2 a Car
16.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod Int	12	Armadura natural +12, teleportar sin error a voluntad
17.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	—	12	+2 a Fue, +2 a Int
18.º	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	8 + mod Int	13	+2 a Des
19.º	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7		13	Armadura natural +14
20.º	12d8	+12/+7/+2	+8	+8	+8		14	Dote, +2 a Fue

nivel de lanzador de este efecto son sus Dados de Golpe según niveles de clase +2.

Circulo mágico contra el mal (Sb): este efecto rodea continuamente a un clangarconte de 11.º nivel o superior, igual que el conjuro lanzado por un hechicero del mismo nivel que sus Dados de Golpe.

DEVA ASTRAL (CELESTIAL)

Ajeno (bueno)

¿Qué jugador no está tentado, en un momento u otro, de llevar el estandarte del cielo? La deva astral puede ser el ejemplo más cercano, en comportamiento, apariencia y función, a la representación clásica occidental de un ángel. Las devas astrales son seres bellos, elegantes y majestuosos, con aspecto humano y alas de plumas blancas. Sobrevuelan los reinos mortales y los planos Exteriores, ayudando a los viajeros perdidos y rescatando a aquellos que se encuentran en peligro. Las devas no sólo son buenas, sino también poderosas, combinando sus apreciables aptitudes de combate con el poder de lanzar *sanar* y *barrera de cuchillas*, junto con increíbles defensas e inmunidades.

La deva astral ha sido uno de los monstruos más difíciles de diseñar de todos los presentados aquí, puesto que tiene el NEP inicial más alto posible dentro de las reglas estándar de D&D (12 DG + ajuste de nivel 8 = NEP inicial 20), y un variado conjunto de aptitudes sortílegas, numerosas cualidades de celestial y una selección de características superiores. Todo esto se añade aproximadamente en el momento en que una clase estándar podría tener acceso a aptitudes similares. Del mismo modo, las poderosas defensas de la deva no se adquieren hasta un nivel en que los contrincantes tienen alguna posibilidad de superarlas.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Car. Las devas astrales son agentes del bien en el universo, y lo saben. Todas sus puntuaciones de característica suben a medida que obtienen niveles.
- Velocidad: la velocidad terrestre de la deva astral es de 50'.
- Visión en la penumbra: las devas astrales pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Visión en la oscuridad: las devas astrales pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Habilidades: bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y Escuchar.
- Salvaciones: bonificador racial +4 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico e infernal.
- Clase predilecta: deva astral. Debido a que las devas tienen un NEP inicial de 20, para ellas hacerse multiclase requiere el uso de las reglas de niveles épicos (consulta el *Manual de niveles épicos* para conocer más información).

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la deva astral (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (tres cualesquiera elegidas a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase deva astral.

Competencia con armas y armaduras: las devas astrales son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

TABLA A–12: LA DEVA ASTRAL

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dotes, subtipo bueno, armadura natural +3
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Esquiva asombrosa (nunca desprevenida), resistencias (electricidad 5, fuego 5)
3.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	Poderes menores de deva 1/día, inmunidades (electricidad, petrificación), dote
4.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Volar 50' (regular), don de lenguas, +2 a Fue, +2 a Car, armadura natural +5
5.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	5	Aura protectora (*círculo mágico contra el mal*), +2 a Con
6.º	5d8	+5	+4	+4	+4	—	6	Poderes menores de deva 3/día, RD 5/+1, +2 a Fue, +2 a Sap
7.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	7	Esquiva asombrosa (no puede ser flanqueada), aura protectora (*globo menor de invulnerabilidad*), armadura natural +7, dote
8.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	—	8	Volar 75' (buena), resistencia a conjuros, +2 a Car, +2 a Con, +2 a Int
9.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	8	Resistencias (electricidad 10, fuego 10), +2 a Fue
10.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	—	9	Poderes de deva 1/día, poderes menores de deva 7/día o a voluntad, armadura natural +9
11.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	9	RD 10/+1, +2 a Con, +2 a Int, +2 a Sap
12.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	—	10	Poderes de deva 3/día, aturdimiento, +2 a Car, +2 a Fue
13.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod Int	10	Armadura natural +11, dote
14.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	—	11	Volar 100' (buena), +2 a Con, +2 a Int
15.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod Int	11	Poderes mayores de deva 1/día, +2 a Fue, +2 a Sap
16.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	—	12	Poderes de deva a voluntad, +2 a Car, armadura natural +13
17.º	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	8 + mod Int	12	Inmunidades (ácido, frío), +2 a Int
18.º	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	—	13	Poderes mayores de deva 1/día o 3/día, +2 a Fue
19.º	12d8	+12/+7/+2	+8	+8	+8	8 + mod Int	13	Armadura natural +15, +2 a Sab, tamaño Grande, alcance 10', dote
20.º	12d8	+12/+7/+2	+8	+8	+8	—	14	Poderes mayores de deva 1/día o a voluntad, +2 a Car

Dotes: la deva astral recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er, 7.º, 13.º y 19.º nivel. Después del nivel 20.º obtiene dotes normalmente de acuerdo a su nivel de personaje (lo que requiere el uso de las reglas de avance para niveles épicos).

Esquiva asombrosa (Ex): empezando a 2.º nivel, la deva astral nunca es atrapada desprevenida. A 7.º nivel y más allá, no puede ser flanqueada.

Resistencias (Ex): la deva astral es resistente a ciertos tipos de energía, consulta la tabla A–12.

Poderes menores de deva (St): empezando a 3.er nivel, la deva astral puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *auxilio divino, curar heridas leves, detectar el mal , disipar magia, esfera de invisibilidad* (sólo centrado sobre sí misma), *llama continua, quitar el miedo, quitar maldición* y *ver lo invisible*. A 6.º nivel puede usarlas tres veces al día. A 10.º nivel puede usar *curar heridas leves* y *ver lo invisible* siete veces al día y el resto a voluntad. El nivel de lanzador de la deva astral es igual a sus Dados de golpe según niveles en la clase de deva astral (CD 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car de la deva astral).

Inmunidades (Ex): a 3.er nivel y más allá, la deva astral es inmune a la electricidad y la petrificación. A 17.ºnivel, la deva también se convierte en inmune a ácido y al frío.

Don de lenguas (Sb): empezando a 4.º nivel, la deva astral puede hablar con cualquier criatura que tenga un idioma. El nivel de lanzador de la deva astral para este efecto es igual a sus Dados de Golpe según niveles de deva astral +2. Esta aptitud está siempre activa excepto si ella misma desea desactivarla con una acción libre. El efecto puede ser disipado, pero la deva puede crearlo de nuevo en su siguiente turno con una acción libre.

Aura protectora (Sb): a 5.º nivel, la deva astral obtiene el primero de los dos componentes de su aura protectora. Con una acción libre, puede rodearse de un halo de luz con un radio de 20'. Esta luz actúa como un *circulo mágico contra el mal* (pero proporcionando bonificadores +4 en vez de +2). A 7.º nivel, el aura protectora también funciona como un *globo menor de invulnerabilidad*. El nivel de lanzador de la deva para este efecto es igual a sus Dados de Golpe según niveles de deva astral. El efecto puede ser disipado, pero la deva puede crearlo de nuevo en su siguiente turno con una acción libre.

Resistencia a conjuros (Ex): a 8.º nivel, la deva astral obtiene una resistencia a conjuros igual a 10 + su nivel de clase.

Aturdimiento (Sb): empezando a 12.º nivel, si la deva astral golpea a un contrincante dos veces en un asalto con un arma de cuerpo a cuerpo, la criatura debe salvarse contra Fortaleza (CD 10 + el modificador de Car de la deva astral) o quedará aturdida durante 1d6 asaltos.

Poderes de deva (St): empezando a 10.º nivel, la deva astral puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *castigo divino, discernir mentiras, disipar el mal* y *polimorfarse*. A 12.º nivel, puede usarlas tres veces al día, y a 16.º nivel puede usarlas a voluntad. El nivel de lanzador de la deva para este efecto es igual a sus Dados de Golpe según niveles de deva astral (CD 10 + nivel de conjuro + modificador de Car).

Poderes mayores de deva (St): empezando a 15.º nivel, la deva astral puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *aura sagrada, barrera de cuchillas, palabra sagrada* y *sanar*. A 18.º nivel puede usar *aura sagrada* y *palabra sagrada* tres veces al día, y a 20.º nivel puede usar *aura sagrada* y *palabra sagrada* a voluntad.

Tamaño Grande: al alcanzar el 19.º nivel, la deva astral crece hasta el tamaño Grande y su alcance natural se extiende a 10'. Sufre todos los penalizadores normales por ser una criatura Grande.

DIABLILLO (DIABLO)

Ajeno (maligno, legal)

Los diablillos (*NdC: en inglés "imp"*) se cuentan entre los diablos menos poderosos, pero siguen siendo muy capaces de matar a humanos normales sin esforzarse demasiado. A menudo están ligados al servicio de lanzadores de conjuros malignos, y algunas veces son enviados al plano Material en misiones de espionaje o acoso, o en otras ocasiones sólo para llevar mensajes. Debido a que pueden adquirir la forma de animales normales, los diablillos pueden mezclarse con los grupos aventureros como una mascota, familiar, animal compañero o animal doméstico. Los diablillos son una buena elección para los jugadores a los que les gustan los personajes furtivos con algunos poderes mágicos que le respaldan.

Debido a que tienen pocas aptitudes sortílegas potentes, la clase de diablillo reparte sus aptitudes sortílegas a niveles adecuados y retrasa la obtención de la aptitud de regeneración hasta niveles posteriores. El veneno de un diablillo es una aptitud menor, ya que la CD de la salvación suele ser muy baja.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des. Los diablillos tienen que ser rápidos para evitar a sus parientes más grandes.
- Tamaño Menudo: como criatura Menudas, los diablillos obtienen un bonificador de tamaño +2 en la Clase de armadura, un bonificador +2 en las tiradas de ataque, y tienen un bonificador +8 en las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a la mitad de los correspondientes a las criaturas Medianas. Los diablillos tienen un

TABLA A–13: EL DIABLILLO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (maligno, legal), aguijón 1d4, veneno (1 Des, 1d4 Des), armadura natural +1
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	1	Sutileza con un arma (aguijón), *detectar el bien* a voluntad, *detectar magia* a voluntad, +2 a Sab
3.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	1	Polimorfarse (1.ª forma), volar 30' (perfecta), resistencia al fuego 5, armadura natural +2
4.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, veneno (1d4 Des, 1d4 Des), RD 5/plata o sagradas, *invisibilidad* a voluntad (sólo sobre sí mismo), +2 a Des
5.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Regeneración 1, *sugestión* 1/día, armadura natural +3
6.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Polimorfarse (2.ª forma), volar 50' (perfecta), *comunión* 1/semana (3 preguntas), +2 a Des
7.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Veneno (1d4 Des, 2d4 Des), regeneración 2, *comunión* 1/semana (6 preguntas)

frente de 2 pies y medio por 2 pies y medio y un alcance de 0', lo que significa que deben entrar en el cuadrado de un contrincante para atacarlo en combate cuerpo a cuerpo y provocan un ataque de oportunidad cuando lo hacen.

- Velocidad: la velocidad terrestre de los diablillos es de 20'.
- Visión en la oscuridad: los diablillos pueden ver en la oscuridad hasta 60'. La visión en la oscuridad del diablillo funciona en el interior de cualquier oscuridad mágica igual que en la oscuridad normal.
- Inmunidad al veneno: los diablillos son criaturas venenosas por naturaleza e inmunes a todos los venenos.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico e infernal.
- Clase predilecta: diablillo. La mejor opción de un diablillo para hacerse multiclase es pícaro.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del diablillo (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase diablillo.

Competencia con armas y armaduras: los diablillos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el diablillo recibe una dote a 1.er y otra dote adicional a 4.° nivel. Después del 7.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Aguijón: el diablillo tiene un aguijón en la cola que es un arma natural e inflige el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Veneno (Ex): el aguijón del diablillo inocula un veneno que inflige el daño primario y secundario indicado (CD 10 + 1/2 de los DG del diablillo según niveles de clase + el modificador de Con del diablillo + un bonificador racial +2).

Aptitudes sortílegas (St): el nivel de lanzador del diablillo para sus aptitudes sortílegas de *detectar el bien*, *detectar magia*, *invisibilidad* y *sugestión* es igual al doble de sus Dados de Golpe según niveles de clase. El nivel de lanzador de un diablillo para su aptitud sortílega de *comunión* es 12.

Polimorfarse (Sb): empezando a 3.er nivel, el diablillo elige una forma alternativa con un tamaño no superior al Mediano (normalmente una araña monstruosa, cuervo, rata o jabalí). Puede adquirir esta forma a voluntad como si usara el conjuro *polimorfarse* (12.° nivel de lanzador). A 6.° nivel puede elegir una segunda forma.

Regeneración (Ex): los diablillos sufren daño normal del ácido y de las armas sagradas o bendecidas (si tienen un bonificador de mejora +1 o superior).

DJINNI

Ajeno (aire, bueno)

En muchas campañas que incluyen terrenos desérticos exóticos de alfombras volantes y matones empuñando cimitarras, a menudo su rasgo más exótico son los djinn mágicos, ajenos del plano Elemental del aire con una inclinación natural hacia el bien. En algunos lugares caminan por la tierra libremente, sin estar ligados a ningún mecanismo de convocación como una lámpara o un anillo, y llevan a cabo aventuras igual que cualquier mortal. Los djinn son buenos personajes para los jugadores a los que les gusta ser efectivos en el combate y seguir teniendo algunos trucos mágicos bajo la manga.

Como ajeno, un djinni tiene un bonificador al ataque base favorable y tiros de salvación buenos en las tres categorías. El escalamiento de la clase gira alrededor de sus poderes especiales, particularmente las aptitudes de torbellino, *invisibilidad y desplazamiento de plano*. Ajus-



Tabla A–14: el djinni

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (aire, caótico, bueno), telepatía 100'
2.º	1d8	+1	+2	+2	+2	—	1	Resistencia al ácido 5, maestría del aire, +2 a Sab, armadura natural +1
3.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Esquiva, +2 a Fue, *invisibilidad* a voluntad (sólo sobre sí mismo)
4.º	2d8	+2	+3	+3	+3	—	2	Golpetazo 1d4, torbellino 1/día, +2 a Des, Iniciativa mejorada
5.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, resistencia al ácido 10, +2 a Fue, *desplazamiento de plano* (sólo a sí mismo)
6.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Armadura natural +2, +2 a Con, *crear comida y agua* 1/día *crear vino* 1/dia, *forma gaseosa* 1/día
7.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Volar 60' (perfecta), +2 a Fue, +2 a Des, *desplazamiento de plano* 2/día (1 pasajero)
8.º	4d8	+4	+4	+4	+4	—	3	Resistencia al ácido 15, torbellino 3/día, +2 a Sab
9.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Fue, *creación mayor* 1/día, *imagen persistente* 1/ día, *caminar con el viento* 1/día
10.º	5d8	+5	+4	+4	+4	—	4	Golpetazo 1d6, +2 a Con, *desplazamiento de plano* 2/día (3 pasajeros)
11.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Dote, resistencia al ácido 20, armadura natural +3
12.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	—	5	Torbellino a voluntad, +2 a Des, +2 a Car, *desplazamiento de plano* a voluntad (6 pasajeros)
13.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	5	Inmunidad al ácido, golpetazo 1d8, +2 a Car, +2 a Int

tar la progresión de puntuaciones, el daño de golpetazo y la resistencia al ácido es bastante simple, y el djinni tiene las suficientes aptitudes e incrementos de características para dar a la clase algo interesante en cada nivel, especialmente a los niveles medios y altos de la clase, donde los Dados de Golpe caen por debajo del NEP.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Int. Los djinn son rápidos y listos.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un djinni es de 20' y tiene una velocidad de vuelo de 30' (perfecta).
- Visión en la oscuridad: los djinn pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: aurano, celestial, común e ígnaro.
- Clase predilecta: djinni. Las mejores opciones de un djinni para hacerse multiclase son guerrero, pícaro, hechicero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del djinni (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int) y Tasación (Int).

Al alcanzar el tamaño Grande, el djinni sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase djinni.

Competencia con armas y armaduras: los djinn son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el djinni recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 5.º y 11.º nivel. También recibe Esquiva como dote adicional a 3.er nivel e Iniciativa mejorada al 4.º. Después del 13.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la 'Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel'.

Telepatía: el djinni puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Golpetazo: el djinni tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza. Los djinn consiguen ataques reiterados (múltiples ataques con la misma arma con un penalizador –5 acumulativo) con el golpetazo.

Torbellino (Sb): empezando a 4.º nivel, el djinni puede adoptar la forma de torbellino. Puede usar esta aptitud una vez al día a 4.º nivel, y tres veces al día a 8.º. Un djinni de 12.º nivel o superior puede adoptar la forma de torbellino a voluntad. Consulta la entrada del djinni en el *Manual de monstruos* para conocer reglas detalladas sobre esta aptitud.

Desplazamiento de plano (St): empezando a 5.º nivel, el djinni puede usar *desplazamiento de plano*. Consulta la tabla para saber cómo mejora la aptitud a medida que el djinni gana niveles.

Aptitudes sortílegas: el djinni consigue algunas aptitudes sortílegas a 6.º nivel y otras a 9.º. Puede usar cada una de estas aptitudes una vez al día. El nivel de lanzador del djinni es igual a sus Dados de golpe según niveles de clase +13. La aptitud de ***forma gaseosa*** de un djinni dura hasta una hora (*NdC: "crear vino" es como "crear comida y agua", y ya viene en la 3.5; palabrita del niño Jesús*).

DRAÑA

Aberración

Las drañas son creadas por Lolth, la diosa araña, a partir de sus adoradores drow que fallan una prueba especial de lealtad y poder. Son proscritas de su sociedad y a menudo vagan por la infraoscuridad buscando aliados e individuos de ideas semejantes a las suyas. Las drañas pueden ser una elección atractiva para los jugadores a los que les gustan los elfos oscuros e interpretar a monstruos extraños. Las drañas son buenas en el combate, en el lanzamiento de conjuros y también bastante destacadas con la furtividad, lo que las convierte en criaturas completas apropiadas para cualquier rol en un grupo aventurero.

La dificultad para equilibrar la clase es que una draña lanza conjuros como un personaje de sus Dados de Golpe, lo que significa que en la mayoría de niveles obtiene el beneficio automático

Tabla A–15: la draña

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +2, conjuros (como Clr1, Hcr1 o Mag1)
2.º	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod Int	2	Mordisco 1d4, veneno (1d3 Fue, 1d3 Fue), +2 a Fue, conjuros (como Clr2, Hcr2 o Mag2)
3.º	2d8	+1	+0	+0	+3	—	2	Aptitudes sortílegas, +2 a Sab
4.º	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod Int	2	Dote, armadura natural +4, +2 a Des, conjuros (como Clr3, Hcr3 o Mag3)
5.º	3d8	+2	+1	+1	+3	—	3	Veneno (1d4 Fue, 1d4 Fue), +2 a Con
6.º	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	3	+2 a Int, +2 a Sab, resistencia a conjuros, conjuros (como Clr4, Hcr4 o Mag4)
7.º	4d8	+3	+1	+1	+4	—	4	Armadura natural +6, +2 a Con, +2 a Car
8.º	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	5	Tamaño Grande (frente 10'), +2 a Fue, conjuros (como Clr5, Hcr5 o Mag5)
9.º	5d8	+3	+1	+1	+4	—	6	Veneno (1d6 Fue, 1d6 Fue), +2 a Sab
10.º	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod Int	7	Dote, +2 a Con, +2 a Car, conjuros (como Clr6, Hcr6 o Mag6)

de un incremento en el lanzamiento de conjuros, de modo que el resto de sus aptitudes potentes deben colocarse en niveles donde no obtiene ningún Dado de Golpe. La progresión de la draña incrementa las características, el lanzamiento de conjuros, el daño por veneno y el bonificador de armadura natural.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Int, +2 a Car. El proceso de selección que convierte a los drow en tan poderosos significa que las dranas también son igual de poderosas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de las dranas es de 30' y su velocidad de trepar de 15'. Como cualquier otra criatura con una velocidad de trepar, las dranas tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 cuando realizan pruebas en esta habilidad.
- Visión en la oscuridad: las dranas pueden ver en la oscuridad hasta 120'.
- Idiomas automáticos: común, elfo e infracomún.
- Clase predilecta: draña.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la draña (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Trepar (Fue).

Al alcanzar el tamaño Grande, la draña sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase draña.

Competencia con armas y armaduras: todas dranas están creadas a partir de un clérigo, hechicero o mago, y por tanto cada una de ellas tiene las mismas competencias con armas y armaduras que el lanzador de conjuros del tipo apropiado. Por ejemplo, una draña que antiguamente fuera un clérigo tiene competencia con todas las armas sencillas, con todas las armaduras y con escudos.

Dotes: la draña recibe dos dotes a 1.er nivel y otra dote adicional a 4.º y 10.º nivel. Después del 10.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo con su nivel de personaje, tal como se muestra en la 'Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel'.

Mordisco: empezando a 2.º nivel, la draña tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Resistencia a conjuros (Ex): empezando a 6.º nivel, la draña obtiene una resistencia a conjuros igual a 4 + el nivel de clase.

Veneno (Ex): el mordisco de la draña inocula un veneno que inflige el daño primario y secundario indicado (CD 10 + 1/2 de los DG de la draña según niveles de clase + el modificador de Con de la draña).

Aptitudes sortílegas: 1/día: *clariaudiencia/clarividencia, detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, detectar magia, discernir mentiras, disipar magia, fuego feérico, levitar, luces danzantes, oscuridad y sugestión.* El nivel de lanzador de la draña es igual a sus Dados de Golpe según nivel de clase. La CD de los tiros de salvación contra estas aptitudes es 10 + el modificador de Car de la draña + nivel de conjuro.

Conjuros: todas las dranas tienen la aptitud de lanzar conjuros, ya sea como clérigo, hechicero o mago (se elige a 1.er nivel). La draña puede lanzar conjuros como un personaje con sus Dados de Golpe. La mayoría de dranas clérigas siguen venerando a Lolth y eligen dos dominios de su lista (Caos, Destrucción, Mal y Superchería).

ELEMENTAL DE AGUA GRANDE

Elemental (agua)

Como las olas del océano, los elementales de agua tienen la fuerza para agotar a sus contrincantes y la resistencia para hacerlo lentamente si es necesario. Aunque están más acostumbrados a las situaciones acuáticas (donde pueden usar su aptitud de vorágine y volcar fácilmente pequeñas embarcaciones), los elementales de agua siguen siendo peligrosos sobre la tierra, y al menos tan buenos con sus golpes para someter a otras criaturas como los elementales de aire. Los elementales de agua son una buena elección para jugadores que quieren a un personaje duro con una mentalidad extraña.

El progreso de un elemental de agua aumenta por partes a medida que iguala las aptitudes de los elementales Pequeños y Medianos antes de alcanzar el tamaño Grande y las aptitudes apropiadas a su envergadura. Debido a que muchas de sus aptitudes están disponibles para los elementales Pequeños, los poderes de agua del elemental avanzan escalonadamente, infligiendo más daño o con una CD más alta cuanto más poderoso sea el elemental. Sus aptitudes más poderosas son la reducción de daño y el alcance incrementado, adquiridas en los niveles más altos.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +4 a Fue, +2 a Con, –4 a Int. Los elementales de agua son fuertes y tienen capacidad de recuperación, pero no son demasiados listos.

TABLA A–16: EL ELEMENTAL DE AGUA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo agua, dote, golpetazo 1d6, maestría del agua, Ataque poderoso
2.º	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	+2 a Fue, +2 a Con, empapar, vorágine
3.º	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	2	Dote
4.º	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	2	Tamaño Mediano, +2 a Fue, +2 a Con, armadura natural +5
5.º	4d8	+3	+4	+1	+1	—	2	+2 a Fue, +2 a Des
6.º	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	Golpetazo 1d8
7.º	5d8	+3	+4	+1	+1	—	3	+2 a Con
8.º	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod Int	3	Dote, +2 a Fue, armadura natural +7
9.º	6d8	+4	+5	+2	+2	—	4	Golpetazo d26
10.º	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	+2 a Des
11.º	7d8	+5	+5	+2	+2	—	4	+2 a Fue
12.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	2 + mod Int	5	Tamaño grande, alcance 10'
13.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	—	5	RD 5/+1, golpetazo 2d8, armadura natural +9

- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los elementales de agua ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los elementales es de 20', y una velocidad natatoria de 40'. Como cualquier criatura con una velocidad natatoria, los elementales de agua pueden moverse por el agua a esa velocidad sin tener que realizar pruebas de Nadar, tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 cuando realizan pruebas en esta habilidad. También pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre que lo hagan en línea recta.
- Subtipo agua: los elementales de agua pueden respirar agua y aire indistintamente.
- Visión en la oscuridad: los elementales de agua pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: acuano.
- Elemental: los elementales de agua son inmunes al veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no están sujetos a los golpes críticos.
- Clase predilecta: elemental de agua. Las mejores opciones de multiclase para un elemental de agua son bárbaro, pícaro, guerrero y explorador.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del elemental de agua (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int) , Avistar (Sab), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Mediano, el elemental de agua pierde su bonificador de tamaño +4 en las pruebas de Esconderse.

Al alcanzar el tamaño Grande, el elemental de agua sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase elemental de agua.

Competencia con armas y armaduras: los elementales de agua no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Dotes: el elemental de agua recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er y 8.º nivel. Obtiene Ataque poderoso como dote adicional a 1.er nivel. Después del 13.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el elemental de agua tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza de la criatura.

Maestría del agua (Ex): el elemental de agua tiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su contrincante están tocando agua. Si el contrincante o el elemental están sobre tierra, el elemental sufre un penalizador –4 en las tiradas de ataque y daño. El elemental de agua puede volcar embarcaciones pequeñas (5' de largo por DG), detener embarcaciones grandes (10' de largo por DG), o reducir a la mitad la velocidad de barcos grandes (20' de largo por DG).

Empapar (Ex): un elemental de agua de 2.º nivel o superior puede extinguir llamas no mágicas de tamaño Grande o inferior simplemente tocándolas (desplazándose o atravesando las llamas, no hace falta tirada de ataque).

Vorágine: el elemental de agua puede crear una vorágine tal como se describe en el *Manual de monstruos*, excepto en que el daño es igual al daño de golpetazo del elemental sin bonificador de fuerza y la CD de la salvación de reflejos para escapar de la vorágine es de 10 + 1/2 de los DG del elemental de agua según niveles de clase + el modificador de Con del elemental de agua.

ELEMENTAL DE AIRE GRANDE

Elemental (aire)

Los elementales de aire, dotados con la capacidad de volar desde el mismo momento de su creación, gozan de la primacía en el aire. Tienen un arma natural, aptitudes especiales que complementan su capacidad de volar, y modificadores de característica favorables. Pueden ser excelentes batidores y combatientes de cuerpo a cuerpo, pero son menos efectivos para cualquier otra cosa. Los elementales de aire resultan extraños a simple vista y para ellos es muy difícil encajar con criaturas nativas del plano Material.

La mayor ventaja de un elemental de aire es su aptitud de volar con gran velocidad y precisión. Incluso un ejemplar típico puede transportar fácilmente a un gnomo o a un mediano (convirtiéndose en una plataforma de ataque móvil), y su puntuación de Destreza alta compensa su bajo bonificador de armadura natural y la dificultad de llevar armaduras artificiales. Esta clase de monstruo sigue la progresión de los varios tamaños de elementales, empezando como Pequeño, pasando por Mediano y finalmente alcanzando el tamaño Grande en la cúspide de la clase. Con el paso de niveles de clase, las puntuaciones de característica del elemental y el daño de su golpetazo se incrementan. Su modificador de

Tabla A–17: el elemental de aire

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo aire, dote, golpetazo 1d4, armadura natural +3, Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada
2.º	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod Int	1	+2 a Des, maestría del aire, torbellino, Sutileza con un arma (golpetazo)
3.º	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod Int	1	+2 a Con, dote
4.º	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod Int	2	Tamaño Mediano, +2 a Fue
5.º	4d8	+3	+1	+4	+1	—	2	Golpetazo 1d6, +2 a Con
6.º	4d8	+3	+1	+4	+1	—	2	+2 a Des
7.º	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod Int	3	+2 a Con
8.º	5d8	+3	+1	+4	+1	—	3	+2 a Des
9.º	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod Int	3	Golpetazo 1d8, RD 5/+1, dote
10.º	6d8	+4	+2	+5	+2	—	4	+2 a Fue, +2 a Des
11.º	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod Int	4	Armadura natural +4
12.º	7d8	+5	+2	+5	+2	—	4	+2 a Des
13.º	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod Int	5	Tamaño Grande, alcance 10'
14.º	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	—	5	Golpetazo 2d6

Constitución alto ayuda a compensar sus Dados de golpe reducidos en relación con su NEP.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +4 a Des, –4 a Int. Los elementales de aire son rápidos como el viento pero no tienen demasiadas luces. Sus puntuaciones de Destreza y Constitución se incrementan a medida que obtienen niveles.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los elementales de aire ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- Velocidad: los elementales de aire vuelan a una velocidad de 100' (perfecta).
- Visión en la oscuridad: los elementales de aire pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: aurano.
- Elemental: los elementales de aire son inmunes al veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no están sujetos a los golpes críticos.
- Clase predilecta: elemental de aire. Las mejores opciones de un elemental de aire para hacerse multiclase son bárbaro, pícaro, guerrero y explorador.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del elemental de aire (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int) , Avistar (Sab), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Mediano, el elemental de aire pierde su bonificador de tamaño +4 en las pruebas de Esconderse.

Al alcanzar el tamaño Grande, el elemental de aire sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase elemental de aire.

Competencia con armas y armaduras: los elementales de aire no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador –1 en las tiradas de ataque y daño contra un elemental de aire.

Dotes: el elemental de aire recibe una dote a 1.er nivel, Ataque en vuelo e Iniciativa mejorada como dotes adicionales a 1.er nivel, y Sutileza con un arma (golpetazo) como dote adicional a 2.º nivel. Obtiene dotes adicionales a 3.er y 9.º nivel. Después del 14.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el elemental de aire tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza de la criatura.

Torbellino (Sb): el elemental de aire puede formar un torbellino tal como se describe en el *Manual de monstruos*, excepto que el daño es el del golpetazo del elemental de aire sin añadir su bonificador de Fuerza y la CD de la salvación es 10 + 1/2 de los DG del elemental de aire según niveles de clase + el modificador de Con del elemental de aire.

ELEMENTAL DE FUEGO GRANDE

Elemental (fuego)

Estos seres inteligentes formados por fuego vivo son capaces de causar una gran destrucción, pudiendo quemar una villa entera con un esfuerzo mínimo. La fascinación del fuego y la rareza de ser una criatura elemental son dos puntos atractivos de esta clase de monstruo, y un personaje jugador elemental de fuego puede ser un guerrero poderoso o incluso un hechicero respetable, especialmente si el personaje se concentra en la magia de fuego devastadora. Cuando forma parte de un grupo al que no le preocupan algunas acciones temerarias y el daño colateral, un elemental de fuego puede ser un miembro valioso. La clase del elemental de fuego empieza con un elemental Pequeño que finalmente progresa hasta el tamaño Grande.

La creación de la clase de monstruo elemental de fuego se ha centrado en la aptitud de ataque de la criatura. Aunque su golpetazo inflige una respetable cantidad de daño, lo que convierte sus ataques en realmente peligrosos es el daño por fuego adicional y la posibilidad de prender fuego al objetivo. El elemental también tiene modificadores a las características favorables que deben incrementarse a lo largo de varios niveles, y a niveles altos de la clase obtiene la suficiente reducción de daño para negar la mayoría de ataques de las criaturas débiles.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +4 a Des, –4 a Int. Los elementales de fuego son muy ágiles, pero pueden ser tan descerebrados como el fuego normal.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los elementales de fuego ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño:

TABLA A–18: EL ELEMENTAL DE FUEGO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo fuego, dote, evasión del agua, golpetazo 1d4 más 1d4 por fuego, armadura natural +3, Iniciativa mejorada
2.º	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod Int	1	Quemadura, Sutileza con un arma (golpetazo), +2 a Des
3.º	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod Int	1	Dote, +2 a Con
4.º	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod Int	2	+2 a Fue
5.º	4d8	+3	+1	+4	+1	–	2	Tamaño Mediano, +2 a Con
6.º	4d8	+3	+1	+4	+1	–	2	Golpetazo 1d6 más 1d6 por fuego, +2 a Des
7.º	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod Int	3	+2 a Con
8.º	5d8	+3	+1	+4	+1	–	3	+2 a Des
9.º	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod Int	3	Dote, golpetazo 1d8 más 1d8 por fuego
10.º	6d8	+4	+2	+5	+2	–	4	+2 a Fue
11.º	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod Int	4	Armadura natural +4
12.º	7d8	+5	+2	+5	+2	–	4	Golpetazo, 2d6 más 2d6 por fuego
13.º	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod Int	5	Tamaño Grande, alcance 10'
14.º	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	–	5	RD 5/+1

+1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.

- Velocidad: la velocidad terrestre de los elementales de fuego es de 50'.
- Visión en la oscuridad: los elementales de fuego pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: ígnaro.
- Elemental: los elementales de fuego son inmunes al veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no están sujetos a los golpes críticos.
- Clase predilecta: elemental de fuego. Las mejores opciones de un elemental de fuego para hacerse multiclase son guerrero, bárbaro y pícaro.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del elemental de fuego (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int) , Avistar (Sab), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Mediano, el elemental de fuego pierde su bonificador de tamaño +4 en las pruebas de Esconderse.

Al alcanzar el tamaño Grande, el elemental de fuego sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase elemental de fuego.

Competencia con armas y armaduras: los elementales de fuego no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Dotes: el elemental de fuego recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er y 9.º nivel. Obtiene Iniciativa mejorada como dote adicional a 1.er nivel, y Sutileza con un arma (golpetazo) como dote adicional a 2.º nivel. Después del 14.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el elemental tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza de la criatura al daño normal (no de fuego). Por ejemplo, un elemental de fuego de 1.er nivel con Fuerza 12 inflige 1d4+1 puntos de daño más 1d4 puntos de daño por fuego con un golpetazo.

Subtipo fuego (Ex): el elemental de fuego es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de frío. Si un ataque de frío no permite ningún tiro de salvación, la criatura sufre el doble del daño.

Quemadura (Ex): cuando el elemental de fuego alcanza el 2.º nivel, cualquier criatura golpeada por su ataque de golpetazo debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del elemental de fuego según niveles de clase + el modificador de Con del elemental de fuego) o empezarán a arder. Una criatura que se queme puede realizar una acción equivalente a moverse para apagar las llamas. Las criaturas que golpeen a un elemental de fuego con armas naturales o ataques desarmados sufren daño por fuego como si hubieran sido golpeados por el ataque del elemental, y también empiezan arder excepto si tienen éxito en una salvación de Reflejos.

Evasión del agua: el elemental de fuego no puede entrar en el agua ni en ningún otro líquido no inflamable. Una gran cantidad de agua es una barrera infranqueable excepto si el elemental puede sobrepasarla o saltarla.

ELEMENTAL DE TIERRA GRANDE

Elemental (tierra)

Formados por la esencia de la piedra, los elementales de tierra son fuertes, pacientes y resistentes. Sus puños rocosos pueden convertir en papilla a sus enemigos, y tienen una comprensión innata de cómo aplastar mejor a sus contrincantes terrestres. Los elementales de tierra son guerreros o incluso bárbaros natos, pero son demasiado lentos y estúpidos para ser buenos en cualquier otra cosa. La clase de elemental de tierra empieza con un elemental Pequeño que finalmente progresa hasta el tamaño Grande.

Un elemental de tierra sólo tiene tres aptitudes especiales, dos de las cuales tienen baja potencia, lo que permite proporcionarlas a niveles bajos. La tercera aptitud especial, reducción de daño, se desplaza a la parte alta de la progresión de la clase debido a que es una aptitud significativa que los elementales Medianos no tienen. El resto de rasgos de clase son principalmente incrementos a las características, mejoras en la armadura natural y el aumento del daño producido por el golpetazo del elemental.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +4 a Fue, –2 a Des, –4 a Int. Los elementales de tierra son tremendamente fuertes, pero se toman su tiempo al moverse y al pensar.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los elementales de tierra ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Cla-

Tabla A–19: el elemental de tierra

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo tierra, dote, golpetazo 1d6, maestría de la tierra, atravesar la tierra, armadura natural +3, Ataque poderoso
2.º	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	Empujón, +2 a Fue
3.º	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	1	Dote, +2 a Con
4.º	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	2	Tamaño Mediano, +2 a Fue, armadura natural +5
5.º	4d8	+3	+4	+1	+1	–	2	+2 a Con, golpetazo 1d8
6.º	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	+2 a Fue
7.º	5d8	+3	+4	+1	+1	–	3	+2 a Con, armadura natural +7
8.º	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod Int	3	Dote, +2 a Fue
9.º	6d8	+4	+5	+2	+2	–	4	RD 5/+1, golpetazo 2d6
10.º	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	+2 a Fue, armadura natural +9
11.º	7d8	+5	+5	+2	+2	–	4	+2 a Con
12.º	8d8	+6/+1	+5	+2	+2	2 + mod Int	5	Tamaño Grande, alcance 10', RD 10/+1
13.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	–	5	Golpetazo 2d8, armadura natural +10

se de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.

- Velocidad: los elementales de tierra tienen una velocidad terrestre de 20'.
- Visión en la oscuridad: los elementales de tierra pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Elemental: los elementales de aire son inmunes al veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no están sujetos a los golpes críticos.
- Idiomas automáticos: térraro.
- Clase predilecta: elemental de tierra. Las mejores opciones de un elemental de tierra para hacerse multiclase son bárbaro y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del elemental de tierra (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int) , Avistar (Sab), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Mediano, el elemental de tierra pierde su bonificador de tamaño +4 en las pruebas de Esconderse.

Al alcanzar el tamaño Grande, el elemental de tierra sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase elemental de tierra.

Competencia con armas y armaduras: los elementales de tierra no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Dotes: el elemental de tierra recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er y 8.º nivel. También obtiene Ataque poderoso como dote adicional a 1.er nivel. Después del 13.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el elemental tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza de la criatura.

Maestría de la tierra: el elemental de tierra obtiene un bonificador +1 en los ataques y el daño si tanto él como su enemigo están tocando el suelo. Si un contrincante vuela o está en el agua, el elemental de tierra sufre un penalizador –4 en las tiradas de ataque.

Empujón: el elemental de tierra puede iniciar una maniobra de embestida sin provocar ataques de oportunidad. Los modificadores al combate de la aptitud maestría de la tierra también se aplican a sus pruebas enfrentadas de Fuerza.

ENT

Planta

Los ents se encuentran esparcidos entre los árboles ancianos de los grandes bosques del mundo y son poderosos y sabios hombres arbóreos que protegen sus hogares contra los invasores y las catástrofes naturales. Altos y fuertes como robles poderosos, los ents son conocidos por guiar a árboles normales lejos de los incendios y por desplazar a árboles para confundir a leñadores avariciosos en los caminos del bosque. Los ents son una buena opción para jugadores a los que les gustan los personajes orientados hacia la naturaleza pero que quieren algo más extraño y resistente de lo habitual.

Los ents tienen un gran poder físico, de modo que su ajuste de nivel es +5, dando un NEP total de 12. Esto proporciona mucho espacio a la clase para repartir los dos incrementos de tamaño y todos los modificadores a las características del ent. Aunque los ents jóvenes son flexibles como vástagos y tienen un bonificador de Destreza, con el tiempo se hacen tan grandes y su corteza se vuelve tan gruesa y dura que finalmente tienen un penalizador neto a la Destreza. Sin embargo, su gran Fuerza y Constitución compensan esta progresión inusual.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Int. A pesar de que su conocimiento del mundo suele ser local, los ents aprenden y razonan bien, y a menudo son buscados por los moradores del bosque para que los guíen.
- Planta: los ents son inmunes a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y polimorfía. No están sujetos a golpes críticos.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los ents es de 30'.
- Visión en la penumbra: los ents pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Habilidades: bonificador racial +16 a las pruebas de Esconderse realizadas en zonas boscosas.
- Idiomas automáticos: común, ent y silvano.
- Clase predilecta: ent. Las mejores opciones de un ent para hacerse multiclase son bárbaro, explorador y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del ent (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Es-

conderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (uno cualquiera elegido a 1.er nivel) (Int) y Supervivencia (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, el ent sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Al alcanzar el tamaño Enorme, el ent sufre un penalizador de tamaño –8 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase ent.

Competencia con armas y armaduras: los ents no tienen competencia con armas, armaduras ni escudos. Lo ents son "no humanoides" con relación a determinar el precio de armaduras en la barra lateral 'Armaduras para criaturas insólitas' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*.

Dotes: el ent recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 4.º y 10.º nivel. Después del 12.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el ent tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): un ent de 6.º nivel o superior sufre doble daño de los ataques por fuego excepto si se permite una salvación para la mitad de daño, en cuyo caso sufre un penalizador –10 en la salvación.

Pisotear (Ex): un ent de 7.º nivel o superior puede pisotear a criaturas de un tamaño igual o inferios a dos categorías menos que él e infligir 2d12 puntos de daño más 1/2 de su bonificador de Fuerza. Los contrincantes que no intenten hacer ataques de



Tabla A–20: el ent

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +4
2.º	2d8	+1	+3	+0	+0	2+ mod Int	1	+2 a Fue, +2 a Con
3.º	2d8	+1	+3	+0	+0	–	2	+2 a Fue, +2 a Con
4.º	3d8	+2	+3	+1	+1	2+ mod Int	2	Dote, armadura natural +6, +2 a Fue, +2 a Sab
5.º	3d8	+2	+3	+1	+1	–	3	+2 a Fue, +2 a Con, armadura natural +8
6.º	4d8	+3	+4	+1	+1	2+ mod Int	3	Tamaño Grande (frente 10'), alcance 10', vulnerabilidad al fuego, +2 a Fue, –2 a Des
7.º	4d8	+3	+4	+1	+1	–	4	Pisotear (Pequeño), doble daño contra objetos
8.º	5d8	+3	+4	+1	+1	2+ mod Int	5	*Animar los árboles* (1), +2 a Fue, +2 a Car, RD 5/cortante
9.º	5d8	+3	+4	+1	+1	–	5	Armadura natural +10, +2 a Fue, +2 a Sab
10.º	6d8	+4	+5	+2	+2	2+ mod Int	6	Dote, +2 a Fue, +2 a Con
11.º	6d8	+4	+5	+2	+2	–	7	*Animar los árboles* (2), +2 a Con, armadura natural +13
12.º	7d8	+5	+5	+2	+2	2+ mod Int	8	Tamaño Enorme (frente 15'), alcance 15', +2 a Fue, –2 a Des, pisotear (Mediano), RD 10/cortante

Tabla A–21: el flámico

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Subtipo fuego, dote, armadura natural +3, coletazo 1d4, calor 1d2, familiaridad con las armas
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	1	Calor 1d4, +2 a Fue
3.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	1	Armadura natural +5, +2 a Car
4.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Constreñir, +2 a Des
5.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, armadura natural +7, +2 a Int
6.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	+2 a Con
7.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Calor 1d6, +2 a Sab

oportunidad contra el ent pueden intentar salvarse contra Reflejos (CD 20) para reducir el daño a la mitad.

Doble daño contra objetos (Ex): un ent de 7.º nivel o superior que realicen un ataque completo contra un objeto o estructura inflige el doble de daño.

Animar los árboles (St): un ent de 8.º nivel o superior puede animar los árboles en un radio de 180' a voluntad, controlando un número de árboles igual o inferior al número indicado a la vez. Cada árbol normal tarda un asalto completo en desarraigarse, y después puede moverse a una velocidad de 10' y luchar como un ent de 8.º nivel en todos los aspectos. Los árboles animados pierden su aptitud para moverse si el ent que los animó está incapacitado o sale del alcance. En el resto de aspectos la aptitud es similar a un *roble guardián* lanzado por un druida de 12.º nivel.

FLÁMICO (SALAMANDRA)

Ajeno (fuego)

Como el resto de sus parientes más grandes, los flámicos son criaturas serpentiformes del plano Elemental del fuego. Los flámicos, dotados con un talento natural para la metalurgia y bastante efectivos en el combate con múltiples ataques y constante daño por fuego, son una buena elección para los jugadores que quieren a un monstruo con un NEP inicial bajo y que siga teniendo algunas aptitudes exóticas. Un flámico a veces se une a un grupo aventurero después de ser traído desde el plano Material con conjuros de *aliado menor de los planos* y luego elegir permanecer en este plano tras cumplir su misión.

Los elementos esenciales de la clase de monstruo flámico son su inmunidad al fuego, potente armadura natural, incrementos de característica, aptitud de constreñir y daño adicional por fuego a sus ataques. El daño de calor empieza siendo poco y se incrementa ligeramente al final de la clase mientras que la aptitud de constreñir se obtiene a la mitad de la progresión.

Rasgos raciales

- Ajuste inicial a las características: +2 a Int, +2 a Sab. Los flámicos son listos y despiertos.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los flámicos ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- Familiaridad con las armas: los flámicos tratan la media lanza de salamandra (ver el Capitulo 5: equipo) como arma marcial en vez de cómo arma exótica.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un flámico es de 20'.
- Visión en la oscuridad: los flámicos pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Habilidades: bonificador racial +4 en las pruebas de Arte (metalurgia).
- Idiomas automáticos: ígnaro.
- Clase predilecta: flámico.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del flámico (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase flámico.

Competencia con armas y armaduras: los flámicos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ligeras ni escudos.

Dotes: el flámico recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 5.º nivel. Después del 7.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Coletazo: el flámico tiene un ataque de coletazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Subtipo fuego (Ex): el flámico es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de frío. Si un ataque de frío no permite ningún tiro de salvación, la criatura sufre el doble del daño.

Calor (Ex): el cuerpo del flámico es extremadamente caliente, por lo que sus ataques sin armas y con armas metálicas infligen la cantidad de daño indicada además del daño del ataque.

Constreñir (Ex): un flámico inflige el daño de coletazo (incluyendo el daño por fuego) automáticamente con una prueba de presa superada contra criaturas de hasta tamaño Mediano.

GHAELE (CELESTIAL)

Ajeno (caótico, bueno)

Los ghaele son los caballeros andantes entre los celestiales, con la tarea de encontrar al mal allá donde se esconda. Aunque son muy capaces para combatir por sí mismos, prefieren ayudar a los mortales en su lucha contra el mal, entrenándolos en el uso de sus aptitudes y guiándolos por el buen camino. Los ghaele tienen poderes extraordinarios a su disposición que los convierten en opciones atractivas para los jugadores.

Un ghaele empieza a jugar con la aptitud de lanzar conjuros como un clérigo y resistencia a tres tipos de energía. A medida que avanza de nivel, sus aptitudes sortílegas se incrementan, igual que sus resistencias (algunas de las cuales finalmente se convierten en inmunidades). También desarrolla aptitudes sortílegas, resistencia a conjuros y reducción de daño, que mejoran con el tiempo. Sus puntuaciones de característica también se incrementan, y obtiene el poder de convertirse en un globo de energía pura que puede vo-

lar y disparar rayos de energía pura. El ghaele tiene tantas aptitudes que deben repartirse por sus veinte niveles para crear a un personaje equilibrado. Debido a que sus Dados de Golpe están muy por debajo de su NEP real, cuando forma parte de un grupo de aventureros, el ghaele debe tener cuidado en no sobreestimar su capacidad de combatir al lado de clérigos y guerreros.

Rasgos raciales

Ajustes iniciales a las características: ninguno. Los ghaele jóvenes no son mejores ni peores en el aspecto físico y mental que los humanos normales, pero con el tiempo se convierten en muy poderosos.

- Velocidad: la velocidad terrestre de los ghaele es de 50'.
- Visión en la oscuridad: los ghaele pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Visión en la penumbra: los ghaele pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Salvaciones: bonificador racial +4 en los tiros de salvación contra veneno.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico y infernal.
- Clase predilecta: ghaele. Debido a que los ghaele tienen un NEP de 20, hacerlos multiclase precisa del uso de las reglas de niveles épicos (consulta el *Manual de niveles épicos* para conocer más información).

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del ghaele (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (tres cualesquiera elegidos a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase ghaele.

Competencia con armas y armaduras: los ghaele son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el ghaele recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er, 7.º, y 15.º nivel. Después del 20.º nivel obtiene dotes normalmente de acuerdo a su nivel de personaje (lo que requiere el uso de las reglas de avance para niveles épicos, consulta el *Manual de niveles épicos* para más información).

Conjuros: el ghaele lanza conjuros como un clérigo de su nivel de clase (nivel de lanzador máximo de 14.º) y también puede preparar conjuros de los dominios de Aire, Animal, Caos, Bien y Vegetal como si fueran de la lista de conjuros de clérigo.

Poderes menores de ghaele (St): empezando a 2.º nivel, el ghaele puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *alterar el propio aspecto, auxilio divino, comprensión idiomática, curar heridas leves, detectar el mal, detectar pensamientos, luces danzantes, llama continua, rociada de color* y *ver lo invisible*. A 5.º nivel puede usar estas aptitudes tres veces al día, y a 8.º nivel pueden usarlas a voluntad. El nivel de lanzador del ghaele es igual a sus Dados de Golpe según nivel de clase, hasta un nivel de lanzador máximo de 12.º(salvación CD 10 + nivel de conjuros + modificador de Car).

Resistencia a conjuros (Ex): a 3.er nivel, el ghaele obtiene una resistencia a conjuros igual a su nivel de clase +8.

Poderes de ghaele (St): empezando a 6.º nivel, el ghaele puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *disipar magia, hechizar monstruo, imagen mayor, inmovilizar monstruo, invisibilidad mejorada* (sólo sobre sí mismo), *muro de fuerza* y *relámpago zigzagueante*. A 9.º nivel puede usar cualquiera de estas aptitudes excepto *muro de fuerza* y *relámpago zigzagueante* tres veces al día, y a 12.º nivel puede usar cualquiera de ellas a voluntad excepto *muro de fuerza* y *relámpago zigzagueante*.

TABLA A–22: EL GHAELE

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, conjuros, subtipos (caótico, bueno)
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	1	Poderes menores de ghaele 1/día, +2 a Des
3.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, resistencia a conjuros, +2 a Int
4.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	2	Don de lenguas, +2 a Fue, armadura natural +2
5.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Poderes menores de ghaele 3/día, resistencias (ácido 5, frío 5, electricidad 5), +2 a Sab
6.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	3	Poderes de ghaele 1/día, +2 a Car, aura protectora (*círculo mágico contra el mal*)
7.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Forma alternativa, rayos de luz 2d6, volar 150' (perfecta), mirada (5', 1 DG), +2 a Fue, dote
8.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Poderes menores de ghaele a voluntad, inmunidades (electricidad, petrificación), +2 a Int
9.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	5	Poderes de ghaele 1/día o 3/día, armadura natural +4
10.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	6	RD 5/+1, +2 a Sab, aura protectora (globo menor de invulnerabilidad), mirada (15', 3 DG)
11.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	7	Rayos de luz 2d8, +2 a Fue, armadura natural +6
12.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	8	Poderes de ghaele 1/día o a voluntad, +2 a Int
13.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	8	Resistencias (ácido 10, frío 10), mirada (30', 5 DG), +2 a Fue, armadura natural +8
14.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	9	Poderes mayores de ghaele 1/día, +2 a Car
15.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod Int	9	Rayos de luz 2d12, +2 a Fue, +2 a Sab, armadura natural +10, dote
16.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	10	+2 a Con, mirada (60', 5 DG), energía positiva
17.º	9d8	+9/+4	+7	+7	+7	–	10	Poderes mayores de ghaele 1/día o 3/día, armadura natural +12
18.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod Int	11	+2 a Fue, +2 a Car
19.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	–	12	RD 10/+2, +2 a Con, armadura natural +14
20.º	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	–	13	Poderes mayores de ghaele 1/día o a voluntad, +2 a Fue

Aura protectora (Sb): a partir del 6.° nivel, el ghaele puede rodearse de un halo de luz con un radio de 20'. Esta luz actúa como un *círculo mágico contra el mal* (pero proporcionando bonificadores +4 en vez de +2). A 10.° nivel, el aura protectora también funciona como un *globo menor de invulnerabilidad*. El nivel de lanzador del ghaele para este efecto es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase. El efecto puede ser disipado, pero el ghaele puede crearlo de nuevo en su siguiente turno con una acción libre.

Forma alternativa (Sb): al alcanzar el 7.° nivel, el ghaele tiene la aptitud de adoptar la forma de un globo de 5' de diámetro como una acción estándar. En forma de globo, puede volar a una velocidad de 150' (perfecta), disparar rayos de luz (ver más adelante) y usar sus aptitudes sortílegas, pero no puede realizar otros ataques físicos, usar su mirada ni lanzar conjuros. El ghaele puede permanecer en cualquiera de sus formas indefinidamente y los conjuros de *dispar magia* y similares no hacen que cambie de forma. Si muere, no revierte a la otra forma. Un conjuro de *visión verdadera* usado para observar a un ghaele con esta aptitud revela ambas formas simultáneamente.

Rayo de luz (Ex): un ghaele en forma de globo puede proyectar dos rayos de luz por asalto con un alcance de 300', infligiendo el daño indicado.

Mirada (Sb): a 7.° nivel, el ghaele gana un ataque de mirada en su forma humanoide que puede matar o causar miedo. El alcance de este ataque y los DG máximos de las criaturas que puede afectar se incrementan a medida que el ghaele sube de nivel. Las criaturas malignas con los DG indicados o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del ghaele según niveles de clase + el modificador de Car del ghaele) o morirán instantáneamente. Aquellos que tengan éxito quedan afectados del mismo modo que con un conjuro de *miedo* durante 2d10 asaltos. Las criaturas que no sean malignas que tengan los DG indicados o menos y las criaturas malignas con más DG deben tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrirán el efecto de miedo.

Poderes mayores de ghaele (St): empezando a 14.° nivel, el ghaele puede usar *rociada prismática y teleportar sin error* (sólo sobre sí mismo más 50 libras de objetos) una vez al día como un hechicero de su nivel de clase (12.° nivel de lanzador máximo). A 17.° nivel puede usar el *teleportar sin error* tres veces al día, y a 20.° nivel puede usar el *teleportar sin error* a voluntad.

Energía positiva (Ex): el ghaele puede infundir sus armas con poder celestial, haciendo que inflijan 2d6 puntos de daño por energía positiva a las criaturas malignas. Infundir un arma de este modo requiere un minuto de concentración y dura 1 día, pero el poder se desvanece inmediatamente si el arma deja de estar en posesión del celestial.

GIGANTE DE LA ESCARCHA

Gigante (frío)

Como los gigantes del fuego, los gigantes de la escarcha son grandes, fuertes y mezquinos, pero a diferencia de ellos, destruyen brutalmente y sin motivo, luchando más como una horda que como una formación militar. Su naturaleza incontrolable hace más probable que algunos se marchen para escapar de un rival de su tribu y entren en contacto con grupos de aventureros. Los gigantes de la escarcha son buenas elecciones para los jugadores a los que les gustan los personajes bárbaros o los vikingos y quieren algo que se salga de la norma.

Los gigantes de la escarcha tienen pocas aptitudes especiales. Su inmunidad al frío entra en efecto muy pronto, dejando sólo el alcance y la aptitud para lanzar rocas como armas a distancia, ninguna de las cuales es especialmente inusual para las criaturas de su tamaño y Dados de Golpe. Los Dados de Golpe y las puntuaciones de característica se incrementan desde el 1.er nivel hasta el NEP final de 19. Los gigantes de la escarcha son tan fuertes y duros que tienen un incremento de características en casi cada nivel, lo que lo hace suficientemente atractivos incluso aunque no ganen las dotes o aptitudes especiales de un guerrero o de otras clases marciales.

Rasgos raciales

Ajustes iniciales a las características: +4 a Fue. Los gigantes de la escarcha son muy fuertes y se convierten en mucho más fuertes cuando maduran.

- Velocidad: la velocidad terrestre del gigante de la escarcha es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los gigantes de la escarcha ven en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común, gigante.
- Clase predilecta: gigante de la escarcha. Las mejores opciones de un gigante de la escarcha para hacerse multiclase son guerrero y bárbaro.
- Deidad tutelar: Thrym, la deidad de todos los gigantes de la escarcha. La mayoría de gigantes de la escarcha que se hacen multiclase como clérigo veneran a Thrym, un gigante de la escarcha de tamaño inmenso que empuña una gran hacha de hielo, y eligen dos dominios de su lista (Caos, Destrucción, Mal y Guerra).

TABLA A–23: EL GIGANTE DE LA ESCARCHA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo frío, dote, armadura natural +2
2.°	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	–
3.°	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	2	Dote, +2 a Con
4.°	3d8	+2	+3	+1	+1	–	2	+2 a Fue, armadura natural +4
5.°	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	Lanzamiento de rocas (1d6, increm. de distancia 30'), –2 a Des
6.°	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	+2 a Fue, atrapar rocas
7.°	5d8	+3	+4	+1	+1	–	4	+2 a Con, armadura natural +6
8.°	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	Dote, +2 a Fue
9.°	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	
10.°	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	2 + mod Int	5	+2 a Fue, Lanzamiento de rocas (1d8, increm. de distancia 60')
11.°	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	–	5	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Con, armadura natural +8
12.°	9d8	+6/+1	+6	+3	+3	2 + mod Int	6	Dote, +2 a Fue
13.°	10d8	+7/+2	+7	+3	+3	2 + mod Int	6	Armadura natural +9
14.°	11d8	+8/+3	+7	+3	+3	2 + mod Int	7	Lanzamiento de rocas (2d6, increm. de distancia 120'), +2 a Fue
15.°	12d8	+9/+4	+8	+4	+4	2 + mod Int	7	Dote, +2 a Fue
16.°	13d8	+9/+4	+8	+4	+4	2 + mod Int	8	+2 a Con
17.°	13d8	+9/+4	+8	+4	+4	–	8	+2 a Fue
18.°	14d8	+10/+5	+9	+4	+4	2 + mod Int	9	+2 a Con

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del gigante de la escarcha (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Oficio (Sab), Trepar (Fue) y Saltar (Fue).

Al alcanzar el tamaño Grande, el gigante de la escarcha sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase gigante de la escarcha.

Competencia con armas y armaduras: los gigantes de la escarcha son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras e intermedias y con escudos.

Dotes: el gigante de la escarcha recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er, 8.º, 12.º y 15.º nivel. Después del 19.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Subtipo frío (Ex): el gigante de la escarcha es inmune al daño por frío y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de fuego. Si un ataque de fuego no permite ningún tiro de salvación, la criatura sufre el doble del daño.

Lanzamiento de rocas (Ex): los gigantes de la escarcha tienen un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque para lanzar rocas. Un gigante de la escarcha puede lanzar una roca e infligir el daño indicado más el modificador de Fuerza. El alcance máximo de una roca tiene cinco incrementos de distancia.

Atrapar rocas (Ex): el gigante de la escarcha 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 podría 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 aumentará en igual cantidad). El gigante debe estar preparado y ser consciente del ataque.

GIGANTE DE PIEDRA

Gigante (tierra)

Los gigantes de piedra suelen ser neutrales, algo que es un enigma entre los gigantes, sin implicarse directamente en las causas buenas como algunos gigantes de las tormentas y de las nubes, pero evitando la llamada del mal que atiende el resto de su especie. Aunque algunos los consideran idiotas obsesionados con el lanzamiento de rocas, los gigantes de piedra en realidad son tan listos como los humanos y relativamente civilizados, prefiriendo que los dejen solos y pasar su tiempo dedicados a la supervivencia y a su propia cultura. Los gigantes de piedra jóvenes a veces abandonan su hogar en búsquedas para ganarse una posición o responder a una gran pregunta. Los gigantes de piedra son buenos personajes para los jugadores que quieran interpretar a un gigante pero no desean el estigma de una naturaleza inherentemente maligna.

Los gigantes de piedra no tienen aptitudes mágicas extrañas; su ajuste de nivel de +4 es debido a su gran Fuerza y Constitución, la aptitud para lanzar y atrapar rocas, y su armadura natural. Debido a que el gigante tiene 14 Dados de Golpe, esto (añadido a su ajuste de nivel) hace que haya muchos niveles para distribuir sus modificadores a las características, armadura natural y aptitudes de lanzamiento y atrapar rocas, facilitando que la clase sea equilibrada en todos sus niveles.

Rasgos raciales

Ajustes iniciales a las características: +4 a Fue. Los gigantes de piedra son muy fuertes, y su fuerza se potencia aún más a medida que maduran.

- Velocidad: la velocidad terrestre de los gigantes de piedra es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los gigantes de piedra pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Habilidades: bonificador racial +8 a las pruebas de Esconderse en terreno pedregoso.
- Idiomas automáticos: común y gigante.
- Clase predilecta: gigante de piedra. Las mejores opciones de un gigante de piedra para hacerse multiclase son bárbaro, explorador y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del gigante de piedra (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Al alcanzar el tamaño Grande, el gigante de piedra sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

TABLA A–24: EL GIGANTE DE PIEDRA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipo tierra, armadura natural +3
2.º	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	+2 a Con
3.º	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	2	Dote, +2 a Fue
4.º	3d8	+2	+3	+1	+1	–	2	Lanzamiento de rocas (1d8, incremento de distancia 60'), armadura natural +5
5.º	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	2	+2 a Fue
6.º	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	Atrapar rocas
7.º	5d8	+3	+4	+1	+1	–	3	+2 a Fue, armadura natural +7
8.º	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod Int	3	Dote, +2 a Des
9.º	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	Lanzamiento de rocas (2d6, incremento de distancia 120')
10.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	2 + mod Int	4	Armadura natural +9
11.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	–	5	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Con
12.º	9d8	+6/+1	+6	+3	+3	2 + mod Int	5	Dote, +2 a Fue
13.º	10d8	+7/+2	+7	+3	+3	2 + mod Int	6	+2 a Des, armadura natural +11
14.º	11d8	+8/+3	+7	+3	+3	2 + mod Int	6	Lanzamiento de rocas (2d8, incremento de distancia 180')
15.º	12d8	+9/+4	+8	+4	+4	2 + mod Int	7	Dote, +2 a fue
16.º	13d8	+9/+4	+8	+4	+4	2 + mod Int	7	+2 a Con
17.º	14d8	+10/+5	+9	+4	+4	2 + mod Int	8	+2 a Fue
18.º	14d8	+10/+5	+9	+4	+4	–	8	+2 a Con

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase gigante de piedra.

Competencia con armas y armaduras: los gigantes de piedra son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras y con escudos.

Dotes: el gigante de piedra recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er, 8.º, 12.º y 15.º nivel. Después del 18.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Lanzamiento de rocas (Ex): los gigantes de piedra tienen un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque para lanzar rocas. Un gigante de piedra puede lanzar una roca e infligir el daño indicado más su modificador de Fuerza. El alcance máximo de una roca tiene cinco incrementos de distancia.

Atrapar rocas (Ex): el gigante de piedra 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 podría 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 aumentará en igual cantidad). El gigante debe estar preparado y ser consciente del ataque.

GIGANTE DEL FUEGO

Gigante (fuego)

Los gigantes del fuego tienen un gran tamaño y fuerza física, y son los gigantes malignos más militaristas y los más propensos a usar armas y armaduras de calidad. Estos gigantes, criados en una estricta jerarquía de posición familiar y de clan, están acostumbrados a recibir órdenes y pueden encajar bastante bien en un grupo de aventureros cuando han establecido su lugar en la cadena de mando. Los gigantes del fuego pueden detener proyectiles de balista y poderosas bolas incendiarias sin retroceder, y se sabe que los más duros de ellos son capaces de enfrentarse solos contra dragones de su propio tamaño y vivir para contarlo.

Los gigantes del fuego tienen pocas aptitudes especiales. Su inmunidad al fuego entra en efecto muy pronto, dejando sólo el alcance y la aptitud para lanzar rocas como armas a distancia, ninguna de las cuales es especialmente inusual para las criaturas de su tamaño y Dados de Golpe. Los Dados de Golpe y las puntuaciones de característica se incrementan desde el nivel 1 hasta el NEP final de 19. Los gigantes del fuego son tan fuertes y duros que tienen un incremento de características en casi cada nivel, lo que los hace suficientemente atractivos incluso aunque no ganen las dotes o aptitudes especiales de un guerrero o de otras clases marciales.

Rasgos raciales

Ajustes iniciales a las características: +4 a Fue. Los gigantes del fuego son muy fuertes y se convierten en mucho más fuertes cuando maduran.

- Velocidad: la velocidad terrestre del gigante del fuego es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los gigantes del fuego ven en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común, gigante.
- Clase predilecta: gigante del fuego. La mejor opción de un gigante del fuego para hacerse multiclase es guerrero.
- Deidad tutelar: Surtur, la deidad de todos los gigantes del fuego. La mayoría de gigantes que se hacen multiclase como clérigo veneran a Surtur, un gigante de fuego de tamaño inmenso que empuña una espada de llamas, y elige dos dominios de su lista (Mal, Ley, Superchería y Guerra).

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del gigante del fuego (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Oficio (Sab), Trepar (Fue) y Saltar (Fue).

Al alcanzar el tamaño Grande, el gigante del fuego sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase gigante del fuego.

Competencia con armas y armaduras: los gigantes del fuego son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras e intermedias y con escudos.

Dotes: el gigante del fuego recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er, 8.º, 12.º, 15.º y 19.º nivel. Después del 19.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

TABLA A–25: EL GIGANTE DEL FUEGO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Subtipo fuego, dote, armadura natural +2
2.º	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	–
3.º	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	2	Dote, +2 a Con
4.º	3d8	+2	+3	+1	+1	–	2	+2 a Fue, armadura natural +4
5.º	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	Lanzamiento de rocas (1d6, increm. de distancia 30'), –2 a Des
6.º	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	3	+2 a Fue, atrapar rocas
7.º	5d8	+3	+4	+1	+1	–	4	+2 a Con, armadura natural +6
8.º	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	Dote, +2 a Fue
9.º	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod Int	4	Lanzamiento de rocas (1d8, incremento de distancia 60')
10.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	2 + mod Int	5	+2 a Fue
11.º	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	–	5	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Con, armadura natural +8
12.º	9d8	+6/+1	+6	+3	+3	2 + mod Int	6	Dote, +2 a Fue
13.º	10d8	+7/+2	+7	+3	+3	2 + mod Int	6	–
14.º	11d8	+8/+3	+7	+3	+3	2 + mod Int	7	Lanzamiento de rocas (2d6, increm. de distancia 120'), +2 a Fue
15.º	12d8	+9/+4	+8	+4	+4	2 + mod Int	7	Dote, +2 a Con
16.º	13d8	+9/+4	+8	+4	+4	2 + mod Int	8	+2 a Fue
17.º	13d8	+9/+4	+8	+4	+4	–	8	+2 a Con
18.º	14d8	+10/+5	+9	+4	+4	2 + mod Int	9	+2 a Fue
19.º	15d8	+11/+6/+1	+9	+5	+5	2 + mod Int	10	Dote

Subtipo fuego (Ex): el gigante del fuego es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra los ataques de frío. Si un ataque de frío no permite ningún tiro de salvación, la criatura sufre el doble del daño.

Lanzamiento de rocas (Ex): los gigantes del fuego tienen un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque para lanzar rocas. El gigante del fuego puede lanzar una roca e infligir el daño indicado más su modificador de Fuerza. El alcance máximo de una roca tiene cinco incrementos de distancia.

Atrapar rocas (Ex): el gigante del fuego 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 podría 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 aumentará en igual cantidad). El gigante debe estar preparado y ser consciente del ataque.

GÓLEM DE CARNE

Constructo

Normalmente creados como guardianes por lanzadores de conjuros o quizá algún lunático con las herramientas adecuadas, los gólem de carne son creaciones únicas, cada una con su propia historia y propósito. Los pocos que consiguen obtener una chispa de inteligencia real y se liberan de sus amos son un caso de uno entre un millón y a menudo se ven acosados por imágenes de su pasado. Los gólem de carne son elecciones de personaje interesantes para los jugadores que desean explorar el estereotipo del "monstruo incomprendido que había sido humano", y también para aquellos que disfrutan con la casi invulnerabilidad y las habilidades de cuerpo a cuerpo poderosas.

La parte principal de la clase de personaje gólem de carne son sus inmunidades. La plantilla de constructo y sus inmunidades a la energía están con la clase desde el principio, pero se equilibran con sus bonificadores de ataque y a las salvaciones bajos y el riesgo de muerte instantánea al alcanzar los 0 puntos de golpe. Con el tiempo, aparece la resistencia a la magia del gólem en forma de resistencia a conjuros, convirtiéndose finalmente en una inmunidad total a la magia. El resto de aptitudes de clase se basan en incrementar sus puntuaciones de característica, armadura natural, reducción de daño y daño de su golpetazo, que progresan a un ritmo constante. Al alcanzar los últimos niveles de la clase, el gólem crece hasta su tamaño total y obtiene un alcance incrementado.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –2 a Des, –6 a Int, Con –, Car 1. Los gólem de carne son carne muerta a la que se ha dado una apariencia de vida mediante la magia, pero no son tan rápidos ni listos como los seres realmente vivos. Como constructo, un gólem de carne no tiene puntuación de Constitución. La puntuación de Carisma del gólem de carne es de 1 permanentemente, y no puede incrementarse de ningún modo.
- Constructo: el gólem de carne es inmune a los efectos enajenadores, veneno, enfermedad y efectos similares. No está sujeto a los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo. Aunque los constructos no se recuperan del daño naturalmente descansando, un personaje gólem de carne sí puede hacerlo. Un gólem de carne es inmune a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza excepto si afecta a objetos. Cuando un gólem de carne llega a 0 puntos de golpe, queda destruido inmediatamente. Un gólem destruido puede ser reanimado con un conjuro de *deseo limitado*, *deseo* o *milagro* (el primer conjuro hace que el gólem pierda un nivel; los otros dos no).
- Inmunidad a la energía: el gólem de carne no sufre ningún daño de los ataques de ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. Sin embargo, ciertos ataques de energía sí pueden afectarlo (ver más adelante).
- Velocidad: la velocidad terrestre de los gólem de carne es de 30'. Los gólem no pueden correr.
- Visión en la oscuridad: los gólem de carne pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común.
- Clase predilecta: gólem de carne. La mejor opción de un gólem de carne para hacerse multiclase es guerrero.

Habilidades cláseas

Como constructos, los gólem de carne no reciben habilidades de clase ni puntos de habilidad. Una vez un gólem de carne se hace multiclase después del 15.° nivel, recibe puntos de habilidad normalmente por sus otras clases.

Al alcanzar el tamaño Grande, el gólem de carne sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase gólem de carne.

Competencia con armas y armaduras: los gólem de carne no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

TABLA A–26: EL GÓLEM DE CARNE

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d10	+0	+0	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, 2 golpetazos 1d4, armadura natural +3
2.°	2d10	+1	+0	+0	+0	2 + mod Int	2	+2 a Fue, resistencia a conjuros
3.°	3d10	+2	+1	+1	+1	2 + mod Int	2	Dote, 2 golpetazos 1d6, armadura natural +4
4.°	4d10	+3	+1	+1	+1	2 + mod Int	3	–
5.°	4d10	+3	+1	+1	+1	–	3	+2 a Fue, armadura natural +5
6.°	5d10	+3	+1	+1	+1	2 + mod Int	3	RD 5/+1
7.°	5d10	+3	+1	+1	+1	–	4	2 golpetazos 1d8, armadura natural +6
8.°	6d10	+4	+2	+2	+2	2 + mod Int	4	Dote, +2 a Fue, +2 a Int
9.°	6d10	+4	+2	+2	+2	–	5	Inmunidad a la magia, armadura natural +7
10.°	7d10	+5	+2	+2	+2	2 + mod Int	5	2 golpetazos 1d10
11.°	7d10	+5	+2	+2	+2	–	6	+2 a Fue, armadura natural +8
12.°	8d10	+6/+1	+2	+2	+2	2 + mod Int	6	2 golpetazos 2d6, +2 a Int
13.°	8d10	+6/+1	+2	+2	+2	–	6	Armadura natural +9
14.°	9d10	+6/+1	+3	+3	+3	2 + mod Int	7	Dote, +2 a Fue, 2 golpetazos 2d8, tamaño Grande, alcance 10'
15.°	9d10	+6/+1	+3	+3	+3	–	7	Armadura natural +10

Dotes: un gólem de carne recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er, 8.º y 14.º nivel. Después del 15.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el gólem de carne tiene dos ataques de golpetazo que son armas naturales que infligen el daño indicado más el bonificador de Fuerza.

Vulnerabilidad a la energía (Ex): aunque el gólem de carne no puede ser dañado por ningún ataque de energía, ciertos ataques de este tipo procedentes de fuentes mágicas le afectan de modo extraño. Los conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales que creen frío o fuego hacen que se *ralentice* (como el conjuro) durante 2d6 asaltos. Aquellos que crean electricidad curan al gólem 1 punto de golpe por cada 3 puntos de daño que infligiría la electricidad. Por ejemplo, un gólem de carne golpeado por un *rayo relampagueante* de 18 puntos de daño recuperaría 6 puntos de golpe. Los gólem de carne nunca realizan tiros de salvación contra efectos de electricidad.

Bersérker (Ex): cuando el gólem de carne entra en combate, hay un 1% acumulativo por asalto de que el espíritu que le proporciona la apariencia de vida 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 continuará 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 superar una prueba de Carisma (CD 19). Se tardará 1 minuto en aplacar el gólem para que sus posibilidades de entrar en bersérker queden reducidas a 0%.

Resistencia a conjuros (Ex): empezando a 2.º nivel, el gólem de carne obtiene una resistencia a conjuros igual a su nivel de clase +10.

Inmunidad a la magia (Sb): a 9.º nivel, el gólem de carne se convierte en inmune a todos los conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales (excepto efectos de fuego, frío y electricidad, tal como se describen en la entrada 'Vulnerabilidad a la energía'). Esta aptitud reemplaza la aptitud de resistencia a conjuros del gólem.

GRIFO

Bestia mágica

Los grifos pueden volar, transportar a jinetes y luchar bien, con todas las ventajas de un águila y la ferocidad de un león. Aunque aceptar un papel menor como montura requiere a un jugador especial, por excepcional que pueda ser el grifo. Y romper ese molde y formar una relación entre iguales o incluso la amistad, aunque a veces pueda servir de montura para otro personaje, una personalidad aún más decidida .

El grifo sigue siendo una interesante opción como personaje monstruo a pesar de su falta de manos o extremidades que puedan manipular objetos, empuñar armas o sostener escudos. Esta es una desventaja importante y precisa de un jugador muy entregado para que lo acepte (incluso a cambio de la aptitud de volar). El avance de la clase de monstruo se basa en la aptitud de volar del grifo, los incrementos en sus características y su armadura natural, y el olfato. Inicialmente no es lo suficientemente fuerte para volar por sí mismo, pero finalmente puede hacerlo e incluso tener la corpulencia suficiente para transportar a un jinete. Obtiene la aptitud de abalanzarse poco después de poder volar, y la de desgarramiento la sigue poco después.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –6 a Int, –2 a Car. El grifo tiene un gran potencial gracias a su conocida fuerza, agilidad y resistencia, aunque se ve entorpecido por una puntuación de Inteligencia baja.
- Bestia mágica: los personajes grifos son bestias mágicas.
- Velocidad: la velocidad terrestre del grifo es de 30'.
- Habilidades: bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar realizadas a la luz del día y en las de Saltar.
- Visión en la oscuridad: los grifos pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Visión en la penumbra: los grifos pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Idiomas automáticos: ninguno. Un grifo no puede hablar ni comunicarse sin la ayuda de la magia, pero puede comprender el común.
- Clase predilecta: grifo. Las mejores opciones de un grifo para hacerse multiclase son guerrero y explorador.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del grifo (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Escuchar (Sab) y Saltar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase grifo.

Competencia con armas y armaduras: los grifos no tienen competencia con ningún arma, armadura ni escudo.

Dotes: el grifo recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er y 7.º nivel. Después del 10.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Mordisco: el grifo tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Garras: a 3.er nivel, el grifo tiene dos ataques de garras que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

TABLA A–27: EL GRIFO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d10	+1	+2	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, mordisco 1d6, armadura natural +2, olfato 10'
2.º	2d10	+2	+3	+3	+0	2 + mod Int	1	+2 a Fue, +2 a Des, armadura natural +3
3.º	3d10	+3	+3	+3	+1	2 + mod Int	2	Dote, volar 50' (regular), 2 garras 1d4
4.º	4d10	+4	+4	+4	+1	2 + mod Int	2	+2 a Fue, +2 a Con, armadura natural +4, abalanzarse
5.º	5d10	+5	+4	+4	+1	2 + mod Int	3	+2 a Sab, olfato 20', mordisco 1d8
6.º	5d10	+5	+4	+4	+1	–	3	+2 a Fue, +2 a Con, desgarramiento
7.º	6d10	+6	+5	+5	+2	2 + mod Int	3	Dote, armadura natural +5
8.º	6d10	+6	+5	+5	+2	–	4	+2 a Fue, +2 a Des, mordisco 2d6
9.º	7d10	+7	+5	+5	+2	2 + mod Int	4	Olfato 30', volar 80' (regular)
10.º	7d10	+7	+5	+5	+2	–	4	Tamaño Grande (frente 10'), +2 a Con, armadura natural +6

Abalanzarse (Ex): si un grifo de 4.° nivel o superior carga contra un enemigo, sigue pudiendo realizar un ataque completo en el mismo asalto.

Desgarramiento: un grifo de 6.° nivel o superior que se abalance sobre un contrincante puede realizar dos ataques de desgarramiento con sus patas traseras (con el mismo bonificador de ataque que sus ataques de garra normales) e infligir 1d6 puntos de daño más 1/2 de su bonificador de Fuerza. Estos ataques de desgarramiento son adicionales al resto de sus ataques en ese asalto.

GRILIO (DUENDE)

Fata

Los grilios son unas criaturas traviesas y los miembros más feroces de la especie de los duendes. Son muy pequeños y débiles físicamente, pero son listos y usan tácticas, armas a distancia y magia para derrotar a sus enemigos. A veces se hacen amigos de los elfos o de otra gente con respeto por el bosque y se unen a grupos aventureros. Sus cuerpos menudos y frágiles los hacen poco apropiados para el combate cuerpo a cuerpo, pero pueden ser mortales con un arco y hacerse invisibles para compensar el riesgo. Los grilios son buenos personajes para jugadores que buscan interpretar a un embaucador no demasiado poderoso.

La mayor desventaja para jugar con un grilio es sus bajos DG. Incluso a 4.° nivel, el grilio sólo tiene 1/2 Dado de Golpe y puede morir simplemente con un crítico de una espada corta. Equilibra esta vulnerabilidad con una Destreza muy alta y un bonificador de tamaño a la Clase de armadura, más la aptitud de volar y hacerse invisible, todo lo cual debería mantener a un grilio fuera de peligro hasta que pueda obtener niveles en una clase de personaje que le proporcione más Dados de Golpe. La corta progresión de la clase de monstruo grilio hasta su NEP final de 4 le proporciona incrementos a las características, más usos de sus aptitudes sortílegas, una pequeña cantidad de armadura natural y una dote adicional.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –6 a Fue, –6 a Des. Los grilios son débiles físicamente pero increíblemente ágiles.
- Tamaño Menudo: como criaturas Menudas, los grilios obtienen un bonificador de tamaño +2 en la Clase de armadura, un bonificador +2 en las tiradas de ataque, y tienen un bonificador +8 en las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a la mitad de los correspondientes a las criaturas Medianas. Los grilios tienen un frente de 2 pies y medio por 2 pies y medio y un alcance de 0', lo que significa que deben entrar en el cuadrado de un contrincante para atacarlo en combate cuerpo a cuerpo y provocan un ataque de oportunidad cuando lo hacen.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un grilio es de 20', y su velocidad de vuelo 20' (mala).
- Visión en la penumbra: los grilios pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Habilidades: bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar; bonificador racial +8 en las pruebas de saltar; y bonificador racial +5 en las pruebas de Moverse sigilosamente en entornos boscosos.
- Idiomas automáticos: común y silvano.
- Clase predilecta: grilio. Las mejores opciones de un grilio para hacerse multiclase son pícaro y hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del grilio (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saltar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase grilio.

Competencia con armas y armaduras: los grilios son competentes con todas las armas sencillas, con el arco largo compuesto y con la espada corta, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el grilio recibe una dote a 1.er y Esquiva como dote adicional a 2.° nivel. Después del 4.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Aptitudes sortílegas: el grilio puede usar estas aptitudes sortílegas el número de veces al día indicado como un hechicero de 9.° nivel: *cambio de aspecto, enmarañar, invisibilidad* (sólo sobre sí mismo), *pirotecnia* y *ventriloquia*.

Resistencia a conjuros (Ex): el grilio tiene una resistencia a conjuros igual a su nivel de clase +13.

Afinar violín (Sb): usando un proceso similar a la fabricación de un objeto mágico, un grilio de 4.° nivel con un violín apropiado para su tamaño puede pasar un día adaptando el instrumento a sí mismo y a su magia natural. Una vez ha adaptado el violín, el grilio puede invocar una magia especial. Cuando el violinista toca, toda criatura que no sea duende en un radio de 30' del instrumento debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o quedará afectada por unos efectos similares al *baile irresistible de Otto* mientras suene la música. El violín no puede ser usado de este modo por nadie más, y si es separado del grilio durante más de una semana, debe repetirse el proceso de adaptación. Sólo los grilios que han elegido "violín" como tipo de interpretación con la habilidad de Interpretar puede adaptar un violín de este modo.

HAMATULA (DIABLO)

Ajeno (maligno, legal)

Las hamatulas, a veces llamadas diablos punzantes, son duras y fuertes. Dotadas con muchas aptitudes sortílegas y ataques de cuerpo a cuerpo poderosos, suelen ser utilizadas como guardianes y soldados encargados de patrullar por los diablos más poderosos. Con su apariencia vagamente humanoide, pueden disfra-

TABLA A–28: EL GRILIO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1/2 d6	+0	+0	+2	+2	(6 + mod Int) × 4	1	Dote, aptitudes sortílegas 1/día, resistencia a conjuros
2.°	1/2 d6	+0	+0	+2	+2	–	1	Volar 40' (mala), +2 a Sab, Esquiva
3.°	1/2 d6	+0	+0	+2	+2	–	1	Armadura natural +1, +2 a Des, +2 a Con
4.°	1/2 d6	+0	+0	+2	+2	–	1	+2 a Car, armadura natural +2, aptitudes sortílegas 3/día, afinar violín

zarse como humanos anormalmente altos, semiorcos o tiflins. Las hamatulas pueden ser buenas guerreras y clérigas, y son una buena elección para jugadores que quieren interpretar a un personaje con el aspecto tradicional de un diablo.

La mayoría de las aptitudes de este monstruo son físicas, de modo que la clase de monstruo se basa en el avance de sus aptitudes de ataque y defensa, sazonadas con sus poderes más inusuales en niveles donde las clases estándar tienen conjuros similares disponibles. Su ajuste de nivel sólo es de +5, de modo que no es mucho peor en comparación a los guerreros, especialmente si se tienen en cuenta sus potentes modificadores de Fuerza, formas de ataque inusuales y defensas como la reducción de daño. El punto culminante de esta clase es la aptitud para usar *teleportar sin error* a voluntad, lo que convierte a la hamatula en una buena batidora, espía y guerrera en ataques por sorpresa.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Sab. Las hamatulas son fuertes y despiertas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de la hamatula es de 30'.
- Visión en la oscuridad: las hamatulas pueden ver en la oscuridad hasta 60'. La visión en la oscuridad de la hamatula funciona en el interior de cualquier oscuridad mágica igual que en la oscuridad normal.
- Inmunidades: las hamatulas son inmunes al fuego y el veneno, unos peligros que son omnipresentes en su plano natal.
- Idiomas automáticos: celestial, dracónico e infernal.
- Clase predilecta: hamatula. La mejor opción de una hamatula para hacerse multiclase es guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la hamatula (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase hamatula.

Competencia con armas y armaduras: las hamatulas son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la hamatula recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er, 7.º y 13.º nivel. Después del 15.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Ver en la oscuridad (Sb): la hamatula puede ver perfectamente dentro de cualquier tipo de oscuridad.

Garras: la hamatula tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más el bonificador de Fuerza.

Telepatía: una hamatula de 2.º nivel o superior puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Convocar baatezu **(St):** cuando la hamatula alcanza el 3.er nivel puede intentar convocar lémures (consulta el *Manual del jugador*). El número convocado y las posibilidades de éxito aumentan con el nivel. A 11.º nivel, la hamatula puede intentar convocar a otros de su especie en vez de lémures, con las posibilidades de éxito indicadas.

Resistencia a conjuros (Ex): la hamatula tiene una resistencia a conjuros igual a 9 + nivel de clase.

Poderes menores de hamatula (St): empezando a 2.º nivel, la hamatula puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *fatalidad, flamear* y *pirotecnia, hechizar persona, inmovilizar personas* y *profanar*. A 5.º nivel puede usarlas tres veces al día, y a 8.º puede hacerlo a voluntad. El nivel de lanzador de la hamatula es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase (salvación CD 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car de la hamatula).

Poderes de hamatula (St): empezando a 7.º nivel, la hamatula puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *imagen mayor, reanimar a los muertos* y *sugestión*. A 10.º nivel puede usarlas tres veces al día, y a 13.º puede hacerlo a voluntad.

Empalar (Ex): una hamatula de 7.º nivel o mayor inflige 3d4 puntos de daño perforante a un contrincante al que haya agarrado con una presa con éxito, añadiendo 1 1/2 veces su bonif. de Fuerza al daño.

Miedo (Sb): cualquier criatura golpeada por la hamatula debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG de la hamatula según niveles de clase + el modificador de Car de la hamatula) o quedará afectado del mismo modo que con un conjuro de *miedo* lanzado por un hechicero con los Dados de Golpe de la hamatula. Supere o no esta salvación, la criatura no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de miedo de la hamatula durante un día.

TABLA A–29: LA HAMATULA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (maligno, legal), ver en la oscuridad, 2 garras 1d4, armadura natural +3
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Poderes menores de hamatula 1/día, telepatía 100'
3.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	*Convocar baatezu* (2d4 lémures, 50%), garras 1d6, resistencias (ácido 5, frío 5), dote
4.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	+2 a Fue, armadura natural +6
5.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	RD 5/+1, poderes menores de hamatula 3/día
6.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Agarrón mejorado, *convocar baatezu* (2d6 lémures, 50%)
7.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	5	Empalar, poderes de hamatula 1/día, +2 a Int, armadura natural +9, dote
8.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	6	+2 a Con, poderes menores de hamatula a voluntad
9.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	6	Poderes mayores de hamatula 1/día, *convocar baatezu* (2d8 lémures, 50%), resistencia a conjuros
10.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	7	RD 10/+1, poderes de hamatula 3/día, armadura natural +12
11.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	7	*Convocar baatezu* (hamatula, 20%), garras 2d4
12.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	7	Poderes mayores de hamatula 1/día o 3/día, *convocar baatezu* (2d10 lémures, 50%)
13.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	2 + mod Int	8	*Convocar baatezu* (hamatula 35%), +2 a Fue, resistencias (ácido 10, frío 10), poderes de hamatula a voluntad, dote
14.º	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	8	Poderes mayores de hamatula 1/día o a voluntad, +2 a Sab

Poderes mayores de hamatula (St): empezando a 9.° nivel, la hamatula puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *azote sacrílego* o *ira del orden*, y *teleportar sin error* (sobre sí mismo más 50 libras de objetos). A 12.° nivel puede usar *teleportar sin error* tres veces al día, y a 14.° nivel puede usar *teleportar sin error* a voluntad.

IFRITI (GENIO)

Ajeno (maligno, fuego)

Como sus primos los djinn, los ifrit poseen toda la mística de las tierras de los desiertos de arena y alfombras volantes, además de una buena acumulación de poderes mágicos y aptitudes físicas. Los ifrit son excelentes guerreros, pícaros, hechiceros y magos, y son atractivas elecciones como personaje para los jugadores a los que les gusta ser devastadores en el combate cuerpo a cuerpo y seguir teniendo algunas aptitudes mágicas para las situaciones donde la fuerza bruta no es suficiente.

Los ifrit son fuertes y tienen varias aptitudes sortílegas que los convierten en poderosos. Crear la clase de monstruo implica distanciar la disponibilidad y la frecuencia de uso de las aptitudes sortílegas a lo largo de todos los niveles de clase. La aptitud con gran diferencia más poderosa de la clase es el *deseo*, que no está disponible hasta que un ifriti llega al 18.° nivel e inicialmente con un número de usos al día inferior al de un mago del mismo nivel.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Con. Hay quien dice que los ifrit están hechos de bronce y llamas para poder soportar los rigores físicos del duro entorno de su plano natal.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un ifriti es de 20'.
- Visión en la oscuridad: los ifrit pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: aurano, común, ignaro e infernal.
- Clase predilecta: ifriti. Las mejores opciones de un ifriti para hacerse multiclase son bárbaro, guerrero, hechicero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del ifriti (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, el ifriti sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase ifriti.

Competencia con armas y armaduras: los ifrit son competentes con todas las armas sencillas y marciales pero no en armaduras ni escudos.

Dotes: el ifriti recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 5.°, 11.° y 17.° nivel. Obtiene También recibe Iniciativa mejorada como dote adicional a 14.° nivel. Después del 19.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: el ifriti tiene un ataque de golpetazo que es un ataque natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza. Los ifrit consiguen ataques reiterados (múltiples ataques con la misma arma con un penalizador acumulativo de –5) con el golpetazo.

Telepatía: un ifriti puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Calor (Ex): el cuerpo del ifriti es extremadamente caliente, por lo que sus ataques sin arma infligen daño por fuego adicional con su golpetazo o cuando realiza una presa, y en cada asalto en que mantiene una inmovilización.

Aptitudes sortílegas: el ifriti obtiene aptitudes sortílegas a 2.°, 3.°, 4.°, 6.°, 8.°, 12.° y 18.° nivel. Cada una de estas aptitudes puede usarse una vez al día o a voluntad, tal como se indique. A 19.° nivel, un ifriti puede usar el deseo tres veces al día en vez de una. El nivel de lanzador del ifriti es igual a sus Dados de golpe según niveles de clase +8. La aptitud de *forma gaseosa* de un ifriti dura hasta una hora.

***Desplazamiento de plano* (St):** empezando a 5.° nivel, el ifriti puede usar *desplazamiento de plano*. La tabla indica cómo mejora la aptitud a medida que el ifriti avanza de nivel.

TABLA A–30: EL IFRITI

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (maligno, fuego, legal), golpetazo 1d4, telepatía 100'
2.°	1d8	+1	+2	+2	+2	–	1	Calor 1, armadura natural +2, *detectar magia* 1/día, agrandar 1/día
3.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	+2 a Fue, *flamear* a voluntad, *pirotecnia* a voluntad
4.°	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Calor 1d3, volar 40' (perfecta), *invisibilidad* 1/día
5.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, golpetazo 1d6, *desplazamiento de plano* 2/día (sólo sobre sí mismo)
6.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	Armadura natural +4, *forma gaseosa* 1/día
7.°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	*Desplazamiento de plano* 2/día (1 pasajero), +2 a fue, +2 a Sab
8.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	4	Calor 1d6, *polimorfarse* 1/día, *muro de fuego* 1/día
9.°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Golpetazo 1d8, *desplazamiento de plano* 2/día (3 pasajeros)
10.°	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Tamaño Grande, alcance 10', armadura natural +6, +2 a Con, +2 a Car
11.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	5	Dote, *desplazamiento de plano* a voluntad (6 pasajeros)
12.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	+2 a Sab, *imagen permanente* 1/día
13.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	6	+2 a Fue, +2 a Des
14.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	6	Iniciativa mejorada
15.°	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	6	+2 a Des, +2 a Int
16.°	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	7	+2 a Car
17.°	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod Int	7	Dote, +2 a Fue
18.°	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	8	+2 a Des, *deseo* 1/día
19.°	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod Int	8	+2 a Fue, *deseo* 3/día

JANNI (GENIO)

Ajeno

Nacidos a partir de los cuatro elementos, los jann son los genios más débiles y pasan la mayor parte del tiempo en el plano Material. Siendo más avanzados que los humanos en todos los aspectos, los jann tienen un pequeño número de aptitudes sortílegas, algunos de los cuales son especialmente poderosas. Un janni con la aptitud natural de *desplazamiento de plano* es un amigo útil para cualquier grupo aventurero que viaje a través de los planos. Los jann son buenas elecciones para jugadores que quieran a un personaje con base elemental que sigue siendo humanoide y un ser capaz de hacer de intermediario entre varias criaturas elementales y ajenas.

La mayoría de avances en la clase de janni se basan en distribuir sus potentes aptitudes sortílegas, especialmente *invisibilidad* y *desplazamiento de plano*. Como ajenos, los jann tienen un buen bonificador al ataque base y salvaciones buenas en las tres categorías. Sus bonificadores a las características y sus Dados de Golpe se reparten entre los once niveles de su clase. Aunque son buenos en combate, su ajuste de nivel +5 significa que los jann suelen tener menos Dados de Golpe que los guerreros del mismo nivel y deben ser conscientes de sus limitaciones.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Con. Los jann son rápidos como los elementales de aire y fuego, y duros como los elementales de tierra y agua.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los jann es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los jann pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Aguante elemental: un janni puede sobrevivir en los planos elementales del Aire, Tierra, Fuego o Agua hasta 48 horas. Si no vuelve al plano Material pasado este tiempo el janni sufre 1 punto de daño por cada hora adicional, hasta que muere o vuelve al plano Material.
- Idiomas automáticos: acuano, aurano, ígnaro o térraro, más abismal, celestial o infernal.
- Clase predilecta: janni. Las mejores opciones de un janni para hacerse multiclase son clérigo, guerrero, mago y pícaro.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del janni (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Tasación (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase janni.

Competencia con armas y armaduras: los jann son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras y con escudos.

Dotes: el janni recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er y 9.º nivel. Después del 11.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Aptitudes sortílegas (St): las aptitudes sortílegas del janni *agrandar, invisibilidad, hablar con los animales* y *reducir* tienen un nivel de lanzador igual a su nivel de clase +1. El nivel de lanzador para su aptitud de *crear comida y bebida* es 7.º.

KITON (DIABLO)

Ajeno (maligno, legal)

Los kiton, muy semejantes a los humanos en muchos aspectos pero completamente infernales, son criaturas extrañas y brutales envueltas en cadenas que les sirven de ropa, armas naturales, armas y mascotas. Son muy útiles en las raras veces en que su entorno contiene muchas cadenas pero son luchadores corrientes en situaciones de combate cuerpo a cuerpo normales. A menudo se les confunde con espíritus errantes debido a sus cadenas, pero los kiton pueden hacerse pasar por humanos si se visten con otras ropas. Los kiton son buenas elecciones para jugadores que quieran interpretar a personajes con estilo de gladiadores y algunas aptitudes inusuales.

Las aptitudes más poderosas del kiton son sus cadenas danzantes, resistencia a conjuros y reducción de daño, que mejoran en los últimos niveles de la clase. Los niveles iniciales proporcionan al kiton su armadura natural, ataques de cuerpo a cuerpo y su extraña mirada. Tiene menos Dados de Golpe que un guerrero de su nivel, pero es comparable a un pícaro, y sus aptitudes naturales lo convierten en un buen luchador secundario.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Con, –4 a Int. Los kiton son duros físicamente, pero muy simples.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los kiton es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los kiton pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad al frío: los kiton surgen de las partes más frías de Baator y son inmunes al frío.
- Habilidades: bonificador racial +8 en las pruebas de Arte (metalistería).
- Idiomas automáticos: común e infernal.

TABLA A–31: EL JANNI

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, *agrandar* o *reducir* 2/día
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	1	Telepatía 100', *hablar con los animales* 2/día, resistencia al fuego 5, +2 a Sab
3.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, +2 a Fue
4.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Volar 20' (perfecta), *invisibilidad* 3/día, +2 a Int
5.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	2	*Desplazamiento de plano* (2/día, sólo sobre sí mismo), resistencia al fuego 10
6.º	4d8	+4	+4	+4	+4	–	2	*Crear comida y bebida* 1/día, +2 a Fue
7.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Iniciativa mejorada, *desplazamiento de plano* (2/día, 1 pasajero)
8.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	3	+2 a Int, +2 a Car
9.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Dote, *desplazamiento de plano* (2/día, 3 pasajeros), +2 a Des
10.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	+2 a Sab, resistencia al fuego 15
11.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	*Desplazamiento de plano* (ilimitado, 6 pasajeros), +2 a Fue

Tabla A–32: el kiton

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (maligno, legal), 2 cadenas 1d6, alcance con cadenas 10'
2.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8+ mod Int	1	Armadura natural +2
3.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	1	Mirada desconcertante 5', +2 a Des
4.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8+ mod Int	1	Dote, cadenas danzantes (1)
5.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Cadenas 1d8, +2 a Con, armadura natural +4
6.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8+ mod Int	2	Mirada desconcertante 10', +2 a Des
7.º	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Cadenas danzantes (2)
8.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8+ mod Int	3	Armadura natural +6, +2 a Car, regeneración 1
9.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Mirada desconcertante 20', RD 5/+1
10.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8+ mod Int	4	Dote, cadenas danzantes (3), resistencia a conjuros
11.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Armadura natural +8, +2 a Fue
12.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8+ mod Int	5	Mirada desconcertante 30', regeneración 2
13.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	5	Cadenas danzantes (4)
14.º	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8+ mod Int	6	RD 10/+2

- Clase predilecta: kiton. La mejor opción del kiton para hacerse multiclase es guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del kiton (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Oficio (Sab) y Trepar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase kiton.

Competencia con armas y armaduras: los kiton son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con la cadena armada, pero no con armaduras ligeras ni con escudos. Las cadenas del cuerpo de un kiton no se cuentan en el peso de su equipo.

Dotes: el kiton recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 4.º y 10.º nivel. Después del 14.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Desgarramientos con cadena: el kiton puede usar las cadenas que envuelven su cuerpo como armas de combate cuerpo a cuerpo, realizando dos ataques por asalto con su bonificador al ataque base normal (sin ningún penalizador por combatir con dos armas o con la mano torpe) e infligir el daño indicado más su bonificador de Fuerza. Cualquier dote que tenga el kiton en relación con sus desgarramientos con cadena (como Soltura con un arma o Crítico mejorado) se aplican al uso de una cadena armada, y viceversa. Desenvolver una cadena del cuerpo para usarla como arma es una acción libre. El kiton puede ser desarmado de una cadena que esté usando, pero eso sólo consigue enredar de nuevo la cadena alrededor del propio cuerpo del kiton; los pedazos de una cadena rota se vuelven a unir automáticamente de modo similar. Una cadena se considera un arma Grande, aunque el kiton es capaz de empuñar las cadenas con una mano.

Alcance con cadenas: los desgarramientos con cadenas del kiton tienen un alcance de 10', y, igual que con una cadena armada, pueden usarse contra contrincantes adyacentes a la vez que contra objetivos a su alcance máximo en el mismo asalto.

Mirada desconcertante (Sb): empezando en el 3.er nivel, el kiton puede hacer que su rostro se parezca al de un difunto querido por su contrincante o bien al de un enemigo acérrimo de éste. Los que se vean sometidos a esta mirada deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del kiton según niveles de clase + el modificador de Car del kiton) o sufrirán un penalizador de moral –1 en todas sus tiradas de ataque durante 1d3 asaltos. La mirada afecta a todos los enemigos hasta cierta distancia. El radio del efecto se incrementa de 5' a 3.er nivel hasta 30' en el nivel 12.º y superior. Las criaturas sólo pueden ser víctima del ataque de mirada desconcertante de un kiton concreto una vez al día.

Cadenas danzantes (Sb): como acción estándar, un kiton de 4.º nivel o superior puede controlar el número indicado de cadenas desatendidas en un radio de 20', haciendo que dancen o se muevan como desee. Además, el kiton puede incrementar la longitud de las cadenas hasta en 15' y hacer que les surjan púas afiladas (las cadenas vuelven a su longitud y forma normal cuando el kiton deja de controlarlas). Cada cadena puede realizar un ataque por asalto como si el kiton estuviera empuñándola directamente. El kiton puede trepar por las cadenas que controla sin tener que realizar ninguna prueba de Trepar.

Regeneración (Ex): un kiton de 8.º nivel o superior sufre daño normal del fuego, ácido y las armas bendecidas (si sobrepasan la reducción de daño del kiton).

Resistencia a conjuros (Ex): un kiton de 10.º nivel o superior tiene una resistencia a conjuros igual a 9 + sus Dados de Golpe según nivel de clase.

LILENDA

Ajeno (caótico, bueno)

Las lilendas son ajenos extraños que aman la música y la belleza natural. Aunque algunos pueden pensar que son infernales debido a sus cuerpos serpentinos, sus caras y voces bellas y sus alas plumosas magníficas muestran su naturaleza benigna. Las lilendas son increíblemente fuertes, sabias y confiadas, lo que las convierte en poderosas guerreras y bardos, pero que destacan en cualquier tarea que elijan. Las lilendas son una buena elección para jugadores que quieren personajes exóticos con un fuerte deseo de hacer el bien.

Las lilendas tienen buenas puntuaciones de característica, armadura natural, aptitudes sortílegas, capacidad para lanzar conjuros y aptitudes sortílegas. Tienen las suficientes aptitudes especiales para que la clase tenga una aptitud o incremento de característica en cada nivel. La mayor desventaja de la clase son sus 7 Dados de Golpe con relación a su NEP de 13, de modo que una lilenda no puede recibir tanto castigo como un guerrero del mismo nivel.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Sab, +2 a Car. Las lilendas son sabias, atractivas y confiadas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de las lilendas es de 20'.

TABLA A–33: LA LILENDA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (caótico, bueno), armadura natural +1
2.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8+ mod Int	1	Aptitudes de bardo, +2 a Fue, +2 a Int
3.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8+ mod Int	2	Dote, coletazo 1d6, poderes de mundo de lilenda 1/día, +2 a Car
4.°	4d8	+4	+4	+4	+4	8+ mod Int	2	Armadura natural +2, resistencia al fuego 5, +2 a Fue
5.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Agarrón mejorado, constreñir, poderes de habla de lilenda, +2 a Sab
6.°	5d8	+5	+4	+4	+4	8+ mod Int	4	Volar 70' (regular), coletazo 1d8, +2 a Fue
7.°	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Armadura natural +3, +2 a Des, +2 a Car
8.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8+ mod Int	4	Dote, tamaño Grande, alcance 10', +2 a Fue, +2 a Con
9.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Coletazo 2d6, poderes de mundo de lilenda 3/día
10.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	+2 a Des, armadura natural +4, resistencia al fuego 10
11.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8+ mod Int	6	+2 a Sab, +2 a Car
12.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	6	+2 a Con, +2 a Int
13.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	7	+2 a Fue, +2 a Des, armadura natural +5

- Visión en la oscuridad: las lilendas pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad al veneno: las lilendas son inmunes a todos los tipos de veneno.
- Habilidades: bonificador racial +4 en las pruebas de Supervivencia.
- Idiomas automáticos: abismal, celestial, común e infernal.
- Clase predilecta: lilenda. La mejor opción de una lilenda para hacerse multiclase es bardo, pero las lilendas son competentes con cualquier clase.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la lilenda (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Supervivencia (Sab) y Tasación (Int).

Al alcanzar el tamaño Grande, la lilenda sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase lilenda.

Competencia con armas y armaduras: las lilendas son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la lilenda recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er y 8.° nivel. Después del 13.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Coletazo: la lilenda tiene un ataque de coletazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más la 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Aptitudes de bardo: empezando a 2.° nivel, la lilenda puede lanzar conjuros y tiene la aptitud de música de bardo como un bardo de un nivel igual a la mitad de su nivel de clase.

Poderes de mundo de lilenda (St): empezando a 3.er nivel, la lilenda puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *apertura, luz, oscuridad* y *terreno alucinatorio.* A 9.° nivel y superior puede usarlos tres veces al día. El nivel de lanzador de la lilenda es igual a su nivel efectivo de bardo +4.

Poderes de habla de lilenda (St): empezando a 5.° nivel, la lilenda puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día:, *hablar con los animales, hablar con las plantas* y *hechizar personas.* Su nivel de lanzador es igual a su nivel efectivo de bardo +4.

Agarrón mejorado (Ex): empezando a 5.° nivel, la lilenda puede usar esta aptitud si golpea a una criatura de su tamaño o inferior con su ataque de coletazo. Si consigue inmovilizar, puede constreñir.

Constreñir (Ex): la lilenda inflige el daño de coletazo más su bonificador de Fuerza contra las criaturas a las que apresa con su cola. Este ataque usa toda la parte inferior de su cuerpo, de modo que no puede emprender ninguna acción de moverse mientras constriñe, aunque sigue pudiendo atacar con armas empuñadas.

MAGMINO

Elemental (fuego)

Los magminos, formados por roca fundida, son criaturas elementales traviesas que no comprenden realmente el daño que pueden causar. Rápidos pero estúpidos, los magminos lo tienen difícil para transportar equipo que no sea metálico. Debido a que tienen este enfoque tan limitado, son buenos personajes para los jugadores que quieren causar destrucción pero no tienen un interés a largo plazo con un personaje concreto. Un guerrero o bárbaro magmino puede ser un personaje funcional si encuentra alguna manera de dominar sus impulsos cuando se encuentra en zonas civilizadas.

Los magminos son débiles físicamente, con la mayor parte de su poder procedente de su aptitud natural de prender fuego a objetos y segregar calor. Estas dos aptitudes se inician débiles pero se desarrollan rápidamente. En los niveles superiores aparece la reducción de daño del magmino, equilibrando su falta de Dados de Golpe.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –2 a Fue, +2 a Des, –2 a Int. Los magminos son algo débiles debido a su tamaño y no muy listos, pero relativamente rápidos.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los magminos ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los magminos es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los magminos pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: ígnaro.
- Clase predilecta: magmino. La mejor opción de un magmino para hacerse multiclase es pícaro.

Tabla A–34: el magmino

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipo fuego, armadura natural +2, toque abrasador 1d4 por fuego
2.º	1d8	+0	+0	+2	+0	–	2	Aura ardiente (5', 1 punto), derretir armas
3.º	1d8	+0	+0	+2	+0	–	2	Toque abrasador 1d6 por fuego, combustión, RD 5/+1
4.º	2d8	+1	+0	+3	+0	2+ mod Int	3	Aura ardiente (10', 1d3 por fuego)
5.º	2d8	+1	+0	+3	+0	–	3	Toque ardiente 1d8 por fuego
6.º	2d8	+1	+0	+3	+0	–	3	Aura ardiente (30', 1d6 por fuego)

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del magmino (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escapismo (Des), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase magmino.

Competencia con armas y armaduras: los magminos no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Dotes: el magmino recibe una dote a 1.er. Después del 6.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Subtipo fuego (Ex): el magmino es inmune al daño por fuego y sufre un penalizador –10 en las salvaciones contra ataques por frío. Si un ataque por frío no permite ningún tiro de salvación, la criatura sufre doble daño.

Toque abrasador: el magmino tiene un ataque de toque abrasador que es un arma natural e inflige el daño indicado. Si el magmino usa un arma de metal, añade la mitad del daño de su toque abrasador al daño del arma.

Aura ardiente (Ex): cualquiera que se encuentre a cierta distancia de un magmino de 2.º nivel o superior debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del magmino según niveles de clase + el modificador de Con del magmino) o sufrirá el daño indicado debido al calor intenso. El radio de la emanación se incrementa desde los 5' a 2.º nivel hasta los 30' al 6.º nivel.

Combustión (Ex): empezando al 3.er nivel, cualquiera que sea golpeado por el toque abrasador del magmino debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del magmino según niveles de clase + el modificador de Con del magmino) o sufrirá un daño por fuego adicional igual al daño del toque abrasador al prenderle las ropas o calentarse su armadura hasta altas temperaturas. El daño sigue durante 1d4+2 asaltos después del último ataque acertado del magmino. Los magminos también pueden incendiar materiales inflamables tocándolos. Los ataques con armas de un magmino no hacen que el objetivo se incendie.

Derretir armas (Ex): cualquier arma de metal que golpee a un magmino debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del magmino según niveles de clase + el modificador de Con del magmino) o se derretirá.

MEDUSA

Humanoide monstruoso

Tanto si la imagen de este ser con serpientes en vez de pelo surge de una descripción literaria, de la imaginación o de una película de fantasía, la idea de una criatura que es capaz de transformar a un humano en piedra inmóvil es aterradora. ¿Qué pasaría si un personaje jugador pudiera amenazar a los habitantes de un dungeon o al enemigo de una fortaleza extranjera con un rostro que petrifica? La parte problemática de interpretar a un per-



SW

Tabla A–35: la medusa

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, serpientes 1d4, veneno (1 Fue, 2 Fue)
2.°	2d8	+2	+0	+3	+3	2 + mod Int	1	+2 a Int, armadura natural +1
3.°	2d8	+2	+0	+3	+3	–	1	+2 a Con
4.°	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	2	Dote, serpientes 1d4, veneno (1d4 Fue, 2d4 Fue)
5.°	3d8	+3	+1	+3	+3	–	2	+2 a Des, armadura natural +2
6.°	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	3	Mirada petrificante (1/día, activa, 10')
7.°	4d8	+4	+1	+4	+4	–	4	+2 a Sab, armadura natural +3
8.°	5d8	+5	+1	+4	+4	2 + mod Int	5	Mirada petrificante (3/día, activa, 30')
9.°	5d8	+5	+1	+4	+4	–	6	+2 a Car, veneno (1d6 Fue, 2d6 Fue)
10.°	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	2 + mod Int	7	Dote, mirada petrificante (ilimitada, estándar, 30')

sonaje medusa es que, excepto que oculte su cara (en cuyo caso la medusa sufre todas las consecuencias de la ceguera), sus aliados corren el riesgo de convertirse en esculturas realistas.

La cuestión importante a la hora de crear la clase de monstruo medusa es dónde colocar su mirada petrificante. Ya que se trata del rasgo más importante de la clase, y el que probablemente presentará más preocupaciones de equilibrio al Dungeon Master, la mirada se encuentra en la parte superior del conjunto. A niveles bajos, la medusa debe conformarse con incrementos de características, armadura natural y serpientes venenosas. Las serpientes infligen daño a la Fuerza, un veneno relativamente débil que no pone en peligro el equilibrio del juego. A niveles mayores, el veneno de la medusa aumenta su efectividad, convirtiéndose finalmente en lo suficientemente poderoso para debilitar a un combatiente poderoso con un único ataque de las serpientes. Finalmente, en los niveles más altos de la clase de monstruo, se ofrece a la medusa el poder para controlar sus ataques de mirada de modo que afecten a sus contrincantes y no a sus amigos.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Car. Las medusas son rápidas y tienen una gran autoestima.
- Velocidad: la velocidad terrestre de las medusas es de 30'.
- Visión en la oscuridad: las medusas pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común.
- Clase predilecta: medusa. La mejor opción de una medusa para hacerse multiclase es guerrero, pero su Carisma alto y su ataque de mirada la hacen mejor para alguna clase que no ponga al personaje en primera línea, como bardo o hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la medusa (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase medusa.

Competencia con armas y armaduras: las medusas son competentes con todas las armas sencillas y con arcos cortos, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la medusa recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 4.° y 10.° nivel. Después del 10.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Serpientes: la medusa tiene un ataque de serpientes que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza. Las serpientes siempre atacan en conjunto (la medusa no puede dirigir a la mitad de sus serpientes para que ataquen a una criatura y el resto a otra).

Veneno (Ex): el ataque de serpientes de una medusa inocula veneno al objetivo (CD de Fort 10 + 1/2 de los DG de la medusa según niveles de clase + el modificador de Con de la medusa). El veneno inflige el daño principal y secundario indicado.

Mirada petrificante (Sb): empezando a 6.° nivel, la medusa obtiene la dote de petrificar a objetivos con su mirada. A diferencia de un ataque de mirada completamente desarrollado, una medusa joven sólo puede usar esta aptitud una vez al día y como un ataque activo contra un objetivo que se encuentre a 10' o menos. A 8.° nivel su alcance aumenta a 30', y la medusa puede usar su mirada de este modo hasta tres veces al día. A 10.° nivel su ataque de mirada madura completamente y puede usarlo a voluntad. Los objetivos de la mirada pueden resistirse con una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la medusa según niveles de clase + el modificador de Car de la medusa).

MOLE SOMBRÍA

Aberración

Las moles sombrías son criaturas extrañas con rasgos de escarabajo que a veces se consideran carentes de inteligencia, pero que en realidad son tan listas como los orcos y tienen su propio idioma, aunque la mayoría no puede entenderlo o ni siquiera sabe que los ruidos chasqueantes de la mole son un tipo de habla. Claramente inhumanas, las moles sombrías sobresalen en la sociedad humanoide normal, de modo que deben ser cuidadosas para evitar causar alarma por donde pasen. Una mole sombría puede ser un aliado valioso en una campaña donde sus capacidades son más útiles (como en zonas subterráneas), mientras su hambre insaciable y su casi constante necesidad de destrucción puedan ser apaciguadas. Las moles sombrías son buenos personajes para los jugadores a los que les gustan los tipos grandes con alguna peculiaridad mágica.

Las dos aptitudes especiales más importantes son su sentido de la vibración y su mirada de confusión. Inicialmente, el sentido de la vibración sólo está lo suficientemente afinado para detectar a criaturas al alcance de sus garras, pero con el tiempo sus sentidos se refinan lo suficiente para notar a criaturas más distantes. La mirada de confusión es una aptitud poderosa que aparece a niveles medios, aunque con un alcance corto, y finalmente aumenta su campo de acción hasta su alcance completo.

Rasgos raciales

Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Con, –2 a Int. Las moles sombrías parecen estar fraguadas con la misma piedra en la que excavan sus túneles, por lo que son grandes, duras y densas.

Tabla A–36: la mole sombría

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +3, 2 garras 1d4, mordisco 1d6
2.°	2d8	+1	+0	+0	+3	2+ mod Int	1	+2 a Con
3.°	3d8	+2	+1	+1	+3	2+ mod Int	1	Dote, +2 a Fue
4.°	3d8	+3	+1	+1	+3	–	1	Armadura natural +5, sentido de la vibración 10'
5.°	4d8	+3	+1	+1	+4	2+ mod Int	2	Garras 1d6, excavar 20', +2 a Con
6.°	4d8	+3	+1	+1	+4	–	2	Mordisco 1d8, sentido de la vibración 20'
7.°	5d8	+3	+1	+1	+4	2+ mod Int	3	+2 a Fue, armadura natural +7, mirada de confusión 5'
8.°	5d8	+3	+1	+1	+4	–	3	Sentido de la vibración 30', +2 a Con
9.°	6d8	+4	+2	+2	+5	2+ mod Int	4	Dote, tamaño Grande, alcance 10', +2 a Fue, mirada de confusión 10'
10.°	6d8	+4	+2	+2	+5	–	4	Garras 2d4, sentido de la vibración 40'
11.°	7d8	+5	+2	+2	+5	2+ mod Int	5	+2 a Fue, mordisco 2d6, mirada de confusión 20'
12.°	7d8	+5	+2	+2	+5	–	5	+2 a Car, sentido de la vibración 50'
13.°	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	2+ mod Int	6	+2 a Fue, +2 a Des, mirada de confusión 30'
14.°	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	–	7	Mordisco 2d8, sentido de la vibración 60'

- Velocidad: la velocidad terrestre de las moles sombrías es de 20'.
- Visión en la oscuridad: las moles sombrías pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: mole sombría.
- Clase predilecta: mole sombría. Las mejores opciones de una mole sombría para hacerse multiclase son bárbaro y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la mole sombría (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Escuchar (Sab), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Al alcanzar el tamaño Grande, la mole sombría sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase mole sombría.

Competencia con armas y armaduras: las moles sombrías tienen competencia con todas las armas sencilla, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la mole sombría recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er y 9.° nivel. Después del 14.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: la mole sombría tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Mordisco: la mole sombría tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más la 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Sentido de la vibración (Ex): empezando a 4.° nivel, la mole sombría puede notar automáticamente donde se encuentra cualquier cosa que esté en contacto con el suelo y a cierta distancia. El radio de efecto se incrementa desde los 10' en el 4.° nivel hasta los 60 en el 17.°.

Mirada de confusión (Sb): a 7.° nivel, la mole sombría desarrolla su ataque mágico de mirada, que causa confusión (como el conjuro, con 8.° nivel de lanzador) hasta cierta distancia de la mole (CD 10 + 1/2 de los DG de la mole sombría según niveles de clase + el modificador de Car de la mole sombría). El radio de efecto mejora desde los 5' en el 7.° nivel hasta los 30 en el 13.°.

MOMIA

Muerto viviente

Adaptar los muertos vivientes a un escenario puede ser duro, pero la historia que los acompaña a menudo merece el esfuerzo adicional. ¿Qué podría hacer que una momia abandonara su vigilancia eterna y emprendiera la carrera de un aventurero errante? El personaje momia debe responder esta pregunta. ¿Es por venganza, la persecución de un ladrón de tumbas o de un profanador de la muerte? ¿Es por el repentino recuerdo de su antigua vida? De modo alternativo, ¿desea esta criatura de la muerte, de entre todas las criaturas que frecuentan la noche, terminar sus días al servicio de poderes negativos? ¿Desea volverse a convertir en humana de nuevo, o simplemente acabar su sufrimiento en persecución de algo más noble?

El repertorio de la momia cuenta con la desesperación, la putridez de momia, características mejoradas, armadura natural y su propio estado de criatura muerta viviente. El estado de muerto viviente llega primero, y debido a este tipo de ventaja, la momia debe esperar muchos niveles para obtener otras aptitudes especiales. Lo que frecuentemente es más temido cuando alguien se enfrenta a una momia, su enfermedad sobrenatural de putridez, no significa mucho para la efectividad de un personaje momia. Aunque los PJs deben enfrentarse a las consecuencias a largo plazo como enfermedades y maldiciones, el monstruo típico no vivirá tanto tiempo como para que la enfermedad tenga importancia, y si es así es porque los personajes jugadores han encontrado su final. La aptitud de desesperación de la momia, por otra parte, es mucho más útil, incluso aunque para sus compañeros sea problemático enfrentarse con su faz paralizadora cada mañana.

Las características de la momia la alientan hacia el camino de cualquier clase de personaje que no confíe en la Destreza o la Inteligencia. Las opciones más probables son la de Hechicero, Clérigo y guerrero, aunque una momia paladín o bardo única en su especie podría ser algo a considerar.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, Con –, –4 a Int. Las momias son fuertes pero lentas, y suelen tener mentes simples. Como criaturas muertas viviente, las momias carecen de Constitución.
- Muerto viviente: inmunes a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y enfermedad. No sujetos a los golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consun-

Tabla A–37: la momia

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) × 4	1	Dote, vulnerabilidad al fuego, golpetazo 1d4, armadura natural +3
2.°	2d12	+0	+0	+0	+2	4 + mod Int	1	+2 a Fue
3.°	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Resistente a los golpes, +2 a Sab
4.°	3d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	1	Dote, armadura natural +5, +2 a Fue
5.°	3d12	+2	+1	+1	+3	–	2	Putridez de momia 1/día, +2 a Car
6.°	4d12	+2	+1	+1	+3	4 + mod Int	2	Golpetazo 1d6, +2 a Fue
7.°	4d12	+3	+1	+1	+4	–	2	RD 5/–
8.°	5d12	+3	+1	+1	+4	4 + mod Int	3	Putridez de momia 3/día
9.°	5d12	+3	+1	+1	+4	–	3	Armadura natural +8, +2 a Fue
10.°	6d12	+3	+1	+1	+4	4 + mod Int	3	Dote, desesperación, +2 a Car
11.°	6d12	+4	+2	+2	+5	–	3	Armadura natural +10, +2 a Sab, +2 a Fue
12.°	6d12	+4	+2	+2	+5	4 + mod Int	3	Putridez de momia a voluntad
13.°	7d12	+5	+2	+2	+5	4 + mod Int	3	+2 a Fue

ción de energía o muerte por daño masivo. Cuando una momia queda reducida a 0 puntos de golpe queda inmediatamente destruida. Una momia destruida puede ser reanimada con un conjuro de *deseo limitado, deseo* o *milagro* (el primer conjuro hace que la momia pierda un nivel, los otros dos no). Un conjuro de *resurrección* o *resurrección verdadera* puede hacer que una momia vuelva a la vida como una criatura (ya no muerta viviente) con una clase apropiada a la vida de la momia (el primer conjuro indicado hace que la momia pierda un nivel, pero el segundo no).

- Velocidad: la velocidad terrestre de las momias es de 20'.
- Visión en la oscuridad: las momias pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común. Al ser antiguamente humanoides, las momias recuerdan el idioma de su propia existencia anterior. Las momias a menudo estudian idiomas raros o exóticos para conservar su conexión con un distante pasado.
- Clase predilecta: momia. La mejor opción de una momia para hacerse multiclase es guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del azotamentes (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase momia.

Competencia con armas y armaduras: las momias son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

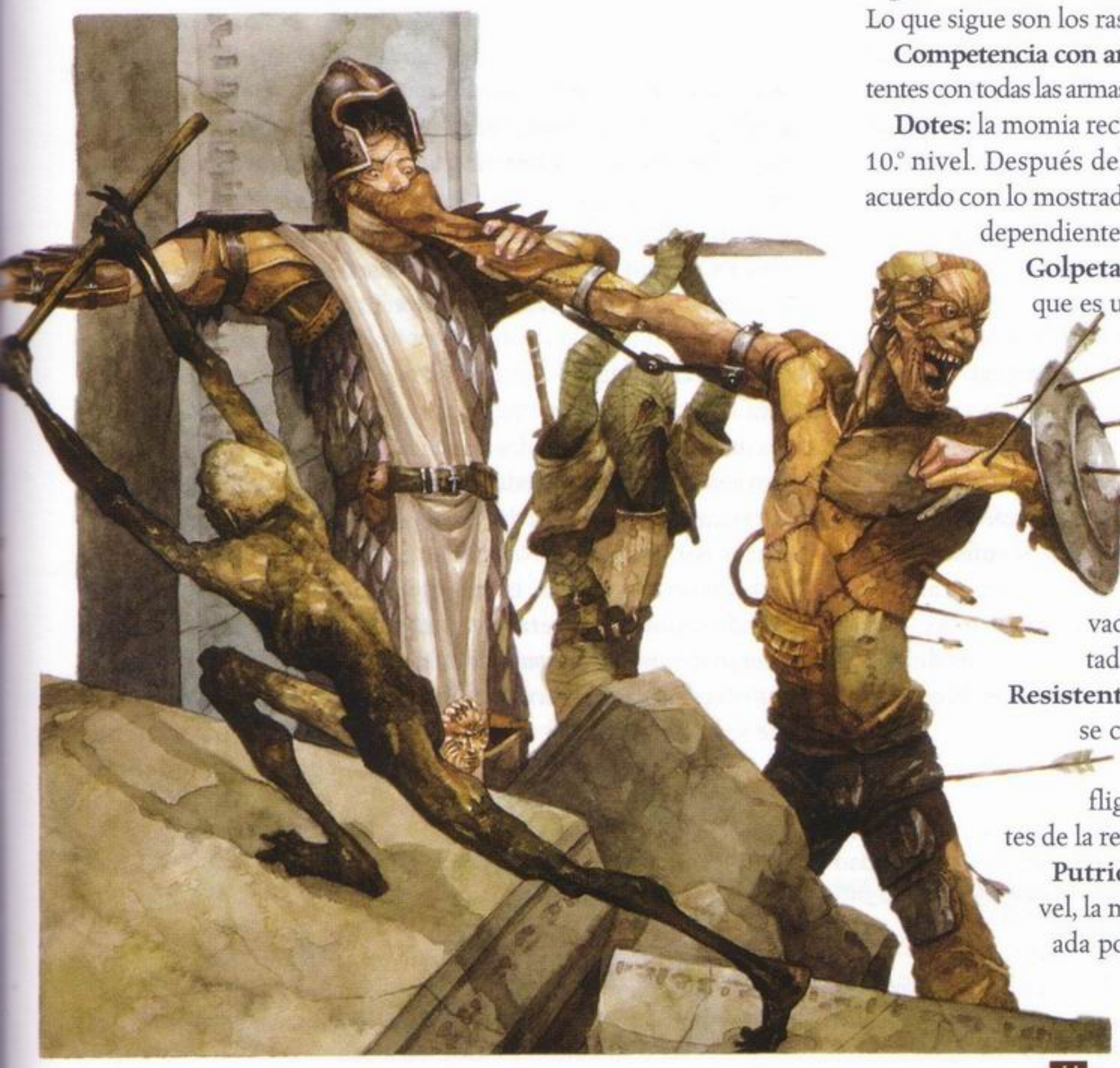
Dotes: la momia recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 4.° y 10.° nivel. Después del 11.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Golpetazo: la momia tiene un ataque de golpetazo que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): la momia sufre doble daño de los ataques por fuego excepto si se permite una salvación para la mitad de daño. Una salvación superada disminuye el daño a la mitad y fallarla significa doblarlo.

Resistente a los golpes (Ex): a 3.er nivel, la momia se convierte en más resistente al daño. Cualquier ataque físico contra ella sólo le inflige la mitad de daño. Aplica este efecto antes de la reducción de daño.

Putridez de momia (Sb): empezando a 5.° nivel, la momia puede infectar a una criatura golpeada por su ataque de golpetazo con la putridez de momia una vez al día. A 8.° nivel puede hacerlo tres veces al día, y a 12.° nivel todos sus ataques de golpetazo



JJ

puede infligir la enfermedad si la momia lo desea. La putridez de momia es una enfermedad sobrenatural, y no puede curarse sin magia. Una criatura afectada que muera queda reducida a polvo y sus restos son arrastrados por el viento excepto si se lanza tanto quitar enfermedad como revivir a los muertos (o conjuros similares) sobre los restos antes de que pasen 6 asaltos.

Desesperación (Sb): a 10.° nivel o superior, la momia puede usar su aptitud de desesperación para causar miedo a cualquier criatura que la vea. Las criaturas deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG de la momia según niveles de clase + el modificador de Car de la momia) o quedarán paralizadas de miedo durante 1d4 asaltos. Se salve o no, la criatura no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de desesperación de la momia durante un día.

NECRÓFAGO

Muerto viviente

Aunque normalmente son descritos como asesinos sangrientos que se complacen con la ingestión de carroña, los necrófagos fueron en su día humanoides vivos con emociones verdaderas. A veces los recuerdos de esa vida previa vuelven para acosar al necrófago, y este tipo de personaje se convierte en un excelente personaje trágico. Un personaje jugador necrófago puede querer vengar su muerte, proteger a un ser amado de su vida anterior o destruir a un antiguo enemigo. Los necrófagos son personajes potentes debido a sus aptitudes para el combate, especialmente su resistencia a muchos tipos de daño.

La mayor parte del poder de un necrófago se debe al hecho de que es un muerto viviente, y además de las inmunidades de muerto viviente normales, tiene modificadores a las características favorables y (después del 1.er nivel) varios ataques por asalto. Aunque siempre corre el riesgo de ser destruido o controlado por el uso de energía positiva o negativa de un clérigo, incluso el más débil de los necrófagos tiene resistencia a la expulsión. La mayor desventaja de interpretar a un necrófago, probablemente, es el peligro de la destrucción inmediata al alcanzar los 0 puntos de golpe, de modo que un necrófago listo será cuidadoso en el combate o invertirá en buenas armaduras, protección mágica o la dote Dureza.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Car, Con –. Los necrófagos son más fuertes que lo humanos y tan arrogantes que consideran a la mayoría de humanoides poco más que presas. Como criatura muerta viviente, el necrófago no tiene puntuación de Constitución.
- Muerto viviente: los necrófagos son inmunes a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y enfermedad. No están sujetos a golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los necrófagos es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los necrófagos pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común.
- Clase predilecta: necrófago. Las mejores opciones de un necrófago para hacerse multiclase son guerrero, pícaro, hechicero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del necrófago (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase necrófago.

Competencia con armas y armaduras: los necrófagos son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el necrófago recibe una dote a 1.er. Después del 6.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Mordisco: el necrófago tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más el bonificador de Fuerza.

Garras: empezando a 2.° nivel, el necrófago tiene dos ataques de garras que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Parálisis (Ex): cualquier criatura alcanzada por un ataque de mordisco o de garra de un necrófago de 2.° nivel o superior debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del necrófago según niveles de clase + el modificador de Car del necrófago) o quedará paralizado durante el tiempo indicado. Los elfos son inmunes a esta parálisis.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide asesinado por un necrófago de 5.° nivel se levanta como un necrófago de 5.° nivel pasados 1d4 días. Lanzar *protección contra el mal* sobre un cuerpo antes de que finalice este tiempo impide la transformación. El engendro está bajo las órdenes del necrófago que lo creó y sigue estando esclavizado hasta la muerte de su amo.

Un necrófago puede controlar a un número de engendros igual a sus DG × 2. Si crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que lleva más tiempo bajo su control queda libre.

NIXI (DUENDE)

Fata

Los duendes son conocidos por su naturaleza traviesa y por su afición a las bromas que pueden ser increíblemente complejas o simplemente divertidas. Los duendes, especialmente los nixis, son solitarios por naturaleza. No obstante, algunos duendes rompen la regla, dejando atrás sus bosques y lagos para conocer el ancho mundo y, quizá, convertirse en alguien importante. Puede que quieran detener la invasión de la humanidad en sus bosques y tierras silvestres, o pueden darse cuenta de que por muy gratificantes que sean sus tierras, el mundo es aún más grande e interesante.

TABLA A–38: EL NECRÓFAGO

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +1, mordisco 1d4, resistencia a la expulsión +2
2.°	1d12	+0	+0	+0	+2	–	1	2 garras 1d3, parálisis (1 minuto), +2 a Des, +2 a Car
3.°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	1	Armadura natural +2, +2 a Int, +2 a Sab
4.°	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Mordisco 1d6, parálisis (1d6+2 minutos), +2 a Car
5.°	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Crear engendro, +2 a Des, +2 a Sab

Tabla A–39: el nixi

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d6	+0	+0	+2	+2	(6 + mod Int) × 4	1	Aptitudes sortílegas (*respiración acuática* 1/día), dote
2.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	1	+2 a Int, +2 a Des, aptitudes sortílegas (*hechizar persona* 1/día)
3.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	1	+2 a Sab, Esquiva
4.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	1	+2 a Car, aptitudes sortílegas (*hechizar persona* 3/día), RC 16

La ventaja de empezar a jugar con una criatura fata son la cantidad de puntos de habilidad que tienen. Durante sus primeros tres niveles, el personaje nixi obtiene todas sus aptitudes, menores pero útiles, y una potente puntuación de Carisma.

Debido al NEP inicial bajo del nixi y sus buenas puntuaciones de característica, es uno de los mejores candidatos para convertirse en un monstruo lanzador de conjuros. Pocos monstruos con un NEP mayor a 3 o 4 son aceptables para convertirse en lanzadores de conjuros simplemente porque nunca pueden igualar el poder de lanzamiento de conjuros de un humano con el mismo nivel de personaje. En el caso del nixi, el canje puede valer la pena. Haciéndose multiclase con hechicero, el nixi se beneficia de su carisma y resistencia a conjuros, incluso aunque la resistencia a conjuros se debilita cada vez más con relación al nivel de personaje. Los nixis también pueden ser buenos pícaros o bardos, dadas sus puntuaciones de característica.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –4 a Fue, +4 a Des, +4 a Car. Aunque débil en fuerza bruta, el nixi confía en su gracia y personalidad.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los nixis ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un nixi es de 20', y su velocidad natatoria de 30'. Como cualquier criatura con una velocidad natatoria, los nixis pueden moverse por el agua a esa velocidad sin tener que realizar pruebas de Nadar, tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 cuando realizan pruebas en esta habilidad. También pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre que lo hagan en línea recta.
- Subtipo acuático: los nixis pueden respirar agua o aire indistintamente.
- Habilidades: bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar; bonificador racial +5 en las pruebas de Esconderse en el agua.
- Visión en la penumbra: los nixis pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Idiomas automáticos: acuano, común y silvano.
- Clase predilecta: nixi. Las mejores opciones de un nixi para hacerse multiclase son bardo, pícaro y hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del nixi (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Engañar (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Sab), Oficio (Sab) y Trato con animales (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase nixi.

Competencia con armas y armaduras: los nixis son competentes con todas las armas sencillas, y con la espada corta pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: un nixi recibe una dote a 1.er. A 3.er nivel obtiene Esquiva como dote adicional. Después del 4.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Aptitudes sortílegas: el nixi puede usar las aptitudes sortílegas indicadas el número de veces al día mostrado. Su nivel de lanzador para la *respiración acuática* es su nivel de clase +2. El resto de aptitudes sortílegas tienen un nivel de lanzador igual al nivel de clase del nixi.

OGRO

Gigante

Los ogros destacan como combatientes poderosos físicamente, incluso aunque carezcan de sofisticación, algo que, junto con el estilo y la gracia, raramente necesitan. El ogro prueba su valía en el combate singular y en un grupo de aventureros lo demuestra en casi cada combate, infligiendo un terrible castigo a sus enemigos, y esto es además del de su olor naturalmente repulsivo.

La creación de la clase de monstruo ogro se concentra en su Fuerza, tamaño y armadura natural. Un ogro de 1.er nivel empieza a jugar con mucha Fuerza, aunque mucha menos de la que acaba consiguiendo finalmente. El resto la obtiene a través de muchos niveles hasta que el ogro alcanza el 6.° nivel. De modo similar, la armadura natural del ogro mejora lentamente al subir de nivel, empezando en el 2.°. Finalmente, a niveles bajos el ogro sólo tiene tamaño Mediano.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, –4 a Int, –4 a Car. El ogro es físicamente poderoso, pero es tremendamente estúpido y muy falto de habilidades sociales.

Tabla A–40: el ogro

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +3
2.°	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	+2 a Fue, +2 a Con
3.°	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	1	Dote, armadura natural +4
4.°	3d8	+2	+3	+1	+1	–	1	+2 a Fue, +2 a Con
5.°	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	2	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Fue, –2 a Des
6.°	4d8	+3	+4	+1	+1	–	2	+2 a Fue, armadura natural +5

- Velocidad: la velocidad terrestre de los ogros es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los ogros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: gigante.
- Clase predilecta: ogro. Las mejores opciones de un ogro para hacerse multiclase son guerrero y bárbaro. Entrenarse en más de una clase adicional es difícil de aceptar para sus mentes simples.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del ogro (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Oficio (Int) y Trepar (Fue).

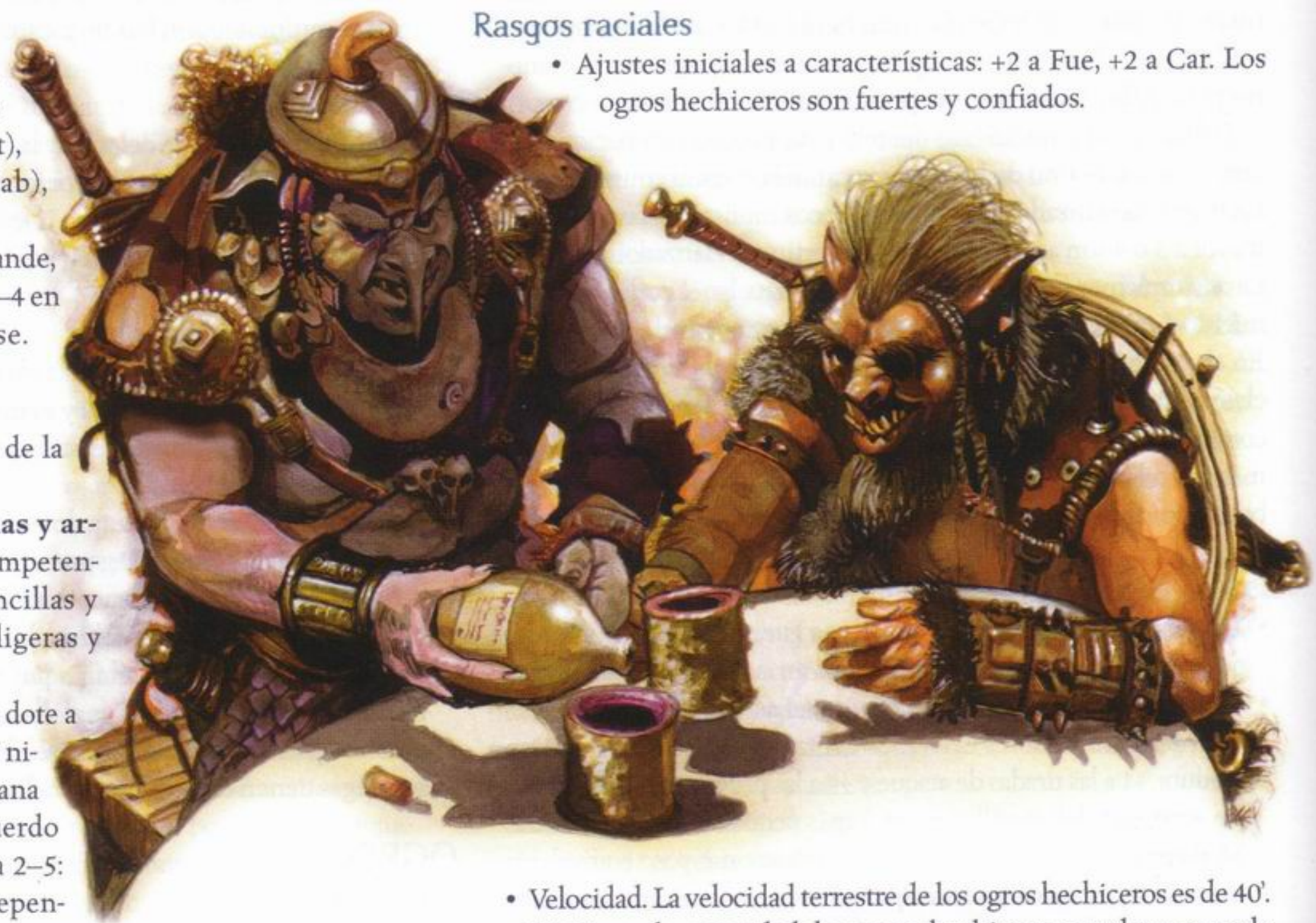
Al alcanzar el tamaño Grande, el ogro sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase ogro.

Competencia con armas y armaduras: los ogros son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras y con escudos.

Dotes: el ogro recibe una dote a 1.er y otra dote adicional al 3.er nivel. Después del 6.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.



OGRO HECHICERO

Gigante

Los ogros hechiceros, de quienes se dice que son nativos de tierras distantes, son todo lo contrario de sus parientes más lentos, bastos y brutales. Pueden ser muy organizados y a veces lideran grupos de ogros comunes, diseñando tácticas que minimizan sus debilidades. Con la aptitud de cambiar de forma, volar, hechizar a sus enemigos y escapar del peligro como humo, algunos ogros hechiceros dejan que se crea que en realidad son vampiros, engañando a sus enemigos para que intenten infructuosamente expulsarlos o dañarlos con agua sagrada. Al ser tan listos como el mago medio, los ogros hechiceros son seres inteligentes que se convierten en buenos personajes para los jugadores que quieren trazar planes y liderar pero seguir siendo capaces de defenderse cuando hay que sacar las espadas.

Los ogros hechiceros tienen un buen conjunto de aptitudes sortílegas mágicas, algunas de las cuales son muy poderosas. Sus aptitudes sortílegas se adquieren aproximadamente hacia el mismo nivel que los conjuros equivalentes disponibles para los magos, y el ogro hechicero empieza con un límite de usos, pero finalmente obtienen su potencial completo. Las puntuaciones de característica se reparten por toda la progresión de la clase, y a los niveles más altos el monstruo consigue resistencia a conjuros, regeneración y su tamaño final.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a características: +2 a Fue, +2 a Car. Los ogros hechiceros son fuertes y confiados.

- Velocidad. La velocidad terrestre de los ogros hechiceros es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los ogros hechiceros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común y gigante.
- Clase predilecta: ogro hechicero. Las mejores opciones de un ogro hechicero para hacerse multiclase son guerrero y hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del ogro hechicero (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, el ogro hechicero sufre un penalizador –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase ogro hechicero.

Competencia con armas y armaduras: los ogros hechiceros son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con armaduras ligeras y con escudos.

Dotes: un ogro hechicero recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional al 4.º nivel. Después del 12.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Aptitudes sortílegas: el ogro hechicero puede usar las aptitudes sortílegas indicadas con la frecuencia mostrada. Tiene un nivel de lanzador igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase +4.

Resistencia a conjuros (Ex): el ogro hechicero tiene una resistencia a conjuros igual a 6 + su nivel de clase.

SIRENIO

Los sirenios (ogros acuáticos) viven en los lagos de agua dulce y ríos. Los sirenios usan toda la información de la clase de ogro con los siguientes cambios: tiene una velocidad natatoria de 40', pueden respirar agua o aire indistintamente y su arma favorita es la lanza larga en vez de la gran clava.

Tabla A–41: el ogro hechicero

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +1, aptitudes sortílegas (*hechizar persona* 1/día, *dormir* 1/día)
2.°	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	1	Armadura natural +2, +2 a Con
3.°	2d8	+1	+3	+0	+0	–	2	+2 a Sab, aptitudes sortílegas (*oscuridad* 1/día, *invisibilidad* 1/día)
4.°	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod Int	2	Dote, volar 40' (buena), +2 a Fue, +2 a Car
5.°	3d8	+2	+3	+1	+1	–	3	+2 a Int, aptitudes sortílegas (*forma gaseosa* 1/día), armadura natural +3
6.°	3d8	+2	+3	+1	+1	–	3	Regeneración 1, aptitudes sortílegas (*oscuridad* 3/día, *invisibilidad* 3/día)
7.°	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	4	Aptitudes sortílegas (*polimorfarse* 1/día), armadura natural +4, +2 a Fue
8.°	4d8	+3	+4	+1	+1	–	4	+2 a Con, +2 a Sab, resistencia a conjuros
9.°	4d8	+3	+4	+1	+1	–	5	Aptitudes sortílegas (*cono de frío* 1/día, *oscuridad* a voluntad, *invisibilidad* a voluntad)
10.°	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod Int	6	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Fue, +2 a Int, armadura natural +5
11.°	5d8	+3	+4	+1	+1	–	7	Regeneración 2, +2 a Con
12.°	5d8	+3	+4	+1	+1	–	8	+2 a Fue, +2 a Car

Regeneración (Ex): los ogros hechiceros sufren daño normal del fuego y el ácido. Un ogro hechicero que pierda una extremidad o una parte del cuerpo puede reenganchársela si la une al muñón. Hacer esto requiere un minuto. Si lo que le falta es la cabeza u otro órgano vital, debe reenganchárselo en menos de 10 minutos o la criatura muere. Los ogros hechiceros no pueden regenerar partes del cuerpo perdidas.

PIXI (DUENDE)

Fata

Los pixis son bromistas y disfrutan mucho haciendo que los viajeros se pierdan, pero algunos rompen con esta mentalidad simple e intentan aprender más sobre su mundo, buscar grandes tesoros o vengar alguna afrenta contra ellos, su gente o su tierra natal. Con su aptitud natural para volar, percibir los pensamientos, desestabilizar la magia enemiga y volverse invisibles, los pixis son criaturas formidables cuando de enfurecen, y una buena elección para jugadores a los que les guste interpretar a personajes picarescos y que quieran algo de magia para hacer realidad sus planes.

A pesar de su tamaño, los pixis adultos pueden ser muy peligrosos. Sus poderes mágicos y el alto número de puntos de habilidades y dotes son responsables de su NEP total de 5, pero sus Dados de Golpe son su mayor desventaja. La clase está creada en torno al escalado de las aptitudes sortílegas, y su invisibilidad natural no entra en acción hasta el 4.° nivel. En los niveles superiores de la clase se encuentran las aptitudes sortílegas más poderosas y la resistencia a conjuros.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: –4 a Fue, +4 a Des, +2 a Int, +2 a Car. Los pixis son físicamente débiles, pero lo compensan con muchos puntos fuertes.
- Tamaño Pequeño: como criaturas Pequeñas, los pixis ganan los siguientes bonificadores derivados del tamaño: +1 a la Clase de armadura, +1 a las tiradas de ataque y +4 a las pruebas de Esconderse; sin embargo, deben utilizar armas más pequeñas que las criaturas Medianas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los pixis es de 20'.
- Visión en la penumbra: los pixis pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Habilidades: bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.
- Idiomas automáticos: común y silvano.
- Clase predilecta: pixi. Las mejores opciones de un pixi para hacerse multiclase son pícaro, hechicero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del pixi (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Engañar (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Sanar (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase pixi.

Competencia con armas y armaduras: los pixis son competentes con todas las armas sencillas, con la espada corta y con el arco largo compuesto, pero no con armaduras ni escudos.

Tabla A–42: el pixi

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d6	+0	+0	+2	+2	(6 + mod Int) × 4	1	Dote, poderes menores de pixi 1/día
2.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	2	Esquiva, volar 20' (buena), +2 a Int, +2 a Car
3.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	3	Poderes de pixi 1/día, volar 40' (buena), armadura natural +1, +2 a Des, +2 a Sab
4.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	3	Invisibilidad natural, volar 60' (buena), fabricar flechas especiales, +2 a Int, +2 a Car
5.°	1d6	+0	+0	+2	+2	–	4	Poderes mayores de pixi 1/día, RC 16, +2 a Des, +2 a Sab

Dotes: el pixi recibe una dote a 1.er. A 2.º nivel obtiene Esquiva como dote adicional. Después del 5.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Poderes menores de pixi (St): el pixi puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, enmarañar, invisibilidad* (sólo sobre sí mismo) y *luces danzantes*. Su nivel de lanzador para todas las aptitudes sortílegas es igual a su nivel de clase +3 (salvación CD 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car del pixi).

Poderes de pixi (St): empezando a 3.er nivel, el pixi puede usar *detectar pensamientos* y *disipar magia* una vez al día.

Invisibilidad natural (Sb): a 4.º nivel, el pixi es invisible naturalmente y sigue en este estado incluso cuando ataca. La aptitud es constante, pero el pixi puede suprimirla con una acción libre.

Fabricar flechas especiales: al alcanzar el 4.º nivel, el pixi puede fabricar flechas adormecedoras y de pérdida de memoria como si cumpliera con todos los prerrequisitos.

Poderes mayores de pixi (St): a 5.º nivel, el pixi puede usar *confusión* (toque), *imagen permanente* (sólo elementos visuales y auditivos), y *polimorfarse* una vez al día. Un pixi con un Carisma de al menos 20 también puede utilizar una vez al día *baile irresistible de Otto*.

RAKSHASA

Ajeno (maligno, legal)

Los rakshasa, de los que se dice que son la personificación del mal, son malévolos y manipuladores. Pueden ser los organizadores de complots malignos y líderes de cultos terribles, y son capaces de usar la magia pero también son de naturaleza resistente a ella. Los rakshasa son buenas elecciones para los jugadores que quieran interpretar a líderes con algunas aptitudes mágicas y la capacidad de ignorar la mayor parte de los conjuros de los lanzadores enemigos.

Aunque los incrementos en sus puntuaciones de característica son significativos, los dones del rakshasa se basan en la magia. Su progreso en las aptitudes de hechicero es más o menos la mitad de rápida que la de un verdadero hechicero, pero su bonificador al ataque base superior, sus tiros de salvación y la reducción de daño lo compensan. La aptitud más significativa de la clase es su inmunidad a la mayoría de conjuros, que empieza con un poder muy bajo pero se eleva rápidamente en los niveles superiores de la clase.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Con, +2 a Car. Los rakshasa son duros y endemoniadamente seguros de sí mismos.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los rakshasa es de 40'.
- Visión en la oscuridad: los rakshasa pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común, infernal e infracomún.
- Clase predilecta: rakshasa. Las mejores opciones de un rakshasa para hacerse multiclase son pícaro y hechicero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del rakshasa (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase rakshasa.

Competencia con armas y armaduras: los rakshasa son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el rakshasa recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 5.º y 11.º nivel. Después del 14.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: el rakshasa tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Mordisco: el rakshasa tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Forma alternativa (St): el rakshasa puede adoptar cualquier forma humanoide, o volver a su propia forma, con una acción estándar. Esta aptitud es similar al conjuro *cambio de aspecto* lanzado por un hechicero de 18.º nivel. El rakshasa puede usar esta aptitud el número indicado de veces y con la duración mostrada. Finalmente el rakshasa puede permanecer en la forma alternativa indefinidamente.

Vulnerable a los virotes de ballesta bendecidos (Ex): cualquier herida con un virote de ballesta bendecido mata instantáneamente a un rakshasa.

Conjuros: empezando a 2.º nivel, el rakshasa lanza conjuros como un hechicero de un nivel igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase, y también puede escoger conjuros de clérigo de 1.er nivel como conjuros conocidos y lanzarlos como conjuros arcanos.

TABLA A–43: EL RAKSHASA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (legal, maligno), 2 garras 1d4, forma alternativa 1/día (1 hora), vulnerable a los virotes de ballesta bendecidos
2.º	1d8	+1	+2	+2	+2	–	2	Conjuros, mordisco 1d6, +2 a Int
3.º	2d8	+2	+3	+3	+3	8+ mod Int	2	+2 a Fue, *detectar pensamientos* 1/día
4.º	2d8	+2	+3	+3	+3	–	3	Forma alternativa 3/día (2 horas), inmunidad a conjuros (1.º)
5.º	3d8	+3	+3	+3	+3	8+ mod Int	4	Dote, +2 a Des
6.º	3d8	+3	+3	+3	+3	–	5	*Detectar pensamientos* 3/día, inmunidad a conjuros (2.º)
7.º	4d8	+4	+4	+4	+4	8+ mod Int	5	+2 a Con, +2 a Sab
8.º	4d8	+4	+4	+4	+4	–	6	RD 10/+2, forma alternativa a voluntad, inmunidad a conjuros (3.º)
9.º	5d8	+5	+4	+4	+4	8+ mod Int	6	+2 a Car, *detectar pensamientos* a voluntad
10.º	5d8	+5	+4	+4	+4	–	7	+2 a Des, inmunidad a conjuros (4.º)
11.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8+ mod Int	7	Dote, inmunidad a conjuros (5.º)
12.º	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	8	+2 a Con, inmunidad a conjuros (6.º)
13.º	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8+ mod Int	8	+2 a Car, inmunidad a conjuros (7.º)
14.º	7d8	+7/+2	+6	+6	+6	–	9	RD 15/+3, inmunidad a conjuros (8.º)

Detectar pensamientos **(St)**: el rakshasa puede usar esta aptitud el número de veces indicado al día con un nivel de lanzador igual a su nivel de clase +4 (salvación CD 12 + el modificador de Car del rakshasa).

Inmunidad a conjuros (Sb): empezando a 4.º nivel, el rakshasa es inmune a todos los efectos de cualquier conjuro de 1.er nivel. A media que avanza de nivel, se hace inmune a conjuros de mayor poder. Como la resistencia a conjuros, el rakshasa puede suprimir esta aptitud para poder recibir sus propios conjuros o los de sus aliados.

SAGA ANNIS

Humanoide monstruoso

Estas extrañas criaturas disfrutan matando y sembrando la confusión, y están dotadas con una gran fuerza física y los poderes mágicos adecuados para fomentar estas pasiones. Las sagas annis son capaces de mezclarse en la sociedad normal con el uso cuidadoso de ropas (y más adelante con su aptitud natural para cambiar de aspecto), lo que las convierte en buenas espías y en personajes fáciles de incorporar a un grupo aventurero. La saga annis es una buena elección para un jugador que quiera interpretar a un monstruo que más tarde puede adquirir niveles de clérigo o hechicero pero seguir teniendo una base de ataques cuerpo a cuerpo poderosos en los que respaldarse.

La mayoría de las aptitudes de las sagas annis son físicas, de modo que la creación de esta clase de monstruo se centra en la distribución equilibrada de las formas de ataque, bonificadores de armadura natural e incrementos de característica a través de sus doce niveles. La resistencia a conjuros se activa a niveles medios, convirtiendo a la annis en un buen personaje para enfrentarse cuerpo a cuerpo contra un lanzador de conjuros enemigo. Las aptitudes de agarrón mejorado, rasgadura y despedazar se sitúan en la zona más elevada de la clase porque son especialmente peligrosas y de este modo se dan metas que alcanzar al jugador de un personaje annis cuando está llegando al final de la progresión de la clase.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue. Las sagas annis son muy fuertes, y con el tiempo aún adquieren más fuerza.
- Velocidad: la velocidad terrestre de la saga annis es de 30'.
- Visión en la oscuridad: las sagas annis pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común, gigante.
- Clase predilecta: saga annis.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la saga annis (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, la saga annis sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase saga annis.

Competencia con armas y armaduras: las sagas annis son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Aptitudes sortílegas: las aptitudes *cambio de aspecto* y *nube brumosa* tienen un nivel de lanzador igual a los Dados de Golpe del personaje con relación a sus niveles de clase.

Dotes: la saga annis recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 4.º y 10.º nivel. Después del 12.º nivel, obtiene dotes normalmente tal como se indica en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Piel de acero (Ex): la saga annis tiene una piel de acero de color negro azulada que reduce el daño infligido por armas cortantes y perforantes en 1 punto de daño por golpe acertado. Por el contrario, sus frágiles huesos aumentan el daño infligido por armas contundentes en 1 punto por golpe acertado (las armas que combinen daño, como la maza de armas, se consideran armas contundentes).

Garras: la annis tiene dos ataques de garra que son ataques naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Mordisco: empezando a 2.º nivel, la annis tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Resistencia a conjuros (Ex): empezando a 5.º nivel, la saga annis tiene una resistencia a conjuros igual a 7 + el nivel de clase.

Agarrón mejorado (Ex): empezando a 10.º nivel, si la annis golpea a una criatura con un tamaño igual o inferior al suyo con un ataque de garra, inflige el daño normal e intenta iniciar una presa con una acción libre sin provocar un ataque de oportunidad. Si consigue inmovilizar, puede hacer una rasgadura en caso que tenga la aptitud (ver más adelante). De modo alternativo, tiene la opción de llevar a cabo la presa normalmente, o simplemente usar su garra para inmovilizar al contrincante (penalizador –20 en la prueba de presa, pero la saga annis no se considera apresada).

Rasgadura (Ex): empezando a 11.º nivel, una saga annis que acierta con ambos ataques de garras se pega al cuerpo del contrincante y le desgarra la carne, infligiendo un daño adicional igual a sus dos ataques de garra.

Despedazar (Ex): cuando llega al 12.º nivel, la saga golpea automáticamente a un contrincante sujeto con todos sus ataques de cuerpo a cuerpo en cada asalto que pueda mantener la inmovilización.

TABLA A–44: LA SAGA ANNIS

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, piel de acero, 2 garras 1d4, armadura natural +4
2.º	2d8	+2	+0	+3	+3	2 + mod Int	1	+2 a Fue, mordisco 1d4, *cambio de aspecto* 1/día
3.º	2d8	+2	+0	+3	+3	–	2	+2 a Fue, +2 a Des
4.º	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	2	+2 a Fue, armadura natural +6, dote
5.º	3d8	+3	+1	+3	+3	–	4	+2 a Fue, +2 a Sab, resistencia a conjuros
6.º	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	4	+2 a Fue, garras 1d6, *nube brumosa* 1/día
7.º	4d8	+4	+1	+4	+4	–	3	+2 a Fue, +2 a Con, armadura natural +8
8.º	5d8	+5	+1	+4	+4	2 + mod Int	3	+2 a Con, tamaño Grande, alcance 10'
9.º	5d8	+5	+1	+4	+4	–	4	Mordisco 1d6, velocidad 40'
10.º	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	2 + mod Int	4	Agarrón mejorado, armadura natural +10, dote
11.º	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	–	4	Rasgadura, *cambio de aspecto* 3/día
12.º	7d8	+7/+2	+2	+5	+5	2 + mod Int	4	Despedazar, +2 a Int, *nube brumosa* 3/día

SAGA CETRINA

Humanoide monstruoso (acuático)

La saga cetrina (*NdC: o "verde"*) es más pequeña que la annis, pero tiene un poder similar. Esta saga prefiere los entornos pantanosos y húmedos donde puede aprovechar su ventaja de respirar agua. Las sagas cetrinas también pueden mezclarse entre las civilizaciones humanas, y pueden unirse disfrazadas a un grupo aventurero para fomentar sus propias metas. Son ligeramente más débiles que las annis en cuestión de aptitudes cuerpo a cuerpo, pero aún formidables luchadoras, y incluso tienen más magia que sus parientes de mayor tamaño. Las sagas cetrinas son buenas elecciones para jugadores que desean a un personaje monstruo que domine la hechicería y más tarde pueda hacerse multiclase con una clase lanzadora de conjuros.

La clase de monstruo saga cetrina empieza con ataques de cuerpo a cuerpo relativamente débiles, una armadura natural baja y acceso a sólo sus aptitudes sortílegas más débiles. Con el tiempo sus ataques se hacen más poderosos, la armadura natural se incrementa y obtienen aptitudes sortílegas más poderosas. A la mitad de la progresión, una saga cetrina obtiene una resistencia a conjuros limitada y su aptitud debilitadora. Los niveles más altos completan sus incrementos a las características, elevan al máximo su armadura natural y le proporcionan su última dote.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Int, +2 a Sab. Las sagas verdes son listas y astutas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de una saga cetrina es de 30', y su velocidad natatoria de 30'. Como cualquier criatura con una velocidad natatoria, las sagas cetrinas pueden moverse por el agua a esa velocidad sin tener que realizar pruebas de Nadar, tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 cuando realizan pruebas en esta habilidad. También pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre que lo hagan en línea recta.
- Visión en la oscuridad: las sagas cetrinas pueden ver en la oscuridad hasta 90'.
- Imitación: las sagas cetrinas pueden imitar los sonidos de casi cualquier animal que viva cerca de sus guaridas.
- Idiomas automáticos: común y gigante.
- Clase predilecta: saga cetrina. Las mejores opciones de la saga cetrina para hacerse multiclase son guerrero, clérigo y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la saga cetrina (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Oficio (Sab) , Saber (uno cualquiera elegido a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase saga cetrina.

Competencia con armas y armaduras: las sagas cetrinas son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la saga cetrina recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 3.er, 7.º y 13.º nivel. Después del 14.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: la saga cetrina tiene dos ataques de garras que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Poderes menores de saga cetrina (St): la saga cetrina puede usar las siguientes aptitudes el numero de veces al día indicado: *cambio de aspecto, luces danzantes, pasar sin dejar rastro* y *sonido fantasma*. El nivel de lanzador de la saga cetrina es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase.

Poderes mayores de saga cetrina (St): empezando al 3.er nivel, la saga cetrina puede usar las siguientes aptitudes el número de veces al día indicado: *don de lenguas, invisibilidad* y *respiración acuática*. El nivel de lanzador de la saga cetrina es igual a sus Dados de Golpe según niveles de clase.

Debilidad (Sb): empezando a 4.º nivel, la saga cetrina puede debilitar a un enemigo con un ataque de toque. El contrincante afectado debe salvarse contra Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la saga cetrina según niveles de clase + el modificador de Car de la saga cetrina) o sufrirá la cantidad de daño a la Fuerza indicado.

Resistencia a conjuros (Ex): una saga cetrina de 7.º nivel o superior tiene una resistencia a conjuros igual a 4 + su nivel de clase.

SAGA MARINA

Humanoide monstruoso

De los diversos tipos de saga, la saga marina es la más detestable, repugnante y miserable. La mayor parte de sus poderes mágicos provienen de su aspecto horrendo; y cuanto más horrible es su apariencia, la saga marina se siente más orgullosa. Las sagas marinas son tan fuertes como el resto de sagas, pero no tienen ningu-

TABLA A–45: LA SAGA CETRINA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipo acuático, 2 garras 1d3, armadura natural +2, poderes menores de saga cetrina 1/día
2.º	2d8	+2	+0	+3	+3	2 + mod Int	1	+2 a Fue
3.º	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	2	Dote, poderes menores de saga cetrina a voluntad, poderes mayores de saga cetrina 1/día
4.º	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	2	Debilidad (1d4 Fue)
5.º	5d8	+5	+1	+4	+4	2 + mod Int	2	+2 a Fue
6.º	5d8	+5	+1	+4	+4	–	2	Armadura natural +5, poderes mayores de saga cetrina a voluntad
7.º	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	2 + mod Int	3	Dote, debilidad (1d6 Fue), resistencia a conjuros
8.º	6d8	+6/+1	+2	+5	+5	–	3	Garras 1d4, +2 a Fue
9.º	7d8	+7/+2	+2	+5	+5	2 + mod Int	3	Armadura natural +8
10.º	7d8	+7/+2	+2	+5	+5	–	4	Debilidad (2d4 Fue)
11.º	8d8	+8/+3	+2	+6	+6	2 + mod Int	4	+2 a Fue
12.º	8d8	+8/+3	+2	+6	+6	–	4	+2 a Des, armadura natural +11
13.º	9d8	+9/+4	+3	+6	+6	2 + mod Int	5	Dote
14.º	9d8	+9/+4	+3	+6	+6	–	5	+2 a Con

na aptitud especial para disfrazarse o imitar a otros, y por tanto deben ser cuidadosas cuando se alejan de sus guaridas. Las sagas marinas son buenos personajes para jugadores que disfrutan de apariencias trágicas y están buscando a una criatura con un NEP más bajo que una medusa (otro monstruo de aspecto horrible).

Aunque las sagas marinas sólo tienen 3 Dados de Golpe, sus dos aptitudes principales son muy poderosas y capaces de debilitar a una gran cantidad de criaturas a la vez o matar directamente a una. Primero obtienen una forma debilitada de su ataque a la Fuerza, que se desarrolla con el tiempo hasta su versión madura, y no adquieren el ataque de mirada letal hasta los últimos niveles. La resistencia a conjuros de la saga marina es menor de la del resto de sagas, pero consigue esta aptitud a niveles relativamente bajos. Como todas las sagas, la saga marina es muy fuerte y su Fuerza se incrementa mucho a lo largo de sus ocho niveles de clase.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Sab. Las sagas marinas son fuertes y astutas.
- Velocidad: la velocidad terrestre de la saga marina es de 30', y su velocidad natatoria de 40'. Como cualquier criatura con una velocidad natatoria, las sagas marinas pueden moverse por el agua a esa velocidad sin tener que realizar pruebas de Nadar, tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 cuando realizan pruebas con esta habilidad. También pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre que lo hagan en línea recta.
- Subtipo acuático: las sagas marinas pueden respirar agua o aire indistintamente.
- Visión en la oscuridad: las sagas marinas pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común y gigante.
- Clase predilecta: saga marina. Las mejores opciones de una saga marina para hacerse multiclase son bárbaro, clérigo y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la saga marina (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Oficio (Sab) y Saber (uno cualquiera elegido a 1.er nivel) (Int).

Al alcanzar el tamaño Grande, la saga marina sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase saga marina.

Competencia con armas y armaduras: las sagas marinas son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la saga marina recibe una dote a 1.er y otra dote adicional 6.º nivel. Después del 8.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: la saga marina tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Apariencia horrenda (Sb): a 2.º nivel y superior, la saga marina es tan horrible que cualquier criatura que la mire debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la saga marina según niveles de clase + el modificador de Car de la saga marina) o sufrirá la cantidad indicada de daño a la Fuerza. Las criaturas que se realicen su salvación no son afectadas de nuevo por la apariencia horrenda de la saga marina durante un día.

Resistencia a conjuros (Ex): una saga marina de 5.º nivel o superior tiene una resistencia a conjuros igual a 11 + sus DG según niveles de clase.

Mal de ojo (Sb): una saga marina de 7.º nivel o superior puede usar tres veces al día su ataque de mirada contra cualquier criatura hasta 30'. La víctima debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la saga marina según niveles de clase + el modificador de Car de la saga marina) o tendrá un 25% de posibilidades de morir instantáneamente. Incluso una criatura que se tenga éxito en su salvación queda indefensa durante tres días, aunque un *quitar maldición* o *disipar el mal* puede romper el efecto.

SÁTIRO

Fata

Si las ninfas y las dríadas representan la belleza del mundo natural, los sátiros representan su lujuria y fertilidad. Aunque son más amantes y bebedores que guerreros, los sátiros son capaces de defenderse a sí mismos, a su tierra y a sus parejas cuando es necesario. También tienen sentidos aguzados que les sirven para evitar las emboscadas. Los sátiros son buenos personajes para los jugadores a los que les gusta interpretar a bardos pero quieren darles una orientación más inclinada hacia la naturaleza que lo que puede ser un comediante de ciudad.

Los sátiros tienen pocas aptitudes notables. Su ajuste de nivel de sólo +2 se basa en sus bonificadores a las características favorables, los bonificadores raciales a las habilidades y sus flautas mágicas. La mayor parte de la clase pasa con el avance de los DG de la criatura, y el resto de las aptitudes se reparten en sus siete niveles. Su única aptitud mágica es lo último que consiguen.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +2 a Car. Los sátiros son ágiles y gregarios.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los sátiros es de 40'.
- Visión en la penumbra: los sátiros pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y

TABLA A–46: LA SAGA MARINA

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, 2 garras 1d4, armadura natural +1
2.º	1d8	+1	+0	+2	+2	–	1	Apariencia horrenda (1 Fue), +2 a Con
3.º	2d8	+2	+0	+3	+3	2+ mod Int	1	+2 a Fue, +2 a Des, armadura natural +2
4.º	2d8	+2	+0	+3	+3	–	2	Apariencia horrenda (1d4 Fue)
5.º	2d8	+2	+0	+3	+3	–	2	Resistencia a conjuros, mal de ojo 1/día, +2 a Fue
6.º	3d8	+3	+1	+3	+3	2+ mod Int	3	Dote, tamaño Grande, alcance 10', apariencia horrenda (1d8 Fue)
7.º	3d8	+3	+1	+3	+3	–	3	Mal de ojo, armadura natural +3
8.º	3d8	+3	+1	+3	+3	–	4	Apariencia horrenda (2d8 Fue), +2 a Fue

Tabla A–47: el sátiro

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.º	1d6	+0	+0	+2	+2	(6 + mod Int) × 4	1	Dote, cornada 1d6, armadura natural +2
2.º	2d6	+1	+0	+3	+3	6+ mod Int	1	Bonificador racial +4 a Interpretar
3.º	3d6	+1	+1	+3	+3	6+ mod Int	2	Dote, +2 a Int, bonificador racial +2 a Esconderse
4.º	4d6	+2	+1	+4	+4	6+ mod Int	2	Bonificador racial +4 a Moverse sigilosamente
5.º	4d6	+2	+1	+4	+4		3	Afinar flauta
6.º	5d6	+2	+1	+4	+4	6+ mod Int	4	Armadura natural +4
7.º	5d6	+2	+1	+4	+4	–	4	+2 a Con, +2 a Sab

en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.

- Habilidades: bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y Escuchar.
- Idiomas automáticos: común y silvano.
- Clase predilecta: sátiro. Las mejores opciones de un sátiro para hacerse multiclase son bardo y pícaro.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del sátiro (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Des), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase sátiro.

Competencia con armas y armaduras: los sátiros son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el sátiro recibe una dote a 1.er y otra dote adicional 3.er nivel. Después del 7.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Cornada: el sátiro tiene un ataque de cornada que es un arma natural e inflige el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Afinar flauta (Sb): usando un proceso similar a la fabricación de un objeto mágico, un sátiro de 5.º nivel con una flauta de pan apropiada para su tamaño puede pasar un día adaptando el instrumento a sí mismo a y a su magia natural. Una vez ha adaptado la flauta, el sátiro puede invocar una magia especial. Cuando toca, toda criatura que no sea sátiro en un radio de 60' del instrumento debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o quedará afectada por un *hechizar persona*, *miedo* o *dormir* (nivel de lanzador igual al doble de los DG del sátiro según niveles de clase). El sátiro elige la tonada y el efecto. Una criatura que se salve contra cualquiera de los efectos de la flauta no puede ser afectado por la misma flauta durante un día.

Nadie más puede usar la flauta de este modo, y si es separada del sátiro durante más de una semana, debe repetirse el proceso de afinado. Sólo los sátiros que han elegido "flauta de pan" como tipo de interpretación con la habilidad de Interpretar pueden adaptar una flauta de este modo.

SOMBRA

Muerto viviente (incorporal)

La humanidad siempre ha estado fascinada por el poder de las sombras, inventado relatos de gente que se ha quitado la sombra para obtener poder y un esclavo mágico, y diciendo que las criaturas místicas como los vampiros carecen de sombra por completo. Las sombras muertas vivientes no son la excepción, ya que son capaces de atravesar paredes y consumir la fuerza de las extremidades de una persona. Fantasmagóricas y fácilmente capaces de crear a más criaturas como ellas, a menudo son el primer encuentro de los aventureros con los seres incorporales debido a su poder relativamente bajo como adversarios. Las sombras son buenos personajes para jugadores que quieren a una criatura muerta viviente extraña y fantasmagórica sin la suciedad asociada a la carne pútrida y la necesidad de alimentarse de sangre, cerebros o carroña.

El ajuste de nivel de una sombra es +7, principalmente debido a que son seres incorporales y pueden crear engendros. El poder de la clase crece gradualmente; a niveles bajos el toque incorporal de la sombra sólo inflige una cantidad de daño a la Fuerza muy pequeña, y no puede crear engendros. La criatura es capaz de volar desde el principio y finalmente obtiene la aptitud de crear engendros a partir sus víctimas muertas, lo que le proporciona muchos aliados en el combate. La mayor vulnerabilidad de una sombra es la expulsión, ya que una sombra de bajo nivel no es más capaz de resistir un intento de expulsión que un simple esqueleto. Esta debilidad compensa de algún modo los poderes de la clase a niveles bajos, ya que incluso un clérigo de 1.er nivel tiene un 50% de posibilidades de expulsar a una sombra de 1.er nivel.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: Fue –, Con – , –4 a Int, +2 a Car. Las sombras no son muy listas, pero son fantasmagóricas y lo saben. Como criaturas incorporales, las sombras carecen de puntuación de Fuerza. Como criaturas muertas vivientes, las sombras carecen de puntuación de Constitución.
- Muerto viviente: las sombras son inmunes a los efectos enajenadores, veneno, *dormir*, parálisis, aturdimiento y enfermedad. No están sujetas a golpes críticos, daño atenuado, daño a características, consunción de energía ni muerte por daño masivo.
- Incorporal: las criaturas incorporales sólo pueden ser dañadas por otras criaturas incorporales, por armas con un bonificador de mejora de +1 o superior, o por conjuros, efectos sortílegos o efectos sobrenaturales. Son inmunes a todas las formas de ataque no mágico. No se queman con los fuegos normales, el frío natural no las afecta y el ácido mundano no las daña. Incluso aunque sean golpeadas por armas mágicas, las criaturas incorporales tienen un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea (excepto un efecto de fuerza, como un *proyectil mágico*, o el daño infligido por un arma fantasmal). Las criaturas incorporales pueden moverse en cualquier dirección (incluyendo arriba y abajo) a voluntad. No necesitan caminar por el suelo, y pueden atravesar objetos sólidos a voluntad, aunque no pueden ver cuando sus ojos se encuentran en el interior de materia sólida. Los ataques físicos de las criaturas incorporales ignoran la armadura material, incluso la mágica, excepto que esté hecha de fuerza (como una *armadura del mago* o unos *brazales de defensa*) o tengan la aptitud especial fantasmal. Las criaturas

Tabla A–48: la sombra

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) × 4	1	Dote, toque incorporal (1 Fue)
2.°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	1	–
3.°	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	+2 a Sab
4.°	2d12	+1	+0	+0	+3	–	2	+2 a Des
5.°	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod Int	2	Dote, toque incorporal (1d4 Fue)
6.°	3d12	+1	+1	+1	+3	–	2	Crear engendro (DG × 1)
7.°	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Resistencia a la expulsión +2
8.°	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Crear engendro (DG × 1 1/2)
9.°	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Toque incorporal (1d6 Fue)
10.°	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Crear engendro (DG × 2)

incorporales atraviesan el agua y funcionan en su interior tan fácilmente como en el aire, y no pueden caer ni sufren daño de caída. Las criaturas incorporales no pueden derribar ni hacer presas a otras criaturas incorporales. Tampoco tienen peso y no activan trampas que se activen por el peso, no dejan huellas, no tienen olor ni hacen ruido excepto si se manifiestan, e incluso entonces sólo de manera intencionada. Una criatura incorporal no tiene armadura natural, pero tiene un bonificador de desvío a la CA igual a su modificador de Carisma (o al menos de +1).

- Velocidad: la velocidad de vuelo de las sombras es de 40' (buena).
- Visión en la oscuridad: las sombras pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común.
- Clase predilecta: sombra. La mejor opción de una sombra para hacerse multiclase es pícaro.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase de la sombra (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase sombra.

Competencia con armas y armaduras: las sombras son competentes con todas las armas sencillas, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: la sombra recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 5.° nivel. Después del 10.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Toque incorporal: la sombra tiene un ataque de toque incorporal que es un arma natural e inflige el daño temporal a la Fuerza indicado.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide reducido a Fuerza 0 por una sombra de 6.° nivel o superior se levanta como una sombra del mismo nivel que su ama en 1d4 asaltos. Este engendro está bajo las órdenes de la sombra que lo creó y sigue esclavizado hasta la muerte de su ama.

A 6.° nivel, la sombra puede controlar a un número de engendros igual a sus DG. Este límite se eleva a sus DG × 1 1/2 a 8.° nivel y a sus DG ×2 a 10.°. Si una sombra crea a un engendro que le hace superar este límite, el engendro que hace más tiempo que está bajo su control queda libre.

SÚCUBO/ÍNCUBO (DEMONIO)

Ajeno (caótico, maligno)

Los súcubos representan el aspecto erótico y seductor del mal. Aunque sus formas verdaderas son claramente demoníacas, siguen siendo extrañamente atractivas (y la mayoría de mortales nunca ven su verdadera forma, sino sólo sus disfraces humanoides idealizados). Los súcubos son criaturas poderosas con muchas aptitudes a su disposición, aunque están menos orientados hacia el combate físico que el resto de demonios. Son buenos personajes para jugadores que quieren interpretar a lanzadores de conjuros que confían en los efectos de encantamiento y siguen teniendo algunos trucos cuando aparecen las criaturas que no pueden seducir, como los muertos vivientes.

Tabla A–49: el súcubo

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, 2 garras 1d3, forma alternativa (1), armadura natural +1, resistencias (ácido 5, frío 5, electricidad 5, fuego 5), don de lenguas, subtipos (caótico, maligno)
2.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8+ mod Int	2	+2 a Int, poderes menores de súcubo 1/día, telepatía 100'
3.°	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	+2 a Car, volar 50' (regular), forma alternativa (3), armadura natural +3
4.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8+ mod Int	3	Dote, +2 a Con, poderes menores de súcubo 3/día
5.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	+2 a Int, forma alternativa (cualquier humanoide), armadura natural +5
6.°	4d8	+4	+4	+4	+4	8+ mod Int	4	+2 a Car, poderes menores de súcubo a voluntad
7.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	4	+2 a Sab, consunción de energía 1/día, armadura natural +7, resistencias (ácido 10, frío 10, electricidad 10, fuego 10)
8.°	5d8	+5	+4	+4	+4	8+ mod Int	5	+2 a Int, poderes de súcubo 1/día
9.°	5d8	+5	+4	+4	+4	–	6	+2 a Car, resistencia a conjuros, armadura natural +9
10.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8+ mod Int	6	Dote, +2 a Sab, poderes de súcubo 1/día o 3/día, inmunidad a la electricidad
11.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	7	+2 a Fue, consunción de energía a voluntad, RD 10/+2
12.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	7	Poderes de súcubo 1/día o a voluntad, +4 a Car, *convocar bálor* (10%)

Los súcubos son criaturas poderosas, con resistencia a conjuros, resistencias a la energía, casi una docena de aptitudes sortílegas, modificadores a las características apreciables, la aptitud de conversar en cualquier idioma y la capacidad de a veces convocar a un bálor. La resistencia a la energía empieza con un valor muy bajo y va progresando a lo largo de diez niveles. Las aptitudes sortílegas se obtienen en los niveles aproximados en que los hechiceros adquirirían conjuros equivalentes. Las puntuaciones de característica se incrementan en la mayoría de niveles de la clase, pero la aptitud poderosa de *convocar bálor* no surge hasta que el súcubo ha madurado completamente.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Des, +6 a Car. Los súcubos son esbeltos y encantadores.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los súcubos es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los súcubos pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad al veneno: los súcubos son nativos de un plano donde el veneno es omnipresente.
- Habilidades: bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar y Escuchar.
- Idiomas automáticos: abismal, celestial y dracónico.
- Clase predilecta: súcubo. Las mejores opciones de un súcubo para hacerse multiclase son bardo, hechicero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del súcubo (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (uno cualquiera elegido a 1.er nivel) (Int).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase súcubo.

Competencia con armas y armaduras: los súcubos tienen competencia con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el súcubo recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 4.º y 10.º nivel. Después del 12.º nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: el súcubo tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Telepatía: empezando a 2.er nivel, el súcubo obtiene telepatía y puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Resistencia a conjuros (Ex): el súcubo tiene una resistencia a conjuros igual a 6 + sus DG según niveles de clase.

Forma alternativa (Sb): a 1.er nivel, el súcubo elige una forma humanoide alternativa de tamaño Pequeño, Mediano o Grande. A niveles mayores domina más formas de este tipo hasta que puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide del tamaño adecuado.

Consunción de energía (Sb): la salvación de Fortaleza para quitar el nivel negativo tiene una CD de 10 + 1/2 de los DG del súcubo según niveles de clase + el modificador de Car del súcubo.

Don de lenguas (Sb): el súcubo puede hablar con cualquier criatura que tenga un idioma. El nivel de lanzador del súcubo para este efecto es igual a sus Dados de golpe según niveles de clase +2. Esta aptitud está siempre activa excepto si el súcubo elige desactivarla con una acción libre. El efecto puede disiparse, pero el súcubo puede crearlo de nuevo en su siguiente turno con una acción libre.

Poderes menores de súcubo (St): a 2.º nivel, el súcubo puede usar las siguientes aptitudes sortílegas una vez al día: *clariaudiencia/clarividencia, detectar el bien, detectar pensamientos, fatalidad, oscuridad, profanar* y, *sugestión*. A 4.º nivel puede usarlas tres veces al día, y a 6.º nivel y superior puede usarlas a voluntad. El nivel de lanzador del súcubo para todas las aptitudes sortílegas es su nivel de clase.



Poderes de súcubo (St): empezando a 8.° nivel, el súcubo puede usar *azote sacrílego* una vez al día. Además, puede usar *hechizar monstruo*, *excursión etérea* (sólo sobre sí mismo más 50 libras de objetos), y *teleportar sin error* (sólo sobre sí mismo más 50 libras de objetos) una vez al día a 8.° nivel, tres veces al día a 10.° y a voluntad cuando el súcubo llega al 12.° nivel. El nivel de lanzador del súcubo para todas las aptitudes sortílegas es su nivel de clase.

TRÁCNIDO

Aberración

Estas extrañas criaturas parecidas a arañas son astutas pero no especialmente fuertes ni inteligentes. Son buenas con la furtividad, y si se visten con una gran capa pueden confundirse por un humano gordo y encorvado. Tienen poco interés en otra cosa que comer y criar, pero es posible encontrar a algún trácnido errante que esté buscando pareja o alguna presa especialmente grande. Los trácnidos son personajes divertidos para aquellos jugadores a los que les gusten las cosas raras y los monstruos arácnidos.

La mayor parte del poder del trácnido se debe a su veneno debilitador, que es útil para aquellos que desean capturar a prisioneros para interrogarlos. Su aptitud para crear telarañas es útil cuando una zona puede prepararse anticipándose a un ataque, y tiene un ataque de mordisco poderoso y buenos Dados de Golpe. Aunque no son los mejores guerreros, los trácnidos son buenos aliados de segunda fila que cumplen el papel de un pícaro, usando el veneno en vez del ataque furtivo y transportando un suministro natural de cuerda y redes.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +4 a Des, –4 a Int, –2 a Car. Como las sabandijas a las que se parecen y con las que viven, los trácnidos son rápidos pero no demasiado listos ni atractivos.
- Velocidad: la velocidad terrestre de un trácnido es de 30', con una velocidad de trepar de 30'. Como cualquier criatura con una velocidad de trepar, los trácnidos tienen una bonificador racial +8 en las pruebas de Trepar, y siempre pueden elegir 10 al realizar pruebas en esta habilidad.
- Visión en la oscuridad: los trácnidos pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Visión en la penumbra: los trácnidos pueden ver el doble de lejos que los humanos a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en condiciones similares de escasa iluminación. Conservan la aptitud para distinguir el color y el detalle bajo estas condiciones.
- Habilidades: bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y Esconderse cuando están entre las sombras.
- Idiomas automáticos: común.
- Clase predilecta: trácnido. La mejor opción de un trácnido para hacerse multiclase es pícaro, y también puede convertirse en un buen monje.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del trácnido (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Oficio (Sab) y Trepar (Fue).



JJ

Tabla A–50: el trácnido

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, armadura natural +1, mordisco 1d6, veneno (1d4 Des, 1d4 Des)
2.°	1d8	+0	+0	+0	+2	–	1	Telaraña 1/día, 2 garras 1d3
3.°	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod Int	2	+2 a Con
4.°	2d8	+1	+0	+0	+3	–	2	Telaraña 2/día, +2 a Sab
5.°	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod Int	2	Dote, mordisco 1d8, veneno (1d6 Des, 1d6 Des)
6.°	3d8	+2	+1	+1	+3	–	3	+2 a Des
7.°	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	3	Telaraña 4/día
8.°	4d8	+3	+1	+1	+4	–	4	+2 a Sab, veneno (1d6 Des, 2d6 Des)
9.°	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod Int	4	Telaraña 8/día

Tabla A–51: el tritón

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipo acuático, armadura natural +2
2.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8+ mod Int	1	+2 a Int
3.°	2d8	+2	+3	+3	+3	–	3	Armadura natural +4
4.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8+ mod Int	4	Dote, *convocar aliado natural* III 1/día
5.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	4	+2 a Sab, armadura natural +6

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase trácnido.

Competencia con armas y armaduras: los trácnidos no son competentes con ninguna arma, armadura ni escudo.

Dotes: el trácnido recibe una dote a 1.er nivel y otra dote adicional a 5.° nivel. Después del 9.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Mordisco: el trácnido tiene un ataque de mordisco que es un ataque natural e inflige el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Veneno (Ex): el mordisco del trácnido inocula un veneno que inflige el daño primario y secundario indicado (CD 10 + 1/2 de los Dados de Golpe según niveles de clase del trácnido + el modificador de Con del trácnido).

Garras: empezando a 2.° nivel, el trácnido tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Telaraña (Ex): empezando a 2.° nivel, los trácnidos son capaces de tejer telarañas pegajosas aptas para el combate. Estas telarañas funcionan como redes (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador*) y tienen las aptitudes indicadas en la descripción del trácnido en el *Manual de monstruos*. Tejer y lanzar la telaraña es una acción estándar. Al principio el trácnido puede usar esta aptitud sólo una vez al día; a 5.°, 7.° y 9.° nivel esta frecuencia se incrementa a dos, cuatro y ocho veces al día.

TRITÓN

Ajeno (agua)

Los tritones son los amos del agua y proceden de ese plano Elemental. Aunque están poco adaptados para las aventuras terrestres, se encuentran completamente en su hogar cuando están en el agua y están muy familiarizados con el combate en su entorno nativo. Los tritones son buenas elecciones para jugadores que quieran a un personaje adaptado al agua (especialmente para una campaña basada en el mar) pero con ciertas capacidades mágicas y más humanidad que un locathah, sirenio o sajuaguín.

La clase de tritón es muy sencilla, con sólo armadura natural, modificadores a las características y una única aptitud sortílega que afectan su ajuste de nivel. La aptitud de *convocar aliado natural* se adquiere justo antes de cuando lo haría un druida, reflejando la aptitud natural de los tritones por llamar a criaturas acuáticas que los ayuden.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Con. Los tritones deben ser fuertes y duros para sobrevivir a los peligros del mar.
- Velocidad: los tritones tienen una velocidad natatoria de 40'. Los tritones no pueden caminar sobre la tierra, pero pueden arrastrarse a una velocidad aproximada de 5' (sin poder correr ni cargar). Como cualquier criatura con una velocidad natatoria, los tritones pueden moverse por el agua a esa velocidad sin tener que realizar pruebas de Nadar, tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 cuando realizan pruebas en esta habilidad. También pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre que lo hagan en línea recta.
- Subtipo agua: los tritones pueden respirar agua y aire indistintamente.
- Visión en la oscuridad: los tritones pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Idiomas automáticos: común y acuano.
- Clase predilecta: tritón. Las mejores opciones de un tritón para hacerse multiclase son clérigo, druida, guerrero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del tritón (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des) y Oficio (Sab).

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase tritón.

Competencia con armas y armaduras: los tritones son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el tritón recibe una dote a 1.er y otra dote adicional a 4.° nivel. Después del 5.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

***Convocar aliado natural* III (St):** el nivel de lanzador del tritón para esta aptitud es igual a su nivel de clase.

TROLL

Gigante

Los trolls son grandes, estúpidos y siempre están hambrientos, buscando comida a todas horas para hacer funcionar su increíble metabolismo que puede regenerar extremidades enteras. Los trolls, casi tan fuertes como los auténticos gigantes, son contrincantes duros y adaptados completamente para los combates cuerpo a cuerpo de larga duración, en los que casi siempre vencen gracias al desgaste. Los trolls son buenos personajes para los jugadores que quieren combatientes de cuerpo a cuerpo exóticos sin demasiadas aptitudes de las que preocuparse.

El ajuste de nivel +5 del troll casi iguala sus Dados de Golpe normales, dando a la clase mucho espacio para repartir su buena cantidad de ventajas. Los modificadores a las características se incrementan con el tiempo, y los ataques naturales empiezan siendo débiles pero numerosos, convirtiéndose finalmente en un trío letal.

El olfato y el alcance de la criatura aparecen en los niveles medios, con el surgimiento y la mejora de la regeneración en la parte final de la clase.

Tabla A–52: el troll

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) × 4	1	Dote, olfato 10', 2 garras 1d4, mordisco 1d4, armadura natural +2
2.°	2d8	+1	+3	+0	+0	2+ mod Int	1	+2 a Des, +2 a Con
3.°	2d8	+1	+3	+0	+0	–	2	+2 a Fue, armadura natural +3
4.°	3d8	+2	+3	+1	+1	2+ mod Int	2	Dote, olfato 10', regeneración 1, +2 a Con
5.°	3d8	+2	+3	+1	+1	–	3	Tamaño Grande, alcance 10', +2 a Fue, armadura natural +4
6.°	4d8	+3	+4	+1	+1	2+ mod Int	3	Garras 1d6, mordisco 1d6, +2 a Con
7.°	4d8	+3	+4	+1	+1	–	4	Olfato 20', +2 a fue, armadura natural +5
8.°	5d8	+3	+4	+1	+1	2+ mod Int	4	Rasgadura, +2 a Des, +2 a Con
9.°	5d8	+3	+4	+1	+1	–	5	Regeneración 3, +2 a fue, armadura natural +6
10.°	6d8	+4	+5	+2	+2	2+ mod Int	5	Dote, olfato 30', +2 a Con
11.°	6d8	+4	+5	+2	+2	–	5	Regeneración 5, +2 a Con, armadura natural +7

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +4 a Fue, –4 a Int, –2 a Sab, –4 a Car. Los trolls son muy fuertes pero también estúpidos, cortos de miras y groseros.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los trolls es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los trolls pueden ver en la oscuridad hasta 90'.
- Idiomas automáticos: gigante.
- Clase predilecta: troll. Las mejores opciones de un troll para hacerse multiclase son bárbaro y guerrero.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del troll (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab) y Oficio (Sab).

Al alcanzar el tamaño Grande, el troll sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase troll.

Competencia con armas y armaduras: los trolls tienen competencia en todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el troll recibe una dote a 1.er y dotes adicionales a 4.° y 10.° nivel. Después del 11.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: el troll tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Mordisco: el troll tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más la 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Rasgadura (Ex): un troll que golpea con ambos ataques de garras se pega al cuerpo del contrincante y le desgarra la carne, infligiendo un daño adicional igual a los dos ataques de garra más 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza.

Regeneración (Ex): los trolls sufren daño normal del fuego y el ácido. Si un troll pierde una extremidad o una parte de su cuerpo, la parte perdida vuelve a crecer en 3d6 minutos. La criatura puede reengancharse un miembro amputado instantáneamente uniéndolo al muñón.

PESCUEZO

Los pescuezos (trolls acuáticos) pueden vivir en cualquier masa de agua y en cualquier clima. Los pescuezos usan toda la información de la clase troll, con los siguientes cambios: tienen una velocidad natatoria de 20', el subtipo acuático (pueden respirar aire y agua indistintamente), y sólo se regeneran cuando se encuentran en su mayor parte sumergidos en el agua.

VROC (DEMONIO)

Ajeno (caótico, maligno)

El vroc puede tener el aspecto de un buitre humanoide demoníaco, pero es mejor pensar en él como un ave de presa, que se precipita sobre el campo de batalla para encontrar a una víctima adecuada y cae en picado repentinamente para destrozar la carne de sus contrincantes. Los rasgos clave de esta clase son el vuelo, los ataques poderosos de cuerpo a cuerpo y varias aptitudes mágicas significativas. Los vroc son una buena elección para los jugadores que quieren a un personaje que vuele y combine las mejores aptitudes de un guerrero y un hechicero.

Al ajuste de nivel de un vroc es igual a sus Dados de Golpe, lo que proporciona muchos niveles a la clase en los que colocar sus aptitudes especiales. Los poderes clave son sus resistencias a la energía (que se van elevando desde valores bajos). Aunque parece que el vroc obtiene mucho poder en cada nivel, especialmente a niveles altos, este beneficio es compensado por la baja cantidad de Dados de Golpe en comparación a un guerrero de su nivel.

Rasgos raciales

- Ajustes iniciales a las características: +2 a Fue, +2 a Con, +2 a Sab. Los vroc, como la mayoría de demonios, siempre están buscando víctimas y tienen el poder suficiente para ser buenos combatientes.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los vroc es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los vroc pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad al veneno: los vroc son nativos de un plano donde el veneno es omnipresente.
- Habilidades: bonificador racial +8 en las pruebas de Avistar y escuchar.
- Idiomas automáticos: abismal, celestial y dracónico.
- Clase predilecta: vroc. Las mejores opciones del vroc para hacerse multiclase son bárbaro, guerrero y mago.

Habilidades cláseas

Las habilidades de clase del vroc (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab),

Tabla A–53: el vroc

Nivel	Dados de Golpe	Bonif. al ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Puntos de habilidad	VD	Especial
1.°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) × 4	1	Dote, subtipos (caótico, maligno), 2 garras 1d6, mordisco 1d6, armadura natural +2, resistencias (ácido 5, frío 5, electricidad 5, fuego 5)
2.°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	1	+2 a Des, poderes menores de vroc 1/día
3.°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Dote, +2 a Fue, armadura natural +4, telepatía 100'
4.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	+2 a Con, 2 desgarramientos 1d4
5.°	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	+2 a Des, armadura natural +6, poderes menores de vroc 3/día
6.°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	+2 a Fue, esporas 1/día, garras 1d8
7.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	5	Volar 50' (regular), +2 a Int, armadura natural +8
8.°	4d8	+4	+4	+4	+4	–	5	+2 a Sab, poderes menores de vroc a voluntad, esporas 3/día
9.°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	6	Armadura natural +10, poderes de vroc 1/día, *convocar tanar'ri* (1d6 gibados, 35%)
10.°	5d8	+5	+4	+4	+4	–	6	Esporas 1/3 asaltos, chillido aturdidor 1/día, RD 5/+1, inmunidad a la electricidad, resistencias (ácido 10, frío 10, fuego 10)
11.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	7	Dote, tamaño Grande, alcance 10', +2 a Con, armadura natural +12, resistencia a conjuros
12.°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	7	Poderes de vroc 3/día, *convocar tanar'ri* (2d6 gibados, 35%)
13.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	8	Armadura natural +14, chillido aturdidor 3/día
14.°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	8	Danza de la ruina, +2 a Fue, +2 a Int
15.°	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	9	Poderes de vroc a voluntad, *convocar tanar'ri* (2d10 gibados, 35%)
16.°	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	9	Chillido aturdidor 1/hora, *convocar tanar'ri* (vroc, 35%), RD 10/+2, +2 a Car

Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab) y Saber (uno cualquiera elegido a 1.er nivel) (Int).

Al alcanzar el tamaño Grande, el vroc sufre un penalizador de tamaño –4 en las pruebas de Esconderse.

Rasgos de clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase vroc.

Competencia con armas y armaduras: los vroc tienen competencia en todas las armas sencillas y marciales, pero no con armaduras ni escudos.

Dotes: el vroc recibe una dote a 1.er nivel y dotes adicionales a 3.er y 11.° nivel. Después del 16.° nivel, gana dotes normalmente de acuerdo con lo mostrado en la Tabla 2–5: experiencia y beneficios dependientes del nivel.

Garras: el vroc tiene dos ataques de garra que son armas naturales e infligen el daño indicado más su bonificador de Fuerza.

Mordisco: el vroc tiene un ataque de mordisco que es un arma natural e inflige el daño indicado más la 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Desgarramiento: un vroc de 4.° nivel o superior que se abalance sobre un contrincante puede realizar dos ataques de desgarramiento con sus garras inferiores e infligir el daño indicado más 1/2 de su bonificador de Fuerza.

Telepatía: empezando a 3.er nivel, el vroc obtiene telepatía y puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que tenga un idioma en un radio de 100'.

Poderes menores de vroc (St): empezando a 2.° nivel, el vroc puede usar las siguientes aptitudes sortílegas el número de veces al día indicado: *detectar el bien, detectar magia, imagen múltiple, oscuridad* y *profanar*. Su nivel de lanzador para todas las aptitudes sortílegas es igual a sus Dados de golpe según niveles de clase +4 (salvación CD 10 + nivel de conjuro + el modificador de Car del vroc).

Esporas (Ex): empezando a 6.° nivel, el vroc puede expulsar nubes de esporas de su cuerpo. Las esporas infligen automáticamente 1d8 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 5' del vroc, y después penetran en la carne y crecen, infligiendo 1d2 puntos de daño adicionales en cada asalto durante 10 asaltos. Al final de este tiempo la víctima está cubierta de una maraña de brotes de enredadera. Un *lentificar veneno* detiene el crecimiento de las esporas mientras siga efectivo. *Bendición, neutralizar veneno* o *quitar enfermedad* eliminan las esporas, igual que rociar a la víctima con un vial de agua bendita. Inicialmente el vroc puede expulsar esporas una vez al día; a 8.° nivel puede usar el ataque tres veces al día; y a 10.° nivel o superior puede expulsar esporas una vez cada 3 asaltos.

Poderes de vroc (St): empezando a 9.° nivel, el vroc puede usar las siguientes aptitudes sortílegas: *hechizar a las masas, telequinesia* y *teleportar sin error* (sólo a sí mismo y 50 libras de objetos). Inicialmente el vroc puede usar estas aptitudes una vez al día; a 12.° nivel puede usarlas tres veces al día; y a 15.° nivel a voluntad.

Convocar tanar'ri **(St):** un vroc de 9.° nivel o superior puede intentar convocar gibados (consulta el *Manual de monstruos*) una vez al día. El número convocado y las posibilidades de éxito se incrementan a medida que el vroc sube de nivel. A 16.° nivel el vroc puede intentar convocar a uno de su especie, en vez de a gibados, con las posibilidades de éxito indicadas.

Chillido aturdidor (Sb): a 10.° nivel, el vroc obtiene la aptitud de emitir un chillido penetrante. Todas las criaturas que se encuentren a 30' o menos deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del vroc según niveles de clase + el modificador de Con del vroc) o quedarán aturdidas durante un asalto. Inicialmente el vroc puede usar su chillido aturdidor una vez al día; a 13.° nivel puede usar la aptitud tres veces al día; y a 16.° nivel o superior puede usarla una vez por hora.

Resistencia a conjuros (Ex): un vroc de 11.º nivel o superior tiene una resistencia a conjuros igual a 14 + sus Dados de Golpe según niveles de clase.

Danza de la ruina (Sb): para usar esta aptitud, un grupo de cinco o más vroc deben unir sus manos en un círculo, bailar salvajemente y cantar. Al menos uno de los vroc debe ser de 14.º nivel o superior. Si los vroc bailan durante tres asaltos, surgirá de ellos una oleada de energía hasta un radio de 100'. Todos los que no sean demonios que se encuentren dentro del radio sufren 2d20 puntos de daño (Reflejos mitad CD 10 + 1/2 de los DG del vroc según niveles de clase + el modificador de Car del vroc; calcula la CD de salvación para todos los vroc del círculo y usa la más alta).

Apéndice 2: recopilación de tablas

Las tablas de este apéndice te ayudarán a localizar rápidamente la información que necesitas para crear un personaje monstruo. Consulta la entrada del *Manual de monstruos* para conocer los detalles sobre tu criatura base. Cualquier monstruo que no aparezca en estas tablas generalmente no es adecuado para usarlo como personaje. Consulta el Capítulo 2: personajes monstruos para conocer más información.

LECTURA DE LAS TABLAS

La Tabla A–54: monstruos recopilados por nombre y la Tabla A–55: monstruos recopilados por NEP inicial contienen la misma información organizada de dos maneras diferentes. Si sabes qué criatura base quieres usar, la Tabla A–54 te permite encontrar rápidamente las estadísticas fundamentales de la criatura. Si quieres crear un personaje con un NEP inicial concreto, la Tabla A–55 muestra a todas las criaturas base organizadas por su NEP inicial desde el más bajo (1) al más alto (20).

Completando estas dos tablas se presentan la Tabla A–56: dragones, que resume las estadísticas de los dragones que pueden usarse como personajes, y la Tabla A–57: plantillas, que cubre todas las plantillas presentadas en el *Manual de monstruos* y las que se describen en el capítulo 10 de este libro.

Las categorías de información de estas tablas se definen a continuación.

Nombre: el nombre de la criatura base.

Tipo: el tipo de la criatura. *Nota:* los constructos tienen dos entradas, la marcada con (d) es para un personaje constructo que ha recibido el beneficio de un conjuro de *dotar de consciencia a constructo* (consulta el Capítulo 6), y la marcada con (e) es para un personaje constructo que tiene aplicada la plantilla de constructo encarnado.

DG: el número y tipo de Dados de Golpe de la criatura base.

Aj. de nivel: el ajuste de nivel de la criatura base. La información sobre cómo calcular los ajustes de nivel aparece en el Capítulo 2: personajes monstruos (en la Tabla A–57: plantillas, resta 1 del ajuste de nivel de los semicelestiales y semiinfernales si el personaje no tiene alas).

NEP inicial: el nivel efectivo de personaje inicial de la criatura, que es igual a su número de Dados de Golpe + su ajuste de nivel.

Fue, Des, Con, Int, Sab, Car: los ajustes raciales a las puntuaciones de característica de la criatura. No modifiques estas puntuaciones por el tamaño. Si una puntuación está marcada con un asterisco (*), la criatura base tiene una puntuación de característica por debajo de 6, y debes usar la puntuación de la criatura base en vez de tirar y aplicar un modificador racial. Una entrada de (A) aquí indica una puntuación de característica determinada aleatoriamente (tira 4d6 descartando el resultado más bajo).

Salv. buena: el tipo o tipos de tiro de salvación que reciben el mayor bonificador de la criatura base.

BAB: el bonificador al ataque base de la criatura. No modifiques este valor por el tamaño.

Fort, Ref, Vol: los bonificadores base sin modificar de la criatura base.

Arm. natural: si la criatura base tiene un bonificador de armadura natural, aparece aquí. La entrada del *Manual de monstruos* proporciona otros factores que pueden afectar a la Clase de armadura de la criatura base, como el tamaño y la Destreza.

Puntos de hab.: los puntos de habilidad disponibles para la criatura base y para tu personaje. Consulta el Capítulo 2: personajes monstruos para conocer reglas sobre la adquisición de habilidades.

Dotes: el número total de dotes que tiene la criatura base sin incluir las dotes adicionales. Puedes elegir las mismas dotes que tiene la criatura base en la descripción del *Manual de monstruos*, el mismo número de dotes diferentes o una combinación de ambas posibilidades.

Fuente: el Capítulo 2: personajes monstruos está dividido en monstruos Introductorios, Intermedios y Avanzados. Esta columna te indica qué sección del capítulo 2 contiene notas adicionales para la criatura base que elijas. Algunas plantillas, definidas como "Nueva" en esta columna de la Tabla A–57:plantillas, se describen en el capítulo 11 de este libro.

Arma de aliento: en la Tabla A–56: dragones, esta columna proporciona el efecto o área del arma de aliento del dragón (ya sea una línea o un cono), y el tipo de daño que inflige.

Daño (CD): en la Tabla A–56: dragones, esta columna informa de la cantidad de daño infligida por el arma de aliento del dragón y la CD de la salvación de Reflejos para la mitad de daño.

Nombre de la plantilla: en la Tabla A–57: plantillas, el nombre de la plantilla tal como aparece en el *Manual de monstruos* o en este libro.

DG de la criatura base: debido a que algunas plantillas proporcionan más rasgos o rasgos más poderosos dependiendo de los Dados de Golpe de la criatura base, esta columna muestra los varios niveles de Dados de Golpe (si es aplicable).

Tamaño de la criatura base: algunas plantillas proporcionan más rasgos o rasgos más poderosos dependiendo del tamaño de la criatura base. Esta columna permite que la tabla muestre el ajuste de nivel para varias categorías de tamaño.

Tipo de DG de la plantilla: si una plantilla cambia el tipo de Dado de Golpe de la criatura base, esta columna muestra el nuevo tipo de dado.

Tipo de criatura de la plantilla: si una plantilla cambia el tipo de la criatura base, esta columna muestra el nuevo tipo de criatura.

TABLA A–54: MONSTRUOS RECOPILADOS POR NOMBRE

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Aranea	Bestia mágica (cambiaformas)	3d8	+4	7	+0	+4	+4	+4	+2	+4	Fort, Ref	+2	+3	+3	+3	+1	(2 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Arpía	Hum. monst.	7d8	+3	10	+0	+4	+0	–4	+0	+4	Ref, Vol	+7	+2	+5	+5	+1	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Atach	Aberración	14d8	+5	19	+16	+2	+10	–4	+2	–4	Vol	+8	+4	+4	+9	+8	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Azer	Ajeno	2d8	+4	6	+2	+2	+2	+2	+2	–2	Todas	+2	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 5	1	Intermedio
Azotamentes	Aberración	8d8	+7	15	+2	+4	+2	+8	+6	+6	Vol	+6	+2	+2	+6	+3	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Bélkero	Elemental	7d8	+5	12	+4	+10	+2	–4	+0	+0	Ref	+4	+2	+5	+2	+8	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Broza movediza	Planta	8d8	+6	14	+10	+0	+6	–4	+0	–2	Fort	+5	+6	+2	+2	+11	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Can trasguero	Ajeno	6d8	+6	12	+6	+4	+2	+4	+4	+4	Todas	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Can trasguero mayor	Ajeno	9d8	+7	16	+8	+4	+4	+8	+8	+8	Todas	+8	+6	+6	+6	+9	(8 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Celestial																			
Avoral (guardinal)	Ajeno	7d8	+7	14	+4	+6	+2	+4	+6	+6	Todas	+7	+5	+5	+5	+8	(8 + mod Int) × 10	5	Avanzado
Canarconte	Ajeno	6d8	+5	11	+4	+0	+0	+0	+2	+2	Todas	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Clangarconte	Ajeno	12d8	+8	20	+10	+6	+2	+6	+6	+6	Todas	+12	+8	+8	+8	+14	(8 + mod Int) × 15	5	Avanzado
Deva astral	Ajeno	12d8	+8	20	+10	+8	+8	+8	+8	+10	Todas	+12	+8	+8	+8	+15	(8 + mod Int) × 15	4	Avanzado
Ghaele (eladrin)	Ajeno	10d8	+10	20	+14	+2	+4	+6	+6	+6	Todas	+10	+7	+7	+7	+8	(8 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Centauro	Hum. monst.	4d8	+2	6	+8	+4	+4	–2	+2	+0	Ref, Vol	+3	+1	+4	+4	+2	(2 + mod Int) × 7	2	Introductorio
Demonio																			
Gibado	Ajeno	2d8	+3	5	+0	+0	+0	–6	+0	+0	Todas	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Quásit	Ajeno	3d8	+5	8	–2	+6	+0	+0	+2	+0	Todas	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Súcubo	Ajeno	6d8	+6	12	+2	+2	+2	+6	+4	+10	Todas	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Vroc	Ajeno	8d8	+8	16	+8	+4	+6	+4	+4	+2	Todas	+8	+6	+6	+6	+14	(8 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Desgarrador gris	Bestia mágica	10d8	+5	15	+12	+0	+14	–8	+2	–2	Fort, Ref	+10	+7	+7	+3	+10	(2 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Diablo																			
Barbazu	Ajeno	6d8	+6	12	+4	+0	+2	–4	+0	+0	Todas	+6	+5	+5	+5	+7	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Diablillo	Ajeno	3d8	+4	7	+0	+6	+0	+0	+2	+0	Todas	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Erinia	Ajeno	6d8	+7	13	+4	+2	+2	+4	+4	+10	Todas	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Hamatula	Ajeno	9d8	+5	14	+6	+0	+2	+2	+4	+0	Todas	+9	+6	+6	+6	+12	(8 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Kiton	Ajeno	8d8	+6	14	+2	+0	+2	–4	+0	+2	Todas	+8	+6	+6	+6	+8	(8 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Ósyluth	Ajeno	5d8	+7	12	+10	+0	+4	+4	+4	+4	Todas	+4	+4	+4	+4	+8	(8 + mod Int) × 8	2	Avanzado
Doppelgánguer	Hum. monst.	4d8	+4	8	+2	+2	+2	+2	+4	+2	Todas	+3	+4	+4	+4	+4	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Draña	Aberración	6d8	+4	10	+4	+4	+6	+4	+6	+6	Vol	+3	+2	+2	+5	+6	(2 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Duende																			
Grilio	Fata	1/2 d6	+3	4	–6	+8	+2	+0	+2	+4	Ref, Vol	+2	+0	+2	+2	+2	Según clase	1	Intermedio
Nixi	Fata	1d6	+3	4	–4	+6	+0	+2	+2	+8	Ref, Vol	+1	+0	+2	+2	+0	Según clase	1	Intermedio
Pixi	Fata	1d6	+4	5	–4	+8	+0	+6	+4	+6	Ref, Vol	+1	+0	+2	+2	+1	Según clase	1	Intermedio
Elemental de agua																			
Grande	Elemental	8d8	+5	13	+10	+4	+8	–4	+0	+0	Fort	+5	+6	+2	+2	+9	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Mediano	Elemental	4d8	+4	8	+6	+2	+6	–6	+0	+0	Fort	+3	+4	+1	+1	+8	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Pequeño	Elemental	2d8	+4	6	+4	+0	+2	–6	+0	+0	Fort	+2	+3	+0	+0	+6	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Elemental de aire																			
Grande	Elemental	8d8	+6	14	+4	+14	+6	–4	+0	+0	Ref	+5	+2	+6	+2	+4	(2 + mod Int) ×11	3	Avanzado
Mediano	Elemental	4d8	+4	8	+2	+10	+4	–6	+0	+0	Ref	+3	+1	+4	+1	+3	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Pequeño	Elemental	2d8	+4	6	+0	+6	+0	–6	+0	+0	Ref	+2	+0	+3	+0	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Elemental de fuego																			
Grande	Elemental	8d8	+6	14	+4	+10	+6	–4	+0	+0	Ref	+5	+2	+6	+2	4	(2 + mod Int) ×11	3	Avanzado
Mediano	Elemental	4d8	+4	8	+2	+6	+4	–6	+0	+0	Ref	+3	+1	+4	+1	+3	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Pequeño	Elemental	2d8	+4	6	+0	+2	+0	–6	+0	+0	Ref	+2	+0	+3	+0	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado

Tabla A–54: monstruos recopilados por nombre (cont.)

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Elemental de tierra																			
Grande	Elemental	8d8	+5	13	+14	–2	+8	–4	+0	+0	Fort	+5	+4	+2	+2	+10	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Mediano	Elemental	4d8	+4	8	+10	–2	+6	–6	+0	+0	Fort	+3	+4	+1	+1	+9	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Pequeño	Elemental	2d8	+4	6	+6	–2	+2	–6	+0	+0	Fort	+2	+3	+0	+0	+7	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Elfo																			
Acuático	Humanoide	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Alto	Humanoide	1d8	+0	1	+0	+2	–2	+0	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
De los bosques	Humanoide	1d8	+0	1	+2	+2	–2	–2	+0	–2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Drow	Humanoide	1d8	+2	3	+0	+2	–2	+2	+0	–2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Gris	Humanoide	1d8	+0	1	–2	+2	–2	+2	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Salvaje	Humanoide	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Ent	Planta	7d8	+5	12	+18	–2	+10	+2	+4	+2	Fort	+3	+5	+2	+2	+13	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Espumarjo	Aberración	2d8	+3	5	+8	+2	+2	+0	+0	–4	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Ettin	Gigante	10d8	+5	15	+12	–2	+4	–4	+0	+0	Fort	+6	+7	+3	+3	+7	(2 + mod Int) × 13	4	Intermedio
Fasmo	Aberración (cambiaformas)	5d8	+7	12	+2	+4	+4	+6	+4	+4	Todas	+3	+4	+4	+4	+5	(2 + mod Int) × 8	2	Avanzado
Gárgola	Bestia mágica	4d8	+5	9	+0	+4	+8	–4	+0	–4	Fort, Ref	+4	+4	+4	+1	+4	(2 + mod Int) × 7	2	Intermedio
Genio, djinni	Ajeno	7d8	+6	13	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Todas	+6	+5	+5	+5	+3	(8 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Genio, djinni noble	Ajeno	10d8	+10	20	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Todas	+9	+7	+7	+7	+3	(8 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Genio, ifriti	Ajeno	10d8	+9	19	+12	+6	+4	+2	+4	+4	Todas	+9	+7	+7	+7	+6	(8 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Genio, janni	Ajeno	6d8	+5	11	+6	+4	+2	+4	+4	+2	Todas	+6	+5	+5	+5	+1	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Gigante de la escarcha	Gigante	14d8	+4	18	+18	–2	+10	+0	+0	+0	Fort	+9	+9	+4	+4	+9	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gigante de las colinas	Gigante	12d8	+4	16	+14	–2	+8	–4	+0	–4	Fort	+8	+8	+4	+4	+9	(2 + mod Int) × 15	5	Intermedio
Gigante de piedra	Gigante	14d8	+4	18	+16	+4	+8	+0	+0	+0	Fort	+9	+9	+4	+4	+11	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gigante de piedra (anciano)	Gigante	14d8	+6	20	+16	+4	+8	+0	+0	+4	Fort	+9	+9	+4	+4	+11	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gigante del fuego	Gigante	15d8	+4	19	+20	–2	+10	+0	+0	+0	Fort	+10	+9	+5	+5	+8	(2 + mod Int) × 18	6	Avanzado
Gnoll	Humanoide	2d8	+1	3	+4	+0	+2	–2	+0	–2	Fort	+1	+3	+0	+0	+1	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Gólem de arcilla (d)	Constructo	11d10	+8	19	+14	–2	–	(A)	+0	1*	Ninguna	+7	+3	+3	+3	+14	(2 + mod Int) × 14	4	Avanzado
Gólem de arcilla (e)	Gigante	11d10	+8	19	+14	–2	(A)	(A)	+0	1*	Ninguna	+7	(A)	+3	+3	+14	(2 + mod Int) × 14	4	Avanzado
Gólem de carne (d)	Constructo	9d10	+6	15	+10	–2	–	(A)	+0	1*	Ninguna	+5	+3	+3	+3	+10	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Gólem de carne (e)	Gigante	9d10	+6	15	+10	–2	(A)	(A)	+0	1*	Ninguna	+5	(A)	+3	+3	+10	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Gólem de piedra (d)	Constructo	14d10	+6	20	+18	–2	–	(A)	+0	1*	Ninguna	+9	+4	+4	+4	+18	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gólem de piedra (e)	Gigante	14d10	+6	20	+18	–2	(A)	(A)	+0	1*	Ninguna	+9	(A)	+4	+4	+18	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gran trasgo	Humanoide	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Grifo	Bestia mágica	7d10	+3	10	+8	+4	+6	–6	+2	–2	Fort, Ref	+10	+8	+7	+3	+6	(2 + mod Int) × 14	3	Avanzado
Grimórlock	Hum. monst.	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+0	–2	–4	Ref, Vol	+2	+0	+3	+3	+4	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Hombre lagarto	Humanoide	2d8	+1	3	+2	+0	+2	–2	+0	+0	Ref	+1	+0	+3	+0	+5	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Homúnculo (d)	Constructo	2d10	+3	5	–2	+4	–	+0	+2	–4	Ninguna	+3	+0	+0	+0	+0	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Homúnculo (e)	Humanoide	2d10	+3	5	–2	+4	(A)	+0	+2	–4	Ninguna	+3	(A)	+2	+1	+0	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Kóbold	Humanoide	1/2 d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+0	+0	Vol	+1	+0	+0	+2	+1	Según clase	1	Introductorio
Kuo-toa	Hum. monst.	2d8	+2	4	+2	+0	+2	+2	+4	–2	Ref, Vol	+2	+0	+3	+3	+6	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Lamia	Bestia mágica	9d10	+4	13	+0	+4	+2	+2	+4	+2	Fort, Ref	+9	+6	+6	+3	+5	(2 + mod Int) × 12	4	Intermedio
Lilenda	Ajeno	7d8	+6	13	+10	+6	+4	+4	+6	+8	Todas	+6	+5	+5	+5	+5	(8 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Locathah	Humanoide	2d8	+1	3	+0	+2	+0	+2	+2	+0	Fort	+1	+3	+0	+0	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Magmino	Elemental	2d8	+4	6	–2	+2	+0	–2	+0	+0	Ref	+2	+0	+3	+0	+2	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado

TABLA A–54: MONSTRUOS RECOPILADOS POR NOMBRE (CONT.)

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Medusa	Hum. monst.	6d8	+4	10	+0	+4	+2	+2	+2	+4	Ref, Vol	+4	+2	+5	+5	+3	(2 + mod Int) × 9	3	Intermedio
Méfit de agua	Ajeno	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de aire	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de cieno	Ajeno	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de fuego	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de hielo	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de magma	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de polvo	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de sal	Ajeno	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de tierra	Ajeno	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de vapor	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Minotauro	Hum. monst.	6d8	+2	8	+8	+0	+4	–4	+0	–2	Ref, Vol	+5	+2	+5	+5	+5	(2 + mod Int) × 9	3	Introductorio
Mole sombría	Aberración	8d8	+6	14	+12	+2	+9	–2	+0	+2	Vol	+5	+2	+2	+6	+7	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Momia	Muerto viviente	8d12	+5	13	+6	–2	–	–4	+4	+4	Vol	+3	+2	+2	+5	+8	(4 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Necrario	Muerto viviente	4d12	+3	7	+2	+4	–	+2	+4	+6	Vol	+2	+1	+1	+4	+4	(4 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Necrófago	Muerto viviente	2d12	+3	5	+2	+4	–	+2	+4	+6	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(4 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Ogro	Gigante	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Fort	+2	+4	+1	+1	+5	(2 + mod Int) × 7	2	Introductorio
Ogro hechicero	Gigante	5d8	+7	12	+10	+0	+6	+4	+4	+6	Fort	+2	+4	+1	+1	+5	(2 + mod Int) × 8	2	Intermedio
Ogro, sirenio	Gigante	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Fort	+2	+4	+1	+1	+5	(2 + mod Int) × 7	2	Introductorio
Orco	Hum. monst.	1d8	+0	1	+4	+0	+0	–2	–2	–2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Osgo	Humanoide	3d8	+1	4	+4	+2	+2	+0	+0	–2	Ref	+2	+1	+3	+1	+3	(2 + mod Int) × 6	2	Introductorio
Planodeudo																			
Aasimar	Ajeno	1d8	+1	2	+0	+0	+0	+0	+2	+2	Todas	+1	+2	+2	+2	+0	Según clase	1	Introductorio
Tiflin	Ajeno	1d8	+1	2	+0	+2	+0	+2	+2	+2	Todas	+1	+2	+2	+2	+0	Según clase	1	Introductorio
Rakshasa	Ajeno	7d8	+7	14	+2	+4	+6	+2	+2	+6	Todas	+7	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Saga																			
Saga annis	Hum. monst.	7d8	+5	12	+14	+2	+4	+2	+2	+0	Ref, Vol	+6	+2	+5	+5	+10	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Saga cetrina	Hum. monst.	9d8	+5	14	+8	+2	+2	+2	+2	+0	Ref, Vol	+9	+3	+6	+6	+11	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Saga marina	Hum. monst.	3d8	+5	8	+8	+2	+2	+0	+2	+0	Ref, Vol	+2	+1	+3	+3	+3	(2 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Sajuaguín	Humanoide	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Fort	+1	+3	+0	+0	+5	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Sajuaguín (4 brazos)	Humanoide	2d8	+3	5	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Fort	+1	+3	+0	+0	+5	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Salamandra																			
Flámico	Ajeno	3d8	+4	7	+2	+2	+2	+4	+4	+2	Todas	+4	+3	+3	+3	+7	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Sátiro	Fata	5d6	+2	7	+0	+2	+2	+2	+2	+2	Ref, Vol	+2	+1	+4	+4	+4	(6 + mod Int) × 8	2	Intermedio
Saurión	Humanoide	2d8	+2	4	+0	–2	+4	–2	+0	+0	Fort	+1	+3	+0	+0	+6	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Sirénido	Humanoide	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Slaad																			
Azul	Ajeno	8d8	+6	14	+8	+4	+6	–4	–4	+0	Todas	+7	+6	+6	+6	+7	(8 + mod Int) × 11	3	Intermedio
Gris	Ajeno	10d8	+6	16	+8	+2	+6	+4	+4	+4	Todas	+10	+7	+7	+7	+11	(8 + mod Int) × 13	4	Intermedio
Rojo	Ajeno	7d8	+6	13	+8	+2	+6	–4	–4	–2	Todas	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod Int) × 10	3	Intermedio
Verde	Ajeno	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+0	+0	+0	Todas	+8	+6	+6	+6	+10	(8 + mod Int) × 12	4	Intermedio
Sombra	Muerto viviente	3d12	+7	10	–	+4	–	–4	+2	+2	Vol	+1	+1	+1	+3	+0	(4 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Trácnido	Aberración	5d8	+4	9	+0	+6	+2	–4	+4	–2	Vol	+3	+1	+4	+1	+1	(2 + mod Int) × 8	2	Avanzado
Trasgo	Humanoide	1d8	+0	1	–2	+2	+0	+0	+0	–2	Fort	+1	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Tritón	Ajeno	3d8	+2	5	+2	+0	+2	+2	+2	+0	Todas	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio

Tabla A–54: monstruos recopilados por nombre (cont.)

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Troll	Gigante	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Fort	+3	+5	+2	+2	+7	(2 + mod Int) × 9	3	Intermedio
Pescuezo	Gigante	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Fort	+3	+5	+2	+2	+7	(2 + mod Int) × 9	3	Intermedio
Yuan-ti																			
Abominación	Hum. monst.	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+8	+8	+6	Ref, Vol	+8	+3	+6	+6	+10	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Híbrido	Hum. monst.	7d8	+5	12	+4	+2	+2	+8	+8	+6	Ref, Vol	+7	+2	+5	+5	+1	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Puracasta	Hum. monst.	6d8	+5	11	+0	+2	+0	+8	+8	+6	Ref, Vol	+6	+2	+5	+5	+1	(2 + mod Int) × 9	3	Avanzado

Tabla A–55: monstruos recopilados por NEP inicial

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Elfo acuático	Humanoide	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Elfo alto	Humanoide	1d8	+0	1	+0	+2	–2	+0	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Elfo de los bosques	Humanoide	1d8	+0	1	+2	+2	–2	–2	+0	–2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Elfo gris	Humanoide	1d8	+0	1	–2	+2	–2	+2	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Elfo salvaje	Humanoide	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Kóbold	Humanoide	1/2 d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+0	+0	Vol	+1	+0	+0	+2	+1	Según clase	1	Introductorio
Orco	Hum. monst.	1d8	+0	1	+4	+0	+0	–2	–2	–2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Trasgo	Humanoide	1d8	+0	1	–2	+2	+0	+0	+0	–2	Fort	+1	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Aasimar	Ajeno	1d8	+1	2	+0	+0	+0	+0	+2	+2	Todas	+1	+2	+2	+2	+0	Según clase	1	Introductorio
Gran trasgo	Humanoide	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+0	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Sirénido	Humanoide	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Tiflin	Ajeno	1d8	+1	2	+0	+2	+0	+2	+2	+2	Todas	+1	+2	+2	+2	+0	Según clase	1	Introductorio
Elfo drow	Humanoide	1d8	+2	3	+0	+2	–2	+2	+0	–2	Fort	+0	+2	+0	+0	+0	Según clase	1	Introductorio
Gnoll	Humanoide	2d8	+1	3	+4	+0	+2	–2	+0	–2	Fort	+1	+3	+0	+0	+1	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Hombre lagarto	Humanoide	2d8	+1	3	+2	+0	+2	–2	+0	+0	Ref	+1	+0	+3	+0	+5	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Locathah	Humanoide	2d8	+1	3	+0	+2	+0	+2	+2	+0	Fort	+1	+3	+0	+0	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Duende, grilio	Fata	1/2 d6	+3	4	–6	+8	+2	+0	+2	+4	Ref, Vol	+2	+0	+2	+2	+2	Según clase	1	Intermedio
Duende, nixi	Fata	1d6	+3	4	–4	+6	+0	+2	+2	+8	Ref, Vol	+1	+0	+2	+2	+0	Según clase	1	Intermedio
Grimórlock	Hum. monst.	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+0	–2	–4	Ref, Vol	+2	+0	+3	+3	+4	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Kuo-toa	Hum. monst.	2d8	+2	4	+2	+0	+2	+2	+4	–2	Ref, Vol	+2	+0	+3	+3	+6	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Osgo	Humanoide	3d8	+1	4	+4	+2	+2	+0	+0	–2	Ref	+2	+1	+3	+1	+3	(2 + mod Int) × 6	2	Introductorio
Sajuaguín	Humanoide	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Fort	+1	+3	+0	+0	+5	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Saurión	Humanoide	2d8	+2	4	+0	–2	+4	–2	+0	+0	Fort	+1	+3	+0	+0	+6	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Demonio, gibado	Ajeno	2d8	+3	5	+0	+0	+0	–6	+0	+0	Todas	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Duende, pixi	Fata	1d6	+4	5	–4	+8	+0	+6	+4	+6	Ref, Vol	+1	+0	+2	+2	+1	Según clase	1	Intermedio
Espumarjo	Aberración	2d8	+3	5	+8	+2	+2	+0	+0	–4	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Homúnculo (d)	Constructo	2d10	+3	5	–2	+4	–	+0	+2	–4	Ninguna	+3	+0	+0	+0	+0	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Homúnculo (e)	Humanoide	2d10	+3	5	–2	+4	(A)	+0	+2	–4	Ninguna	+3	(A)	+2	+1	+0	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Necrófago	Muerto viviente	2d12	+3	5	+2	+4	–	+2	+4	+6	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(4 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Sajuaguín (4 brazos)	Humanoide	2d8	+3	5	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Fort	+1	+3	+0	+0	+5	(2 + mod Int) × 5	1	Introductorio
Tritón	Ajeno	3d8	+2	5	+2	+0	+2	+2	+2	+0	Todas	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Azer	Ajeno	2d8	+4	6	+2	+2	+2	+2	+2	–2	Todas	+2	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 5	1	Intermedio
Centauro	Hum. monst.	4d8	+2	6	+8	+4	+4	–2	+2	+0	Ref, Vol	+3	+1	+4	+4	+2	(2 + mod Int) × 7	2	Introductorio
Elementales pequeños																			
Agua	Elemental	2d8	+4	6	+4	+0	+2	–6	+0	+0	Fort	+2	+3	+0	+0	+6	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Aire	Elemental	2d8	+4	6	+0	+6	+0	–6	+0	+0	Ref	+2	+0	+3	+0	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado

TABLA A–55: MONSTRUOS RECOPILADOS POR NEP INICIAL (CONT.)

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Fuego	Elemental	2d8	+4	6	+0	+2	+0	–6	+0	+0	Ref	+2	+0	+3	+0	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Tierra	Elemental	2d8	+4	6	+6	–2	+2	–6	+0	+0	Fort	+2	+3	+0	+0	+7	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Magmino	Elemental	2d8	+4	6	–2	+2	+0	–2	+0	+0	Ref	+2	+0	+3	+0	+2	(2 + mod Int) × 5	1	Avanzado
Méfit de agua	Ajeno	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de aire	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de cieno	Ajeno	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de fuego	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de hielo	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de magma	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de polvo	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de sal	Ajeno	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de tierra	Ajeno	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Méfit de vapor	Ajeno	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Todas	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Ogro	Gigante	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Fort	+2	+4	+1	+1	+5	(2 + mod Int) × 7	2	Introductorio
Ogro, sirenio	Gigante	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Fort	+2	+4	+1	+1	+5	(2 + mod Int) × 7	2	Introductorio
Aranea	Bestia mágica (cambiaformas)	3d8	+4	7	+0	+4	+4	+4	+2	+4	Fort, Ref	+2	+3	+3	+3	+1	(2 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Diablo, diablillo	Ajeno	3d8	+4	7	+0	+6	+0	+0	+2	+0	Todas	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Flámico	Ajeno	3d8	+4	7	+2	+2	+2	+4	+4	+2	Todas	+4	+3	+3	+3	+7	(8 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Necrario	Muerto viviente	4d12	+3	7	+2	+4	–	+2	+4	+6	Vol	+2	+1	+1	+4	+4	(4 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Sátiro	Fata	5d6	+2	7	+0	+2	+2	+2	+2	+2	Ref, Vol	+2	+1	+4	+4	+4	(6 + mod Int) × 8	2	Intermedio
Demonio, quásit	Ajeno	3d8	+5	8	–2	+6	+0	+0	+2	+0	Todas	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Doppelgánguer	Hum. monst.	4d8	+4	8	+2	+2	+2	+2	+4	+2	Todas	+3	+4	+4	+4	+4	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Elementales Medianos																			
Agua	Elemental	4d8	+4	8	+6	+2	+6	–6	+0	+0	Fort	+3	+4	+1	+1	+8	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Aire	Elemental	4d8	+4	8	+2	+10	+4	–6	+0	+0	Ref	+3	+1	+4	+1	+3	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Fuego	Elemental	4d8	+4	8	+2	+6	+4	–6	+0	+0	Ref	+3	+1	+4	+1	+3	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Tierra	Elemental	4d8	+4	8	+10	–2	+6	–6	+0	+0	Fort	+3	+4	+1	+1	+9	(2 + mod Int) × 7	2	Avanzado
Minotauro	Hum. monst.	6d8	+2	8	+8	+0	+4	–4	+0	–2	Ref, Vol	+5	+2	+5	+5	+5	(2 + mod Int) × 9	3	Introductorio
Saga marina	Hum. monst.	3d8	+5	8	+8	+2	+2	+0	+2	+0	Ref, Vol	+2	+1	+3	+3	+3	(2 + mod Int) × 6	2	Intermedio
Gárgola	Bestia mágica	4d8	+5	9	+0	+4	+8	–4	+0	–4	Fort, Ref	+4	+4	+4	+1	+4	(2 + mod Int) × 7	2	Intermedio
Trácnido	Aberración	5d8	+4	9	+0	+6	+2	–4	+4	–2	Vol	+3	+1	+4	+1	+1	(2 + mod Int) × 8	2	Avanzado
Arpía	Hum. monst.	7d8	+3	10	+0	+4	+0	–4	+0	+4	Ref, Vol	+7	+2	+5	+5	+1	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Draña	Aberración	6d8	+4	10	+4	+4	+6	+4	+6	+6	Vol	+3	+2	+2	+5	+6	(2 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Grifo	Bestia mágica	7d10	+3	10	+8	+4	+6	–6	+2	–2	Fort, Ref	+10	+8	+7	+3	+6	(2 + mod Int) × 14	3	Avanzado
Medusa	Hum. monst.	6d8	+4	10	+0	+4	+2	+2	+2	+4	Ref, Vol	+4	+2	+5	+5	+3	(2 + mod Int) × 9	3	Intermedio
Sombra	Muerto viviente	3d12	+7	10	–	+4	–	–4	+2	+2	Vol	+1	+1	+1	+3	+0	(4 + mod Int) × 6	2	Avanzado
Celestial, canarconte	Ajeno	6d8	+5	11	+4	+0	+0	+0	+2	+2	Todas	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Genio, janni	Ajeno	6d8	+5	11	+6	+4	+2	+4	+4	+2	Todas	+6	+5	+5	+5	+1	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Troll	Gigante	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Fort	+3	+5	+2	+2	+7	(2 + mod Int) × 9	3	Intermedio
Troll, pescuezo	Gigante	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Fort	+3	+5	+2	+2	+7	(2 + mod Int) × 9	3	Intermedio
Yuan-ti, puracasta	Hum. monst.	6d8	+5	11	+0	+2	+0	+8	+8	+6	Ref, Vol	+6	+2	+5	+5	+1	(2 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Bélkero	Elemental	7d8	+5	12	+4	+10	+2	–4	+0	+0	Ref	+4	+2	+5	+2	+8	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Can trasguero	Ajeno	6d8	+6	12	+6	+4	+2	+4	+4	+4	Todas	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Demonio, súcubo	Ajeno	6d8	+6	12	+2	+2	+2	+6	+4	+10	Todas	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado

Tabla A–55: monstruos recopilados por NEP inicial (cont.)

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Diablo, barbazu	Ajeno	6d8	+6	12	+4	+0	+2	–4	+0	+0	Todas	+6	+5	+5	+5	+7	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Diablo, ósyluth	Ajeno	5d8	+7	12	+10	+0	+4	+4	+4	+4	Todas	+4	+4	+4	+4	+8	(8 + mod Int) × 8	2	Avanzado
Ent	Planta	7d8	+5	12	+18	–2	+10	+2	+4	+2	Fort	+3	+5	+2	+2	+13	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Fasmo	Aberración (cambiaformas)	5d8	+7	12	+2	+4	+4	+6	+4	+4	Todas	+3	+4	+4	+4	+5	(2 + mod Int) × 8	2	Avanzado
Ogro hechicero	Gigante	5d8	+7	12	+10	+0	+6	+4	+4	+6	Fort	+2	+4	+1	+1	+5	(2 + mod Int) × 8	2	Intermedio
Saga annis	Hum. monst.	7d8	+5	12	+14	+2	+4	+2	+2	+0	Ref, Vol	+6	+2	+5	+5	+10	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Yuan-ti, híbrido	Hum. monst.	7d8	+5	12	+4	+2	+2	+8	+8	+6	Ref, Vol	+7	+2	+5	+5	+1	(2 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Diablo, erinia	Ajeno	6d8	+7	13	+4	+2	+2	+4	+4	+10	Todas	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 9	3	Avanzado
Elementales Grandes																			
Agua	Elemental	8d8	+5	13	+10	+4	+8	–4	+0	+0	Fort	+5	+6	+2	+2	+9	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Tierra	Elemental	8d8	+5	13	+14	–2	+8	–4	+0	+0	Fort	+5	+4	+2	+2	+10	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Genio, djinni	Ajeno	7d8	+6	13	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Todas	+6	+5	+5	+5	+3	(8 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Lamia	Bestia mágica	9d10	+4	13	+0	+4	+2	+2	+4	+2	Fort, Ref	+9	+6	+6	+3	+5	(2 + mod Int) × 12	4	Intermedio
Lilenda	Ajeno	7d8	+6	13	+10	+6	+4	+4	+6	+8	Todas	+6	+5	+5	+5	+5	(8 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Momia	Muerto viviente	8d12	+5	13	+6	–2	–	–4	+4	+4	Vol	+3	+2	+2	+5	+8	(4 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Slaad rojo	Ajeno	7d8	+6	13	+8	+2	+6	–4	–4	–2	Todas	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod Int) × 10	3	Intermedio
Broza movediza	Planta	8d8	+6	14	+10	+0	+6	–4	+0	–2	Fort	+5	+6	+2	+2	+11	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Celestial, avoral (guardinal)	Ajeno	7d8	+7	14	+4	+6	+2	+4	+6	+6	Todas	+7	+5	+5	+5	+8	(8 + mod Int) × 10	5	Avanzado
Diablo, hamatula	Ajeno	9d8	+5	14	+6	+0	+2	+2	+4	+0	Todas	+9	+6	+6	+6	+12	(8 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Diablo, kiton	Ajeno	8d8	+6	14	+2	+0	+2	–4	+0	+2	Todas	+8	+6	+6	+6	+8	(8 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Elementales Grandes																			
Aire	Elemental	8d8	+6	14	+4	+14	+6	–4	+0	+0	Ref	+5	+2	+6	+2	+4	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Fuego	Elemental	8d8	+6	14	+4	+10	+6	–4	+0	+0	Ref	+5	+2	+6	+2	4	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Mole sombría	Aberración	8d8	+6	14	+12	+2	+9	–2	+0	+2	Vol	+5	+2	+2	+6	+7	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Rakshasa	Ajeno	7d8	+7	14	+2	+4	+6	+2	+2	+6	Todas	+7	+5	+5	+5	+9	(8 + mod Int) × 10	3	Avanzado
Saga cetrina	Hum. monst.	9d8	+5	14	+8	+2	+2	+2	+2	+0	Ref, Vol	+9	+3	+6	+6	+11	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Slaad azul	Ajeno	8d8	+6	14	+8	+4	+6	–4	–4	+0	Todas	+7	+6	+6	+6	+7	(8 + mod Int) × 11	3	Intermedio
Azotamentes	Aberración	8d8	+7	15	+2	+4	+2	+8	+6	+6	Vol	+6	+2	+2	+6	+3	(2 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Desgarrador gris	Bestia mágica	10d8	+5	15	+12	+0	+14	–8	+2	–2	Fort, Ref	+10	+7	+7	+3	+10	(2 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Ettin	Gigante	10d8	+5	15	+12	–2	+4	–4	+0	+0	Fort	+6	+7	+3	+3	+7	(2 + mod Int) × 13	4	Intermedio
Gólem de carne (d)	Constructo	9d10	+6	15	+10	–2	–	(A)	+0	1*	Ninguna	+5	+3	+3	+3	+10	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Gólem de carne (e)	Gigante	9d10	+6	15	+10	–2	(A)	(A)	+0	1*	Ninguna	+5	(A)	+3	+3	+10	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Can trasguero mayor	Ajeno	9d8	+7	16	+8	+4	+4	+8	+8	+8	Todas	+8	+6	+6	+6	+9	(8 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Demonio, vroc	Ajeno	8d8	+8	16	+8	+4	+6	+4	+4	+2	Todas	+8	+6	+6	+6	+14	(8 + mod Int) × 11	3	Avanzado
Gigante de las colinas	Gigante	12d8	+4	16	+14	–2	+8	–4	+0	–4	Fort	+8	+8	+4	+4	+9	(2 + mod Int) × 15	5	Intermedio
Slaad gris	Ajeno	10d8	+6	16	+8	+2	+6	+4	+4	+4	Todas	+10	+7	+7	+7	+11	(8 + mod Int) × 13	4	Intermedio
Slaad verde	Ajeno	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+0	+0	+0	Todas	+8	+6	+6	+6	+10	(8 + mod Int) × 12	4	Intermedio
Yuan-ti, abominación	Hum. monst.	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+8	+8	+6	Ref, Vol	+8	+3	+6	+6	+10	(2 + mod Int) × 12	4	Avanzado
Gigante de la escarcha	Gigante	14d8	+4	18	+18	–2	+10	+0	+0	+0	Fort	+9	+9	+4	+4	+9	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gigante de piedra	Gigante	14d8	+4	18	+16	+4	+8	+0	+0	+0	Fort	+9	+9	+4	+4	+11	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Atach	Aberración	14d8	+5	19	+16	+2	+10	–4	+2	–4	Vol	+8	+4	+4	+9	+8	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Genio, ifriti	Ajeno	10d8	+9	19	+12	+6	+4	+2	+4	+4	Todas	+9	+7	+7	+7	+6	(8 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Gigante del fuego	Gigante	15d8	+4	19	+20	–2	+10	+0	+0	+0	Fort	+10	+9	+5	+5	+8	(2 + mod Int) × 18	6	Avanzado
Gólem de arcilla (d)	Constructo	11d10	+8	19	+14	–2	–	(A)	+0	1*	Ninguna	+7	+3	+3	+3	+14	(2 + mod Int) × 14	4	Avanzado

TABLA A–55: MONSTRUOS RECOPILADOS POR NEP INICIAL (CONT.)

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Gólem de arcilla (e)	Gigante	11d10	+8	19	+14	–2	(A)	(A)	+0	1*	Ninguna	+7	(A)	+3	+3	+14	(2 + mod Int) × 14	4	Avanzado
Celestial, clangarconte	Ajeno	12d8	+8	20	+10	+6	+2	+6	+6	+6	Todas	+12	+8	+8	+8	+14	(8 + mod Int) × 15	5	Avanzado
Celestial, deva astral	Ajeno	12d8	+8	20	+10	+8	+8	+8	+8	+10	Todas	+12	+8	+8	+8	+15	(8 + mod Int) × 15	4	Avanzado
Celestial, ghaele (eladrin)	Ajeno	10d8	+10	20	+14	+2	+4	+6	+6	+6	Todas	+10	+7	+7	+7	+8	(8 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Genio, djinni noble	Ajeno	10d8	+10	20	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Todas	+9	+7	+7	+7	+3	(8 + mod Int) × 13	4	Avanzado
Gigante de piedra (anciano)	Gigante	14d8	+6	20	+16	+4	+8	+0	+0	+4	Fort	+9	+9	+4	+4	+11	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gólem de piedra (d)	Constructo	14d10	+6	20	+18	–2	–	(A)	+0	1*	Ninguna	+9	+4	+4	+4	+18	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado
Gólem de piedra (e)	Gigante	14d10	+6	20	+18	–2	(A)	(A)	+0	1*	Ninguna	+9	(A)	+4	+4	+18	(2 + mod Int) × 17	5	Avanzado

TABLA A–56: DRAGONES

Color	Tamaño	Dado de golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	BAB	Fort	Ref	Vol	Armadura	Puntos de hab.	Dotes	Aliento	Daño (CD)
Azul																			
Cría	P	6d12	+4	10	+2	+0	+2	+0	+0	+0	+6	+5	+5	+5	+5	(6 + mod Int) × 9	3	Línea de relámpago	2d8 (14)
Muy joven	M	9d12	+4	13	+4	+0	+4	+0	+0	+0	+9	+6	+6	+6	+8	(6 + mod Int) × 12	4		4d8 (16)
Joven	M	12d12	+5	17	+6	+0	+4	+2	+2	+2	+12	+8	+8	+8	+11	(6 + mod Int) × 15	5		6d8 (18)
Blanco																			
Cría	Mn	3d12	+2	5	+0	+0	+2	–4	+0	–4	+3	+3	+3	+3	+2	(6 + mod Int) × 6	2	Cono de frío	1d6 (12)
Muy joven	P	6d12	+3	9	+2	+0	+2	–4	+0	–4	+6	+5	+5	+5	+5	(6 + mod Int) × 9	3		2d6 (14)
Joven	M	9d12	+3	12	+4	+0	+4	–4	+0	–4	+9	+6	+6	+6	+8	(6 + mod Int) × 12	4		3d6 (16)
Juvenil	M	12d12	+5	17	+6	+0	+4	–2	+0	–2	+12	+8	+8	+8	+11	(6 + mod Int) × 15	5		4d6 (18)
Negro																			
Cría	Mn	4d12	+3	7	+0	+0	+2	–2	+0	-2	+4	+4	+4	+4	+3	(6 + mod Int) × 7	2	Línea de ácido	2d4 (13)
Muy joven	P	7d12	+3	10	+2	+0	+2	–2	+0	+7	+5	+5	+5	+5	+6	(6 + mod Int) × 10	3		4d4 (14)
Joven	M	10d12	+3	13	+4	+0	+4	+0	+0	+0	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod Int) × 13	4		6d4 (17)
Juvenil	M	13d12	+4	17	+6	+0	+4	+0	+0	+0	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod Int) × 17	5		8d8 (18)
Rojo																			
Cría	M	7d12	+4	11	+6	+0	+4	+0	+0	+0	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod Int) × 10	3	Cono de fuego	2d10 (15)
Muy joven	G	10d12	+5	15	+10	+0	+6	+2	+2	+2	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod Int) × 13	4		4d10 (18)
Joven	G	13d12	+6	19	+14	+0	+6	+2	+2	+2	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod Int) × 16	5		6d10 (19)
Verde																			
Cría	P	5d12	+5	10	+2	+0	+2	+0	+0	+0	+5	+4	+4	+4	+4	(6 + mod Int) × 8	2	Cono de ácido	2d6 (13)
Muy joven	M	8d12	+5	13	+4	+0	+4	+0	+0	+0	+8	+6	+6	+6	+7	(6 + mod Int) × 11	3		4d6 (16)
Joven	M	11d12	+5	16	+6	+0	+4	+2	+2	+2	+11	+7	+7	+7	+10	(6 + mod Int) × 14	4		6d6 (17)
Juvenil	G	14d12	+6	20	+8	+0	+6	+4	+4	+4	+14	+9	+9	+9	+13	(6 + mod Int) × 17	5		8d6 (20)
Argénteo																			
Cría	P	7d12	+4	11	+2	+0	+4	+4	+4	+4	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod Int) × 10	3	Cono de frío o cono de parálisis	2d8 (14)
Muy joven	M	10d12	+4	14	+4	+0	+4	+4	+4	+4	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod Int) × 13	4		4d8 (17)
Joven	M	13d12	+5	18	+6	+0	+6	+6	+6	+6	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod Int) × 16	5		6d8 (18)
De bronce																			
Cría	P	6d12	+4	10	+2	+0	+2	+4	+4	+4	+6	+5	+5	+5	+5	(6 + mod Int) × 9	3	Línea de relámpago o cono de rechazo	2d6 (14)
Muy joven	M	9d12	+4	13	+4	+0	+4	+4	+4	+4	+9	+6	+6	+6	+8	(6 + mod Int) × 12	4		4d6 (16)
Joven	M	12d12	+6	18	+6	+0	+4	+6	+6	+6	+12	+8	+8	+8	+11	(6 + mod Int) × 15	5		6d6 (18)
De cobre																			
Cría	Mn	5d12	+2	7	+0	+0	+2	+2	+2	+2	+5	+4	+4	+4	+4	(6 + mod Int) × 8	2	Línea de ácido o cono de lentificar	2d4 (13)
Muy joven	P	8d12	+3	11	+2	+0	+2	+2	+2	+2	+8	+6	+6	+6	+7	(6 + mod Int) × 11	3		4d4 (15)

Tabla A–56: dragones (cont.)

Color	Tamaño	Dado de golpe	Ajuste de nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	BAB	Fort	Ref	Vol	Armadura	Puntos de hab.	Dotes	Aliento	Daño (CD)
Joven	M	11d12	+4	15	+4	+0	+4	+4	+4	+4	+11	+7	+7	+7	+10	(6 + mod Int) × 14	4		6d4 (17
Juvenil	M	14d12	+4	18	+6	+0	+4	+4	+4	+4	+14	+9	+9	+9	+13	(6 + mod Int) × 17	5		8d4 (19)
De oropel																			
Cría	Mn	4d12	+2	6	+0	+0	+2	+0	+0	+0	+4	+4	+4	+4	+3	(6 + mod Int) × 7	2	Línea de fuego o cono de dormir	1d6 (13)
Muy joven	P	7d12	+3	10	+2	+0	+2	+0	+0	+0	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod Int) × 10	3		2d6 (14)
Joven	M	10d12	+4	14	+4	+0	+4	+2	+2	+2	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod Int) × 13	4		3d6 (17)
Juvenil	M	13d12	+4	17	+6	+0	+4	+2	+2	+2	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod Int) × 16	5		4d6 (18)
Dorado																			
Cría	M	8d12	+4	12	+6	+0	+4	+4	+4	+4	+8	+6	+6	+6	+7	(6 + mod Int) × 11	3	Cono de fuego o cono de gas debilitante	2d10 (16)
Muy joven	G	11d12	+5	16	+10	+0	+6	+6	+6	+6	+11	+7	+7	+7	+10	(6 + mod Int) × 14	4		4d10 (18)
Joven	G	14d12	+6	20	+14	+0	+6	+6	+6	+6	+14	+9	+9	+9	+13	(6 + mod Int) ×17	5		6d10 (20)

Tabla A–57: plantillas

Nombre de la plantilla	DG criatura base	Tamaño criatura base	Tipo de DG de la plantilla	Tipo de criatura de la plantilla	Aj. de nivel	NEP inicial	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Acuática	Varía	Varía	El mismo	Acuático	+2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Alada	Varía	Varía	El mismo	Varía	+2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Bestia monstruosa	Varía	Varía	El mismo	Bestia mágica	+2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Celestial	Varía	Varía	El mismo	El mismo	+2	Varía	Como la base	Como la base	Intermedia
Constructo encarnado									
Varía	M o inferior	d8	Humanoide	–2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva	
Varía	G o superior	d8	Gigante	–2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva	
Criatura feral	Varía	Varía	d10	Humanoide mons.	+1	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Criatura insecto	Varía	Varía	El mismo	Aberración	+2		Como la base	Como la base	Nueva
De varias cabezas									
	Varía	Hasta M	El mismo + 2 DG por cabeza	Bestia mágica	+2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
	Varía	Grande	El mismo + 2 DG por cabeza	Bestia mágica	+3	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
	Varía	Enorme	El mismo + 2 DG por cabeza	Bestia mágica	Sube a +6	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
	Varía	Gargantuesco	El mismo + 2 DG por cabeza	Bestia mágica	Sube a +7	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
	Varía	Colosal	El mismo + 2 DG por cabeza	Bestia mágica	Sube a +9	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Variedad de criatura de varias cabezas (ajuste de nivel adicional)									
Normal	–	–	–	–	+0				
Lernea	–	–	–	–	+2				
Pirogénica	–	–	–	–	+1				
Criogénica	–	–	–	–	+1				
Espectral	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+7	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Fantasma	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+5	Varía	Como la base	Como la base	Avanzada
Fantasma bestial	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+5	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Gelatinosa	Varía	Varía	d10	Aberración	Ninguno	Varía	Los mismos	Los mismos	Nueva
Incorpóreo	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+7	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Infernal	Varía	Varía	El mismo	El mismo	+2	Varía	Como la base	Como la base	Intermedia
Licántropo	Varía	Varía	El mismo	Humanoide (cambiaformas)	+3	Varía	Como la base	Como la base	Avanzada
Liche	Varía	Varía	d12	Muerto viviente 1	+4	Varía	Como la base	Como la base	Avanzada
Momificada	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+4	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Reptiliana	Varía	Varía	El mismo	Reptiliano	+2	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Semicelestial	Varía	Varía	El mismo	Ajeno	+4	Varía	Como la base	Como la base	Intermedia

TABLA A–57: PLANTILLAS (CONT.)

Nombre de la plantilla	DG criatura base	Tamaño criatura base	Tipo de DG de la plantilla	Tipo de criatura de la plantilla	Aj. de nivel	NEP inicial	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Semidragón	Varía	Varía	Inc. en un tipo	Dragón	+2	Varía	(6 + mod Int) × DG	Como criatura base	Intermedia
Color del progenitor dragón (ajuste de nivel adicional)									
Azul	–	–	–	–	+1				
Blanco	–	–	–	–	+1				
Negro	–	–	–	–	+1				
Rojo	–	–	–	–	+1				
Verde	–	–	–	–	+1				
Argénteo	–	–	–	–	+1				
De bronce	–	–	–	–	+1				
De cobre	–	–	–	–	+1				
De oropel	–	–	–	–	+1				
Dorado	–	–	–	–	+1				
Semiinfernal	Varía	Varía	El mismo	Ajeno	+4	Varía	Como la base	Como la base	Intermedia
Simbiótica	Varía	Varía	El del anfitrión	Aberración	+1	Varía	C. anfitrión y huésped	C. anfitrión y huésped	Nueva
Sombría	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+5	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Táurica	Varía	Varía	d8	Humanoide mons.	+2	Varía	Como las bases	Como las bases	Nueva
Tumulario	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+4	Varía	Como la base	Como la base	Nueva
Vampiro	Varía	Varía	d12	Muerto viviente	+5	Varía	Como la base	Como la base	Avanzada
Yuan-ti, corrupto	Varía	Mediano	El mismo	Humanoide	+1	Min. 4	Como la base	Como la base	Nueva
Yuan-ti, guardián de la prole	Varía	Mediano	El mismo	Humanoide mons.	+0	Min. 3	Como la base	Como la base	Nueva

1 Los animales que tengan esta plantilla se convierten en bestias mágicas

Apéndice 3: nuevas criaturas

Este apéndice empieza con la descripción de una variante de especie de criatura: el animal antropomórfico. También presenta una nueva raza, el semiogro, y la descripción de tres criaturas (el desmodu, el loxo y el thri-kreen, que aparecieron originalmente en el *Manual de monstruos II*. Se incluyen aquí para que el DM (o los jugadores que los lleven como personajes) puedan aprovecharse por completo del equipo especializado que usan estas criaturas, tal como se describe en el capítulo 5 de este libro.

ANIMALES ANTROPOMÓRFICOS

Los animales antropomórficos, llamados a veces antropomorfos, son animales con características de humanoides; o quizá humanoides con características de animales. Conservan muchas de las cualidades del animal en que se basan, pero son inteligentes y tienen una forma humanoide. Muchos animales antropomórficos de la misma especie forman sus propias sociedades con una cultura, idioma y religión propios.

Los animales antropomórficos hablan el idioma de sus formas humanoides y también cualquier otro idioma que hayan desarrollado como pueblo.

EJEMPLO DE ANIMAL ANTROPOMÓRFICO

Este ejemplo usa a un burro como criatura base.

Onagro (burro antropomórfico)
Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30'
CA: 13 (+1 Des, +2 natural)
Ataques: mordisco +2 c/c, o por arma +2 c/c, o por arma +2 distancia
Daño: mordisco 1d2 o por arma
Frente/Alcance: 5'/5'
Cualidades especiales: olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Salvaciones: Fort +1, Ref +4, Vol +4
Características: Fue 10, Des 13, Con 12, Int 11, Sab 13, Car 8
Habilidades: Avistar +6, Equilibrio +3, Escuchar +6
Terreno/Clima: desierto, colinas, llanuras y montañas/templado y cálido
Organización: solitario
Valor de desafío: 1
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral bueno (siempre)
Habilidades: el onagro obtiene un bonificador racial +2 en las pruebas de equilibrio.

CREAR A UN ANIMAL ANTROPOMÓRFICO

Cualquier animal (al que llamaremos de aquí en adelante criatura base), pero no animales terribles, puede crearse como un animal

antropomórfico. Un animal antropomórfico tiene todas las características de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura es humanoide monstruoso. Un animal antropomórfico es bípedo aunque la criatura base no lo sea, pero tiene cola y/o alas si la criatura base poseía estos rasgos. Todos los animales antropomórficos tienen brazos y manos humanoides.

Los animales antropomórficos creados a partir de animales Menudos o de menor tamaño son Pequeños, aquellos creados con animales entre Pequeños y Grandes son Medianos, y los que se han creado a partir de animales Enormes o de mayor tamaño son Grandes. Esta diferencia de tamaño puede afectar la Clase de armadura, bonificador al ataque, armadura natural y características; consulta la introducción del *Manual de monstruos* para ver un resumen de estos efectos.

Dados de Golpe: un animal antropomórfico Pequeño tiene 1 Dados de Golpe, uno Mediano 2 y uno Grande 3. Los animales antropomórficos usan d8 para sus Dados de golpe. Sólo los animales antropomórficos Pequeños pierden su Dado de Golpe cuando obtienen niveles de clase.

Velocidad: si la criatura base es un cuadrúpedo y tiene una velocidad terrestre superior a 30', la velocidad terrestre del animal antropomórfico desciende en 10'. Si no es así la velocidad no sufre ningún cambio.

Si la criatura base tiene alas, el animal antropomórfico puede volar. Si su tamaño se ha incrementado debido a la transformación, su velocidad de vuelo se reduce a la mitad y pierde una categoría de maniobrabilidad (mínimo mala). Si su tamaño descendió debido a la transformación, su velocidad de vuelo se incrementa en un 50% y mejora en una categoría de maniobrabilidad (máximo perfecta).

Si la criatura base es acuática, el animal antropomórfico conserva su aptitud natatoria innata y las capacidad de respirar agua, si las tiene. Si un personaje antropomórfico acuático es Pequeño, su velocidad terrestre es de 20', y si tiene un tamaño mayor, de 30'. Si la criatura base tiene una velocidad de excavar o de braquiación, el animal antropomórfico tiene ese modo de movimiento a la misma velocidad.

CA: tiene que ajustarse si ha habido un cambio de tamaño.

Ataques: el animal antropomórfico tiene los ataques naturales de la criatura base, pero ahora además puede usar armas, si no poseía ya manos. Debe adquirir la competencia adecuada para empuñar armas efectivamente, ya sea a través de dotes o con clases de personaje.

Si el tamaño de la criatura base cambia, el daño de sus ataques naturales también lo hace. Consulta el Capítulo 5: equipo para conocer los efectos del cambio de tamaño sobre el daño de armas.

Si la criatura base tiene más de dos extremidades, el animal antropomórfico tiene el mismo número, pero dos de ellas se convierten en pies. Así, un pulpo antropomorfo, por ejemplo, sólo tendría seis ataques naturales en vez de ocho.

El animal antropomórfico usa el bonificador al ataque base de un humanoide monstruoso: +1 para una criatura Pequeña, +2 para una Mediana o +3 para una Grande.

Los animales antropomórficos Pequeños con niveles de clase usan el bonificador al ataque base de su clase porque pierden su único Dado de Golpe.

Ataques especiales: los ataques que se basan en la forma no humanoide, como los desgarramientos con las patas traseras, pisotear o la constricción de las serpientes, ya no están disponibles.

Cualidades especiales: el animal antropomórfico tiene visión en la oscuridad hasta 60'.

Salvaciones base: las salvaciones base son las del humanoide monstruoso: +0 a Fort, +2 a Ref, +2 a Vol para una criatura Pequeña; +0 a Fort, +3 a Ref, +3 a Vol para una Mediana, o +1 a Fort, +3 a Ref, +3 a Vol para una Grande.

Los animales antropomórficos Pequeños con niveles de clase usan las salvaciones base de su clase porque pierden su único Dado de Golpe.

Características: Fue según cambio de tamaño, Des según cambio de tamaño, Con según cambio de tamaño, Int se convierte en 11, +2 a Sab, +2 a Car. Consulta la Tabla A–58.

Habilidades: igual que la criatura base (consulta la Tabla A–58), excepto que los animales antropomórficos Pequeños con niveles de clase usan los puntos de habilidad que les proporciona su clase.

Dotes: si la criatura base tiene Sutileza con un arma como dote racial adicional, el animal antropomórfico también la tiene si aun puede usar el tipo de ataque relacionado. De otro modo, los animales antropomórficos sólo obtienen dotes mediante niveles de clase.

Valor de desafío: *Pequeño:* VD de la criatura base +1. *Mediano:* VD de la criatura base +1. *Grande:* VD de la criatura base –1.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: cualquiera.

Avance: según clase de personaje.

Ajuste de nivel: consulta la Tabla A–58, que contiene el ajuste de nivel para las versiones antropomórficas de todos los animales del *Manual de monstruos.*

PERSONAJES ANTROPOMÓRFICOS

Los personajes antropomórficos raramente se convierten en hechiceros, ya que la mayoría tienen penalizadores al Carisma, pero algunos pueden convertirse en magos. En general, una raza antropomórfica basada en animales depredadores tiene la clase de bárbaro o explorador como predilecta, mientras que los basados en herbívoros tienen la de clérigo o druida.

TABLA A–58: AJUSTES PARA ANIMALES ANTROPOMÓRFICOS

Animal base	Tamaño	DG plantilla	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Puntos de hab.	Arm. natural	Mod. tamaño [1]	Clase predilecta	Velocidad Terrestre	Velocidad de vuelo
Águila	Mediano	2d8	+1	3	+2	+2	+2	+0	+6	+0	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Clérigo	10	40 (mala)
Bisonte	Mediano	2d8	+2	4	+0	+0	+2	+0	+2	–2	(2 + mod Int) × 5	+4	+0	Druida	30	–
Búho	Pequeño	1d8	+1	2	+0	+2	+0	+0	+6	–2	(2 + mod Int) × 4	+2	+1	Explorador	10	20 (mala)
Burro	Mediano	2d8	+1	3	+0	+2	+2	+0	+2	–2	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Druida	30	–
Caballo ligero	Mediano	2d8	+0	2	–6	+4	+0	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Druida	50	–
Caballo de guerra ligero	Mediano	2d8	+1	3	–2	+8	+2	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+4	+0	Explorador	50	–
Caballo pesado	Mediano	2d8	+0	2	–4	+4	+0	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Druida	40	–
Caballo de guerra pesado	Mediano	2d8	+1	3	+0	+4	+2	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+4	+0	Explorador	40	–
Calamar [2]	Mediano	2d8	+1	3	+4	+6	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Explorador	30	–
Calamar gigante [2]	Grande	3d8	+1	4	+8	+8	–2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 6	+6	–1	Explorador	30	–
Camello, bactriano	Mediano	2d8	+1	3	+0	+4	+2	+0	+2	–2	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Explorador	30	–
Camello, dromedario	Mediano	2d8	+0	2	+0	+2	+0	+0	+2	–2	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Druida	40	–
Cetáceo, ballena	Grande	3d8	+0	3	+8	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 6	+9	–1	Bárbaro	30	–
Cetáceo, cachalote	Grande	3d8	+1	4	+8	+4	+6	+0	+6	+0	(2 + mod Int) × 6	+9	–1	Bárbaro	30	–
Cetáceo, orca	Grande	3d8	+2	5	+8	+6	+6	+0	+6	+0	(2 + mod Int) × 6	+6	–1	Bárbaro	30	–
Cocodrilo	Mediano	2d8	+1	3	+8	+4	+6	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+4	+0	Bárbaro	20	–
Cocodrilo gigante	Grande	3d8	+2	5	+8	+4	+4	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 6	+7	–1	Explorador	20	–
Comadreja [8]	Pequeño	1d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Druida	20	–
Cuervo	Pequeño	1d8	+0	1	–6	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Pícaro	15	–
Elefante africano	Grande	3d8	+2	5	+12	+2	+6	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 6	+7	–1	Bárbaro	30	–
Elefante indio	Grande	3d8	+2	5	+10	+4	+6	+0	+6	+0	(2 + mod Int) × 6	+7	–1	Bárbaro	30	–
Gato	Pequeño	1d8	+1	2	–4	+8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Pícaro	30	–
Glotón	Mediano	2d8	+2	4	+4	+4	+8	+0	+4	+2	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Bárbaro	30	–
Guepardo	Mediano	2d8	+2	4	+6	+2	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Explorador	40	–
Halcón	Pequeño	1d8	+2	3	+0	+4	+0	+0	+6	+0	(2 + mod Int) × 4	+2	+1	Clérigo	10	30 (mala)
Jabalí	Mediano	2d8	+2	4	+4	+4	+6	+0	+4	–2	(2 + mod Int) × 5	+6	+0	Bárbaro	30	–
Lagarto	Pequeño	1d8	+0	1	–4	+4	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Druida	20	–
Lagarto gigante	Mediano	2d8	+2	4	+6	+2	+6	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Bárbaro	30	–
León	Mediano	2d8	+1	3	+2	+2	+0	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Explorador	30	–
Leopardo	Mediano	2d8	+2	4	+6	+6	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Explorador	30	–
Lobo	Mediano	2d8	+2	4	+2	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Explorador	40	–
Mandril	Mediano	2d8	+1	3	+4	+4	+2	+0	+4	–2	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Explorador	30	–
Marsopa [3]	Mediano	2d8	+2	4	+0	+2	+2	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Explorador	30	–
Mono	Pequeño	1d8	+0	1	–4	+4	+0	+0	+4	–2	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Druida	30	–
Mulo	Mediano	2d8	+0	2	–2	+4	+2	+0	+2	+0	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Druida	30	–
Murciélago	Mediano	2d8	+0	2	–4	+2	+0	+0	+6	–2	(2 + mod Int) × 5	+0	+1	Druida	5	20 (regular)
Oso negro	Mediano	2d8	+2	4	+8	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Bárbaro	30	–
Oso pardo	Mediano	2d8	+3	5	+8	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+5	+0	Explorador	30	–
Oso polar	Mediano	2d8	+3	5	+8	+2	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+5	+0	Explorador	30	–
Perro	Mediano	2d8	+2	4	+6	+4	+2	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Explorador	30	–
Perro de monta [7]	Mediano	2d8	+2	4	+4	+2	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+1	+0	Explorador	30	–
Poni	Mediano	2d8	+1	3	+2	+2	+2	+0	+4	–2	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Druida	30	–
Poni de guerra	Mediano	2d8	+2	4	+4	+6	+4	+0	+4	–2	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Explorador	30	–
Pulpo [2]	Mediano	2d8	+1	3	+6	+6	+2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Bárbaro	20	–
Pulpo gigante [3]	Mediano	2d8	+0	2	+2	+4	–2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Bárbaro	20	–
Rata	Pequeño	1d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Pícaro	30	–

TABLA A–58: AJUSTES PARA ANIMALES ANTROPOMÓRFICOS (CONT.)

Animal base	Tamaño	DG plantilla	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Puntos de hab.	Arm. natural	Mod. tamaño [1]	Clase predilecta	Velocidad Terrestre	Velocidad de vuelo
Rinoceronte	Mediano	2d8	+2	4	+8	–2	+6	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+7	+0	Bárbaro	10	30 (mala)
Sapo	Pequeño	1d8	+0	1	–4	–2	+0	+0	+6	–2	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Clérigo	5	–
Serpiente constrictora [5]	Mediano	2d8	+1	3	+6	+6	+2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+2	+0	Bárbaro	20	–
Serp. gigante const. [5]	Grande	3d8	+1	4	+6	+8	–2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 6	+4	–1	Explorador	20	–
Serp., víbora Menuda [6]	Pequeño	1d8	+2	3	+0	+4	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 4	+2	+1	Pícaro	20	–
Serp., víbora Pequeña [6]	Mediano	2d8	+1	3	+0	+4	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Pícaro	20	–
Serp., víbora Mediana [6]	Mediano	2d8	+1	3	–2	+6	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Pícaro	20	–
Serp., víbora Grande [6]	Mediano	2d8	+0	2	–8	+8	–4	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Pícaro	20	–
Serp., víbora Enorme [6]	Grande	3d8	+0	3	–8	+10	–2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 6	+3	–1	Pícaro	20	–
Simio	Mediano	2d8	+0	2	+2	+6	+0	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Druida	30	–
Tejón	Pequeño	1d8	+3	4	+2	+4+0	+4	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 4	+0	+1	Bárbaro	30	–
Tiburón Mediano [4]	Mediano	2d8	+1	3	+2	+4	+2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Explorador	30	–
Tiburón Grande [4]	Mediano	2d8	+0	2	–2	+6	–2	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 5	+4	+0	Pícaro	30	–
Tiburón Enorme [4]	Grande	3d8	+1	4	+2	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod Int) × 6	+5	–1	Explorador	30	–
Tigre	Mediano	2d8	+1	3	+4	+6	+2	+0	+4	+0	(2 + mod Int) × 5	+3	+0	Explorador	30	–

[1] Aplica este bonificador o penalizador a la Clase de armadura y tiradas de ataque.

[2] Las aptitudes de propulsión y nube de tinta del pulpo y el calamar sólo funcionan bajo el agua. Los pulpos y calamares pueden aguantar la respiración fuera del agua el doble de tiempo que los humanos pueden hacerlo bajo el agua.

[3] Los cetáceos tienen una vista ciega de 60' fuera del agua. Pueden aguantar la respiración bajo el agua el doble de tiempo que los humanos.

[4] Los tiburones fuera del agua pueden detectar a criaturas por el olfato en un radio de 90', y no pueden detectar sangre en el agua si no están sumergidos en ella. Los tiburones pueden aguantar la respiración fuera del agua el doble de tiempo que los humanos pueden hacerlo bajo el agua.

[5] Las constrictoras tienen cola de serpiente y carecen de piernas. Pueden usar sus aptitudes de agarrón mejorado y constricción sobre criaturas de su propio tamaño o inferior. Mantienen todas las aptitudes de movimiento.

[6] Las víboras son humanoides en todos los aspectos excepto en que tienen cabeza de serpiente. Pueden hablar normalmente y pueden usar sus ataques de mordisco y veneno. Mantienen todas sus aptitudes de movimiento.

[7] Los perros de monta antropomórficos no están "entrenados para la guerra". No pueden realizar ataques de derribo.

[8] Un personaje comadreja aferrado pierde cualquier bonificador de Destreza a la Clase de armadura.

TABLA A–59: CRIATURAS NUEVAS

Nombre	Tipo	DG	Aj. nivel	NEP inicial	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Salv. buena	BAB	Fort	Ref	Vol	Arm. natural	Puntos de hab.	Dotes	Fuente
Desmodu	Humanoide mons.	12d8	+2	14	+10	+6	+8	+4	+4	+0	Ref, Vol	+12	+4	+8	+8	+5	(2 + mod Int) × 15	5	Nueva
Loxo	Humanoide mons.	5d8	+2	7	+8	+2	+2	+0	+0	–2	Ref, Vol	+5	+1	+4	+4	+4	(2 + mod Int) × 8	2	Nueva
Thri-kreen	Humanoide mons.	2d8	+1 ó +3	5	+2	+4	+0	–2	+2	–4	Ref, Vol	+2	+0	+3	+3	+3	(2 + mod Int) × 5	1	Nueva
Semiogro	Gigante	Según clase	+1	Mín. 2	+6	–2	+2	–2	–2	–2	Según clase					+4	Según clase	Según clase	Nueva

NUEVA RAZA

SEMIOGRO

Las mismas fronteras salvajes que producen a los semiorcos de la unión entre tribus bárbaras humanas y orcas, donde los ogros y los humanos luchan en tiempos de guerra y comercian en tiempos de paz, también son el origen de la mayoría de semiogros. Los ogros valoran la inteligencia y adaptabilidad de los humanos, mientras que los humanos valoran la fuerza y resistencia de los ogros. Los híbridos resultantes suelen heredar una buena mezcla de las características físicas de sus progenitores y viven en comunidades de cualquiera de las dos razas (donde su posición varía de acuerdo con las opiniones de cada lugar).

Personalidad: los semiogros suelen tener poca inteligencia, pero se enfurecen con facilidad. En las situaciones en que un semiorco encuentra alternativas, los semiogros no suelen ser capaces de verlas, aunque los que lo consiguen tienen el suficiente autocontrol para vivir en tierras civilizadas.

Los semiogros disfrutan de los placeres sencillos como los banquetes, la bebida, la ostentación, la lucha libre, tocar los tambores y bailar salvajemente. Aunque algunos dicen ser capaces de cantar, pocos miembros de otras razas estarán de acuerdo. Es probable que los semiogros consideren que las diversiones refinadas como la poesía, la danza cortés y la filosofía son sólo herramientas para que se burlen de ellos.

Descripción física: los semiogros son más altos que los humanos o los semiorcos, pero no tanto como los ogros de sangre pura. El color de su gruesa piel varía del amarillo al marrón apagados y tiene zonas abultadas y verrugosas de color más oscuro; suelen tener el pelo oscuro.

Relaciones: debido a que uno de sus padres era un gigante, los semiogros tienen relaciones tensas con los enanos y los gnomos. Lógicamente, tampoco son muy amigos de elfos, humanos y medianos. Cada semiogro encuentra su propia manera de conseguir que le acep-

ten aquellos que temen u odian a sus parientes ogros. La mayoría intentan ser tan duros que el resto no tengan otra opción que aceptarlos, mientras que algunos muestran su piedad y buen corazón en público siempre que pueden (sean o no sentimientos verdaderos). Por otra parte, comprenden los prejuicios que existen sobre los semiorcos y suelen llevarse bien con ellos.

Alineamiento: los semiogros heredan una tendencia hacia el caos de sus progenitores ogros, pero, como sus antepasados humanos, no tienen predilección hacia el bien o el mal, aunque los semiogros criados entre ogros y que deseen vivir con ellos suelen ser malignos.

Tierras de los semiogros: los semiogros no tienen tierras propias. La mayoría viven entre ogros. Del resto de razas, los humanos son los únicos que probablemente aceptarán a semiogros, y los semiogros suelen vivir entre humanos cuando no lo hacen con tribus de ogros.

Religión: muchos semiogros, como los ogros, veneran a Vaprak el Destructor, un dios voraz que es caótico maligno y la deidad del combate, la destrucción, la agresión, el frenesí y la avaricia. Sus dominios asociados son Caos, Destrucción, Mal y Guerra, y su arma predilecta es la gran clava. Los bárbaros y guerreros semiogros pueden adorarle como dios de la guerra, aunque ellos no sean malignos. Erythnul también cuenta con muchos ogros y semiogros entre sus seguidores. Los adoradores de Vaprak o Erythnul que se cansan de dar explicaciones, o que no quieren dar otro motivo al resto de razas para que desconfíen de ellos, simplemente ocultan sus sentimientos religiosos en público. Los semiogros que quieren fortalecer la conexión con su herencia humana siguen a deidades humanas, y pueden ser muy extrovertidos en sus muestras de piedad.

Idioma: el gigante, que no tienen alfabeto propio y usa la escritura enana en las raras ocasiones en que alguien quiere escribir algo en ogro. La escritura en ogro suele mostrarse con más frecuencia en pintadas.

Nombres: un semiogro suele elegir un nombre que le ayude a dar pistas sobre sus intenciones. Si quiere encajar entre los humanos elegirá un nombre humano y si quiere intimidar a la gente escogerá un nombre ogro. A un semiogro criado completamente por humanos le dan un nombre humano, pero puede elegir otro nombre cuando se marcha del lugar donde ha nacido. Algunos semiogros, por supuesto, no son tan brillantes como para escoger un nombre tan cuidadosamente. Los nombres ogros son similares a los nombres orcos que los jugadores pueden elegir de las listas de los orcos (consulta 'Semiorco' en el Capítulo 2 del *Manual del jugador*).



Aventureros: los semiogros que viven entre humanos casi siempre son atraídos hacia carreras violentas en las que pueden hacer un buen uso de su Fuerza. Los semiogros con frecuencia son evitados por las compañías refinadas, pero a menudo encuentran aceptación y amistad entre los aventureros, muchos de los cuales son vagabundos y forasteros como ellos.

Rasgos raciales del semiogro

- Ajustes iniciales a las características: +6 a fue, –2 a Des, +2 a Con, –2 a Int, –2 a Car. Los semiogros son criaturas grandes y fornidas sin mucha inteligencia ni buenas maneras.
- Tamaño Grande: como criaturas de tamaño Grande, los semiogros tienen un penalizador –1 a la Clase de armadura y las tiradas de ataque. También tienen un alcance de 10'.
- Velocidad: la velocidad terrestre de los semiogros es de 30'.
- Visión en la oscuridad: los semiogros pueden ver en la oscuridad hasta 60'.
- Armadura natural: los semiogros tienen un bonificador de armadura natural +4 gracias a su piel gruesa y dura.
- Sangre de gigante: los semiogros se consideran gigantes para todas las aptitudes y efectos especiales. Los semiogros pueden usar armas de gigantes y objetos mágicos con poderes específicos de gigantes como si pertenecieran a esta especie.
- Idiomas automáticos: común y gigante. Idiomas adicionales: abismal. dracónico, gnoll, orco y trasgo. Los semiogros listos (que son raros) pueden conocer los idiomas de sus rivales.
- Clase predilecta: bárbaro. La clase de bárbaro de un semiogro multiclase no cuenta a la hora de determinar la penalización a los puntos de experiencia (consulta 'Experiencia para personajes multiclase' en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*).
- Ajuste de nivel: +1. Un semiogro con un nivel de clase se trata como un personaje de 2.º nivel en relación a la experiencia que recibe, equipo inicial y cálculo de los puntos de experiencia necesarios para alcanzar un nuevo nivel.

NUEVOS MONSTRUOS

DESMODU

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 20' (40' cuando galopa), Tr 30'
CA: 20 (–1 tamaño, +3 Des, +5 natural; +3 cuero tachonado de gran calidad), toque 12, desprevenido 17
Ataques: 2 garras +16 c/c y mordisco +14 c/c, o notbora de gran calidad +15/+10/+5 c/c y notbora de gran calidad +15 c/c y

mordisco +14 c/c, o lanza pesada de caballería Grande +16/+11/+6 c/c, o arco largo compuesto reforzado de gran calidad (bonificador Fue +4) con flechas de gran calidad +16/+11/+6 distancia

Daño: garra 1d4+5, mordisco 1d6+2, notbora 2d6+5/19–20 (mano hábil), notbora 2d6+2 (mano torpe), lanza pesada de caballería Grande 2d6+7/×3, arco largo compuesto reforzado de gran calidad (bonificador Fue +4) con flechas de gran calidad 1d8+4/×3

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: chillido, aptitudes sónicas, herida

Cualidades especiales: bonificador racial +4 en los TS contra efectos sónicos, galopar, hablar con los murciélagos, olfato, visión en la oscuridad 60', vista ciega 120'

Salvaciones: Fort +10, Ref +11, Vol +10

Características: Fue 20, Des 16, Con 18, Int 15, Sab 15, Car 11

Habilidades: Avistar +10, Equilibrio +10, Escuchar +10, Montar (murciélago) +8, Moverse sigilosamente +8, Piruetas +9, Saltar +12, Trato con animales +5, Trepar +11, Uso de cuerdas +8

Dotes: Ataque múltiple, Combate con dos armas (A), Desenvainado rápido, Gran fortaleza, Pericia, Reflejos de combate

Terreno/Clima: subterráneo

Organización: solitario, pareja, compañía (4–7), tropel (8–18, más un líder de 2.º–5.º nivel), colonia (20–80, más 5 veteranos de 3.er nivel y un líder de 4.º–6.º nivel) o enclave (100–600, más 10 veteranos de 3.er nivel, más 5 ancianos de 5.º nivel, más un líder de 5.º–9.º nivel)

Valor de desafío: 9

Tesoro: sin monedas, 1/2 de bienes, objetos estándar, más equipo

Alineamiento: neutral bueno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +2



Los desmodu son enormes humanoides parecidos a murciélagos que habitan en cavernas bajo tierra. Son omnívoros, y normalmente no son peligrosos si no se les ataca. Hasta hace poco, la mayoría de los sabios pensaban que se habían extinguido, exterminados en antiguas guerras contra los drow.

Un desmodu adulto mide de 8 a 9 pies de alto. Su cuerpo está recubierto de un pelaje negro rojizo o marrón rojizo. Tiene largos brazos y piernas cortas, y cabeza de murciélago. Una membrana de piel negra y correosa va desde cada una de sus muñecas hasta el tobillo correspondiente. Las manos y pies del desmodu son largos y estrechos, y sus dedos, rechonchos y curvados, terminan en garras retráctiles. Las palmas y talones, junto con los dedos de manos y pies, están provistos de cilios que aseguran a la criatura un agarre firme.

El desmodu es bípedo y normalmente camina erguido, con andares bamboleantes, pero también puede ponerse a cuatro patas y galopar al doble de su velocidad normal. El desmodu típico lleva la armadura y correas para llevar herramientas y armas, pero muy poco más.

Los desmodu hablan infracomún y térraro, además de su lengua propia; esta lengua, llamada desmodu, incluye sonidos ultrasónicos y subsónicos, de modo que sólo los desmodu pueden hablarlo. Las voces de los desmodu son ricas y profundas, aunque a veces profieren agudos chillidos o roncos retumbares cuando están hablando en una lengua que no es la suya propia.

Combate

Los desmodu usan sus aptitudes sónicas para proporcionarse bonificadores a sí mismos y penalizadores a sus enemigos. Su arma de cuerpo a cuerpo preferida es la notbora, un arma doble exótica de su propia invención.

A menudo, estas criaturas se lanzan a la batalla a cuatro patas, usando ahumaderas para cegar a sus enemigos, y a continuación hacen uso de su dote de desenvainado rápido para desenvainar sus notboras y atacar mientras se levantan. Los desmodu también son aficionados a dejarse caer sobre sus enemigos desde el techo de una caverna, y hacen buen uso de su gran alcance en combate. Una vez comenzada la refriega, saltan y hacen piruetas para sobrepasar la primera línea de enemigos y atacar a los lanzadores de conjuros o efectuar ataques de flanqueo.

Chillido (Sb): una vez al día, el desmodu es capaz de producir un chillido que puede, literalmente, destrozar objetos. La criatura puede elegir uno de estos dos efectos:

Rayo: un rayo inflige 5d6 puntos de daño sónico a toda criatura u objeto al que golpee. Este ataque tiene un alcance de 30'.

Difusión: una sacudida sónica hará que todas las criaturas (excepto otros desmodu) en una extensión de 30' centrada en el desmodu queden aturdidas durante 1d4 asaltos. Un tiro de salvación de Fortaleza con éxito (CD 20) niega el efecto.

Aptitudes sónicas (Sb): a voluntad, el desmodu puede emitir vibraciones subsónicas, eligiendo uno de los dos efectos posibles. Invocar un efecto o concentrarse para mantenerlo requiere una acción estándar.

Desesperación: todo enemigo en una extensión de 30' centrada en el desmodu sufre un penalizador de moral de –2 en sus tiros

de salvación, tiradas de ataque y daño de armas, y pruebas de característica y habilidad, durante tanto tiempo como el desmodu permanezca concentrado y 1d4 asaltos más después de que deje de estarlo. Una salvación de Voluntad con éxito (CD 16) niega este efecto sónico enajenador.

Esperanza: todo aliado en una extensión de 30' centrada en el desmodu recibe un bonificador de moral +2 en sus tiros de salvación, tiradas de ataque y daño de armas, y pruebas de característica y habilidad, durante tanto tiempo como el desmodu permanezca concentrado y 1d4 asaltos más después de que deje de estarlo.

Herida (Ex): la saliva del desmodu contiene un anticoagulante que hace que las heridas de mordisco infligidas por la criatura sangren profusamente. Una herida causada por un ataque de mordisco del desmodu sangrará infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia cesa por sí sola al cabo de un minuto. Alternativamente, puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un conjuro de curar o de otros conjuros curativos (*sanar, círculo curativo*, y similares).

Vista ciega (Ex): el desmodu emite sonidos de alta frecuencia, inaudibles para la mayoría de las otras criaturas, que rebotan contra los objetos y criaturas cercanos. Esta aptitud le permite percibir objetos y criaturas a una distancia de 120'. Normalmente, el desmodu no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Un conjuro de silencio niega esta aptitud y fuerza al desmodu a confiar en su sentido de la vista (que es tan bueno como el de un humano).

Galopar (Ex): el desmodu puede ponerse a cuatro patas y galopar como un simio a una velocidad de 40', siempre que tenga las manos libres.

***Hablar con los murciélagos* (St):** esta aptitud funciona como un conjuro de *hablar con los animales* (1.er nivel de lanzador), excepto en que sólo funciona con murciélagos y puede usarse a voluntad.

Habilidades: el desmodu recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y Escuchar, que pierde si su vista ciega es negada. La criatura también recibe un bonificador racial +2 en las pruebas de presa. Siempre que lleve armadura ligera o ninguna en absoluto, recibirá un bonificador +2 a las pruebas de Equilibrio y Saltar. Todos estos bonificadores raciales ya están incluidos en el bloque de estadísticas.

Cuando un desmodu tiene las manos libres y salta deliberadamente desde una altura, resta 10' de la distancia de la caída para determinar el daño. Si tiene éxito en una prueba de Saltar (CD 15), reduce la distancia de caída efectiva en otros 10'.

Sociedad de los desmodu

Los desmodu viven en pequeños grupos familiares independientes que se reúnen en colonias o enclaves débilmente estructurados para compartir recursos y establecer defensas comunes. Evitan las organizaciones sociales complejas, y cada familia vive según le place. Cada grupo familiar incluye varias generaciones, y es la más anciana la que actúa como gobierno para resolver todos los asuntos.

Los desmodu más ancianos y experimentados de cada enclave forman un consejo que resuelve las disputas entre familias y recomienda cómo actuar en los asuntos externos. Los desmodu de la misma edad y de diferentes familias a menudo se adoptan entre sí como hermanos. Estos hermanos son llamados coetáneos, y siempre se refieren unos a otros como si fueran de la misma sangre. Los lazos familiares extendidos que los desmodu forman de esta manera son variados y complejos, y normalmente no quedan claros para nadie que no sea un desmodu.

Los desmodu viven en grandes cavernas adornadas con estalactitas y estalagmitas. Hacen túneles en los techos para crear espacios habitables, manteniendo las entradas ocultas entre las estalactitas. Usan el suelo de la caverna para cultivar setas, mantener rebaños de lagartos, y realizar otras actividades que sean difíciles de llevar a cabo en el techo. Los desmodu crían toda una variedad de murciélagos que les sirven como monturas y guardianes.

Un asentamiento desmodu incluye una población no combatiente (la mayoría niños) igual al 20% del total de la población combatiente. La sociedad es igualitaria, de modo que es posible encontrar individuos de ambos sexos en casi todas las ocupaciones.

Los desmodu disfrutan con un estilo de vida simple. Entienden el valor de las armas y las herramientas, pero no poseen dinero u objetos de valor. Comercian mediante el trueque, y la única señal que reconocen como símbolo de estatus es el número de murciélagos y lagartos que una familia posee.

Criar, mantener y entrenar murciélagos es la actividad favorita de los desmodu. Consideran un símbolo de distinción criar un tipo de murciélago nuevo y útil, de modo que en las cavernas de los desmodu existen incontables variedades de murciélagos.

Los artesanos desmodu fabrican una amplia variedad de bienes ingeniosos y de buena calidad. Algunos de estos ingenios, que pueden ser de interés para los aventureros, se detallan en el capítulo de equipo. Estas criaturas también fabrican todo tipo de objetos mundanos, incluyendo juguetes, enseres para la casa e instrumentos musicales (uno de ellos descrito en la barra lateral de esta página). Todos los desmodu aprecian la buena música y los objetos que producen o amplían sonidos. Sin embargo, su propia música es en su mayor parte inaudible para otros, debido a sus componentes ultrasónicos y subsónicos.

La deidad principal de los desmodu es Vesperian, el creador y protector de su raza. Normalmente hay un santuario dedicado a él en cada enclave, y muchas viviendas cuentan también con altares privados dedicados a Vesperian.

Personajes desmodu

A veces, los desmodu se convierten en bárbaros o pícaros, pero su clase predilecta es la de guerrero. Un guerrero desmodu suele liderar el consejo de ancianos de la colonia, y también son los guerreros los que lideran la mayoría de las partidas de guerra, en las escasas ocasiones en las que los desmodu se unen para hacer frente a un enemigo común. Los magos y clérigos son desconocidos en esta raza. Existen algunos bardos y hechiceros desmodu, pero la mayoría de los lanzadores de conjuros desmodu son adeptos.

INSIGNIAS DE PARENTESCO

Este objeto, parecido a un refinado címbalo o a una achatada campana, mide entre tres y cuatro pulgadas de diámetro. Cuando se golpea emite una única nota musical, y también resuena y produce un distintivo tono ultrasónico cuando el sonido de ecolocación de un desmodu lo impacta. Los desmodu suelen intercambiar placas de parentesco con sus coetáneos y las usan para identificarse entre sí durante la batalla.

Coste: 5 po; Peso: —

LOXO

Humanoide monstruoso Grande
Dados de golpe: 5d8+5 (27pg)
Iniciativa: +1 (Des)
Velocidad: 30'
CA: 14 (–1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenido 13
Ataques: maza de armas Enorme +8 c/c y 2 golpetazos +3 c/c; o 2 golpetazos +8 c/c; o jabalina Grande +5 distancia
Daño: maza de armas Enorme 2d8+6, golpetazo 1d6+2 (secundario); o golpetazo 1d6 +4 (primario), o jabalina Grande 1d8 +4
Frente/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: furia bersérker, pisotear 1d8+6
Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +4
Características: Fue 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Supervivencia +5, Trepar +5
Dotes: Ataque poderoso
Terreno/Clima: llanuras/templado
Organización: solitario, pareja, compañía (3–5), o rebaño (20–40, más un 20% de no combatientes y 1–4 exploradores de 2.° nivel, 1 mago de 2.° y 1 explorador de 3.°–5.°)
Valor de desafío: 2
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +2



Los loxo son criaturas normalmente pacíficas que, sin embargo, defienden sus territorios y a sus familias con una gran tenacidad. Se encuentran entre los moradores del desierto más peligrosos para aquellos que desencadenen su ira.

Un loxo tiene la apariencia de un elefante humanoide. Su piel es gris-azulada, rugosa y está cubierta de un escaso y duro pelaje. Tiene miembros redondos y gruesos, pies planos, dedos rechonchos y cortos y unas orejas enormes. Su rasgo más sorprendente es el de poseer un par de trompas, que nacen en su cara, enmarcadas por unos largos colmillos. Cada trompa mide 2 pies de longitud, terminando en una especie de mano con tres dedos. El loxo típico prefiere las vestimentas simples y rústicas, especialmente las confeccionadas con telas adornadas con círculos o diamantes.

Los loxo hablan su propio idioma y el común.

Combate

Los loxo prefieren el cuerpo a cuerpo al combate a distancia, utilizando armas arrojadizas sólo cuando no pueden acercarse a los enemigos. Si un rebaño se ve amenazado, los machos loxo adultos atacan a los intrusos, mientras las hembras trasladan a los jóvenes a una zona protegida. Una vez que los jóvenes están a salvo, los machos realizan una retirada táctica hacia las hembras, para que ellas también se puedan unir al combate cuerpo a cuerpo.

Furia bersérker (Ex): un loxo que ve cómo un miembro de su clan ha sido muerto o incapacitado siente el estallido de la furia bersérker. Durante 6 asaltos el loxo gana un bonificador de Fuerza +4, un bonificador de Constitución +4, y un bonificador de moral +2 en salvaciones de Fortaleza pero sufre un penalizador –2 en la Clase de Armadura. Se mantienen los siguientes cambios mientras dura la furia bersérker: DG 5d10+15 (37 pg); CA 12, toque 9, desprevenido 11; Atq +10 c/c (2d8+9, maza de Armas Enorme) y +5 c/c (2d6+3, 2 golpetazos), o +10 c/c (1d6+6, 2 golpetazos), o +5 c/c (1d8+6, jabalina Grande), AE pisotear 1d8+9 (CD 18); TS Fort +4, Ref +5 Vol +6; Fue 23, Con 17; Trepar +8. Una vez que la ira bersérker termina, el loxo se encuentra fatigado (penalizador –2 a la Fuerza, penalizador –2 a la Constitución, no puede cargar ni correr) hasta el final del encuentro.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, un loxo puede pisotear a oponentes Medianos o más pequeños. Este ataque inflige 1d8+6 puntos de daño contundente. Un contrincante pisoteado puede intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador –4, o una salvación de Reflejos (CD16) para sufrir la mitad del daño.

Sociedad loxo

Los rebaños loxo son seminómadas. Se trasladan, paciendo y recogiendo frutas y nueces de arboledas que han plantado ellos mismos. Cuando llegan a una arboleda o a una zona adecuada para pacer, construyen refugios temporales que les cobijen hasta que llegue el momento de seguir trashumando. Los loxo necesitan enormes cantidades de hierba y otros recursos vegetales para alimentar sus enormes cuerpos. Cuando no comen, estas criaturas tallan obras de arte rústicas, que truecan por objetos o herramientas que necesitan.

Los rebaños loxo se dividen en clanes, y todos los miembros de un mismo clan llevan el mismo diseño en la ropa. Cada rebaño cuenta con un jefe (llamado lox-fithik o teniente del rebaño) que es un explorador, y con un tunnuk, que al menos posee dos niveles de mago.

Personajes loxo

La clase predilecta de un loxo es la de explorador. Los exploradores loxo eligen a los enemigos predilectos de entre las amenazas más comunes para sus territorios y hábitat.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ loxo es igual a su nivel de clase +7; por lo tanto, un explorador loxo de 1.er nivel, tiene un NEP de 8, lo que equivale a un personaje de 8.° nivel.

THRI-KREEN

Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe: 2d8 (9 pg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 40'
CA: 15 (+2 Des,+3 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataques: 4 garras +3 c/c y mordisco –2 c/c, o gytka +4 c/c y mordisco –2 c/c, o chatkca +4 distancia
Daño: garra 1d4+1, mordisco 1d4 más veneno, gytka 1d8+1, chatkca 1d6+1
Ataques especiales: veneno, psiónica*
Cualidades especiales: familiaridad en armas (gytka), familiaridad en armas (chatkca), inmunidad a *dormir*, salto, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +0, Ref +5, Vol +4
Características: Fue 12, Des 15, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 7
Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +3, Esconderse +4*, Escuchar +3, Saltar +31, Trepar +3
Dotes: Desviar flechas (A), Soltura con un arma (gytka)
Terreno/Clima: desierto/templado o cálido
Organización: solitario o manada (5–10)
Valor de desafío: 1
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1



Los thri-kreen, a veces llamados mantis guerreras, son humanoides inteligentes de rasgos parecidos a los de los insectos. Prefieren los desiertos y las sabanas, donde llevan una vida de nómadas y cazadores.

Un thri-kreen parece una mantis religiosa bípeda. De los seis miembros que sobresalen de su parte central, dos le sirven para caminar y los otros cuatro terminan en una mano de cuatro dígitos. El cuerpo del thri-kreen adulto está cubierto por un exoesqueleto amarillo arenoso. Sus dos ojos compuestos, su par de antenas y una compleja estructura bucal, que incluye un par de mandíbulas mortíferas, confieren a su cabeza el aspecto de insecto. El thri-kreen típico lleva un arnés, un cinturón y correas para llevar su equipo, pero no utiliza ropa ni armadura.

Los thri-kreen se encuentran muy a gusto en las zonas enormes y áridas, donde pueden confundirse con mucha facilidad con las dunas azotadas por el viento y las rocas desnudas. A penas existen comunidades de thri-kreen permanentes; sin embargo las manadas de thri-kreen recorren ampliamente la extensión de sus territorios, devastando y cazando el alimento diario. En contadas ocasiones, dos o más manadas unen fuerzas para enfrentarse a enemigos especialmente peligrosos.

Los thri-kreen hablan un idioma compuesto de chasquidos y golpecitos mandibulares. La mayoría de los thri-kreen cuyas mañadas merodean cerca de las civilizaciones humanoides también hablan común.

Combate

A la hora de cazar, los thri-kreen hacen uso de su camuflaje natural para abalanzarse sobre las presas potenciales. El thri-kreen puede entrar en el combate (y escapar de él) con mayor rapidez que la mayoría de sus enemigos, debido a su velocidad y la aptitud para saltar. Pueden utilizar la gytka y la chatkca (armas exóticas que sólo utilizan las mantis guerreras), aunque prefieren atacar con las garras y sus mordiscos venenosos.

Veneno (Ex): el thri-kreen inocula su veneno (salvación de Fortaleza CD 11) logrando un ataque de mordisco. El daño inicial y secundario es el mismo (parálisis durante 2d6 minutos). El thri-kreen produce el veneno suficiente para un mordisco al día.

Poderes psiónicos (St): *cuando se utiliza el Manual de Psiónica, se aplican las siguientes aptitudes psiónicas al thri-kreen. A voluntad: *camaleón, conocer la dirección*; 1/día: *arma metafísica, menor desplazamiento*. Nivel de manifestador 10.º; salvación CD 8 + nivel de poder.

Modos Ataque/Defensa: *empujón mental/escudo del pensamiento, flagelación del ego, vacío mental*. El thri-kreen manifiesta sus poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales como si se tratara de un guerrero psíquico o de un psiónico con Psicometabolismo como disciplina principal (la clase predilecta del thri-kreen es guerrero psíquico, aunque algunos de ellos prefieren ser monjes o psiónicos con la disciplina primaria de Psicometabolismo).

Inmunidad a *dormir* (Ex): como los thri-kreen no duermen, son inmunes a los efectos mágicos de *dormir*. Un lanzador de conjuros thri-kreen sin embargo, necesita 8 horas de descanso antes de poder preparar los conjuros.

Salto (Ex): el thri-kreen es un saltador nato. Gana un bonificador de capacidad +30 en todas las pruebas de Salto y su distancia máxima de salto no se ve limitada por su altura.

Habilidades: *el exoesqueleto de un thri-kreen se mezcla muy bien con el terreno desértico, lo que le otorga un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse en zonas arenosas o áridas.

Personajes thri-kreen

La clase de personaje predilecta del thri-kreen es la de explorador, pero algunos prefieren el camino del clérigo (normalmente siguiendo a Ehlonna, Fharlanghn u Obad-Hai) o del druida. Un personaje thri-kreen comienza a jugar con 2d8 Dados de golpe, lo que le confiere un ataque base de +2; salvaciones base de Fort +0, Ref +3, Vol +3; Desviar flechas como dote adicional; una dote adicional de libre elección; y puntos de habilidad iguales a (2+ mod Int) × 5. Sus habilidades de clase como thri-kreen son: Equilibrio, Esconderse, Escuchar, Avistar, Saltar y Trepar. Muchos thri-kreen también cumplen los requisitos para conseguir las dotes monstruosas de Ataque múltiple, Combate con múltiples armas y Multidextrismo, y las prefieren antes que otras dotes.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un thri-kreen no psiónico es igual a su nivel de clase +3. Por lo tanto, un explorador thri-kreen no psiónico 1.er nivel, tiene un NEP de 4, lo que equivale a un personaje de 4.º nivel.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un thri-kreen psiónico es igual a su nivel de clase +5. Por lo tanto, un explorador thri-kreen psiónico de 1.er nivel, tiene un NEP de 6, lo que equivale a un personaje de 6.º nivel.

Índice alfabético

abrazar lo salvaje 63
acechador del pantano 30
acechar 64
acertijos 96
Adoptar aptitud sobrenatural 30
Adoptar aptitud sobrenatural mejorado 30
agarrón mejorado 19
Agarrón múltiple mayor 31
Ajustar la mirada 31
ajuste de nivel 6
alas del mar 63
alas nebulosas 63
alcance 12
Alcance extendido 31
aletas a pies 63
aliento de Laogzed 63
Aliento rápido 31
alineamiento 102
alzamiento flotante 63
Amigo de las frondas 31
Aplastar 31
Apresurar aptitud sortílega 31
arma de energía 63
armas de aliento y ajuste de nivel 16
armas naturales 11, 27
astucia del zorro 64
Ataque en vuelo mayor 32
Ataque en vuelo mejorado 33
Ataque múltiple mejorado 33
ataque, área de 32
ataque sónico 19
Atronar 34
aurora 64
avanzar a un monstruo 105
bajo las olas 23
bendición del guiralón 64
beneficios dependientes del nivel 15
bestia monstruosa (plantilla) 115
Boca de serpiente 34
bodak 146
bonificador de armadura natural 11
burbuja deshidratante 64
calcular los ajustes de nivel 10
cambio de alineamiento 146
Cambio rápido 34
camuflaje 64
canto disonante 65
canturreo armonioso 65
características ausentes 19
características desequilibradas 11
carga del león 65
clase de monstruo minotauro 27
clases de monstruo 25
clases de prestigio de monstruo 73
Cola prensil 34
Combate con múltiples armas mayor 34
Combate con múltiples armas mejorado 34
Conjuración sustitutiva 34
Constricción desgarradora 35
constructo encarnado (plantilla) 116
consunción de energía 19
corrupto (yuan-ti) 140
criatura alada (plantilla) 117
criatura espectral (plantilla) 120
criatura feral (plantilla) 122
criatura gelatinosa (plantilla) 124
criatura insecto (plantilla) 125
criatura momificada (plantilla) 126
criatura reptiliana (plantilla) 128
criatura simbiótica (plantilla) 129
criatura sombría (plantilla) 131
criatura táurica (plantilla) 133
criaturas criogénicas 120
criaturas de un DG 13
Criaturas lerneas 120
criaturas pirogénicas 120
cuerpo pétreo 65
cuerpo vegetal 66
cultista yuan-ti (clase de prestigio) 65
curación rápida 17
daño a características 13
demonios, diablos y convocación 20
Desangrar 35
deseo (ritual) 150
deseo 19
desgarrar la tierra 66
Desprender 35
desprender víboras 66
dientes puntiagudos 66
dominio de prestigio de Sufrimiento 77
Dominio del dolor 35
dotar de consciencia a constructo 66
dotar de consciencia a muerto viviente 66
dotes de trasfondo 29
dotes monstruosas 29
dotes, adquirir 11
dotes, avance y 108
dragones 22
draña 146
elegir una criatura base 9
élite, características de 14
encarnar constructo (conjuro) 67
engendro liberado (clase de prestigio) 79
engendros libres 75
engullir 19
entrenarse en dotes monstruosas 30
equipo de monstruo 41
Espacio de objeto adicional 35
especialización en escuelas 59
espectro 147
Esquiva agotadora 35
estrella sagrada 67
estructura piramidal 142
excavar rápido 67
explosión cacofónica 67
extender tentáculos 67
factores del ajuste de nivel 11
fantasma 20, 146
fantasma bestial (plantilla) 134
fauces del caos 67
fisiología y personajes 10
Fortaleza agotadora 35
foso ilusorio 68
fundir brazos 68
Furia involuntaria 35
Golpe final 35
granizo 68
guardia esquelética 68
guardián de la prole (yuan-ti) 140
Habitante de las profundidades 36
Habituado a la energía 36
Hablar a la vez 36
hablar con los aliados 68
Hijo del invierno 36
hipocampo 88
horror escamoso (clase de prestigio) 81
ilícido erudito (clase de prestigio) 82
incorpóreo (plantilla) 136
incorpóreo 147
incubador de slaad (clase de prestigio) 85
Inmunidad al veneno 36
Insensibilidad 36
jinete de las olas (clase de prestigio) 88
lanza sónica 68
lanzamiento de conjuros y monstruos 18
Lanzar enemigo 36
látigos flamígeros 69
licántropo 146
liche 20, 146
listas de conjuros 60
máscara de muerte viviente 69
méfit y convocación 17
mezclarse con los bosques 69
mirada 17
Mirada aguda 37
Mirada irresistible 37
Mirada penetrante 37
modificadores a características 14
moldear mensaje onírico 69
monstruos avanzados 19
monstruos difíciles 22
monstruos intermedios 15
monstruos introductorios 11
montura de jinete de las olas 90
Morador del desierto 37
muerte infame 69
muerto viviente 20
múltiples plantillas 142
Multitarea 37
muro de extremidades 70
necrófago 147
NEP inicial 6
nivel de personaje 5
nivel efectivo de personaje 5, 6
niveles máximos 19
Nómada de los pastos 37
Nube de polvo 37
nube de tinta 70
olfato (aptitud) 13
olfato (conjuro) 70
Olfato asombroso 37
Olfato mejorado 37
oscuridad reptante 70
Patear 37
permanencia 60
personajes malignos 102
Picado poderoso 38
pisotear 19
plaga de arañas 70
plantilla paso a paso, añadir una 114
plantilla, añadir una 111
plantilla, personajes con 18
plantillas adquiridas 111
plantillas heredadas 111
plantillas y ajuste de nivel 114
plantillas y biología 142
plantillas y clases 17
plantillas, múltiples 142
poderes psiónicos 19
Potenciar aptitud sortílega 38
presencia pavorosa 17
puente de sonido 71
puntos de habilidad 15, 27
puntos de habilidad iniciales 11
puntuaciones de característica de élite 14
ramillete de conjuros 71
rayo 19
reducción de daño 17
reducir mejorado 71
Reflejos agotadores 38
regeneración 17
repudio 71
resistencia a conjuros 13
resistencia a la energía 13
resistencia a la expulsión 19
Resistencia a la expulsión mejorada 38
resistencia mayor 71
resistencia superior 72
Resonancia 38
Resoplar 39
respiración aérea 72
resultado final 151
Revolverse 39
ritual de agallas 148
ritual de alineamiento 148
ritual de asociación 148
ritual de desaprender 149
ritual de los elementos 148
ritual de transfiguración 149
ritual de vitalidad 150
rituales 147
rituales mayores 149
Rituales menores 147
Rugido poderoso 39
Rugido poderoso mayor 39
Saltamontes 39
Salto poderoso 340
señor de las moscas (clase de prestigio) 91
servidor menor 72
sibila (clase de prestigio) 94
sirena (clase de prestigio) 97
slaad 147
Sobrellevar 40
Soltura con aptitud 40
sombra 147
superviviente (clase de prestigio) 99
tamaño (de las armas) 42
tamaño (de los personajes) 11, 15, 26, 106
Telaraña mejorada 40
tipo contra subtipo 143
Tormenta alada 40
transformación 145
Transformación sobrenatural 40
trasfondo, dotes de 29
tumulario (plantilla) 138
tumulario 147
Valor de desafío 5, 6, 107
vampiro 20, 147
vargouille 147
velocidad 11, 26
veneno 13
Veneno letal 40
Veneno virulento 40
viento sangriento 72
visión en la penumbra 72
vista ciega (aptitud) 13
vista ciega (conjuro) 72
vista ciega mejorada 72
Voluntad agotadora 40
yuan-ti (plantilla) 140

Una nueva casta de aventureros

Algunos monstruos, tanto maravillosos como pérfidos, tienen una vocación que llega más allá de la existencia ordinaria de su raza. Viajando junto con otros intrépidos personajes, estas heroicas criaturas se hacen un lugar en la leyenda mediante sus espadas, conjuros, dientes y garras.

Este suplemento para el juego de D&D proporciona todo lo que necesitas para interpretar a un monstruo como personaje o hacer que los monstruos contra los que luchan tus héroes sean incluso más formidables. En el interior encontrarás más de cincuenta clases de monstruo completamente nuevas que muestran cómo se desarrollan las características y aptitudes de las criaturas a medida que obtienen niveles. Además de las nuevas clases de prestigio y plantillas de monstruos, Especies salvajes también presenta nuevas dotes, conjuros, objetos mágicos y mucho más.

Para usar este suplemento, un Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*. Un jugador sólo necesita el *Manual del jugador* y el *Manual de monstruos*.

Escaneado por
TEARdrop

ISBN 84-95712-84-9

DD1022

Impreso en España–Printed in Spain