
Dungeons & Dragons
Draconomicón
El libro de los dragones
Andy Collins, Skip Williams, James Wyatt



DRACONOMICÓN

ANDY COLLINS, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

DESARROLLO
ANDY COLLINS

DISEÑO ADICIONAL
ED STARK, GWENDOLYN F.M. KESTREL

EDICIÓN
MICHELE CARTER, DALE DONOVAN, GWENDOLYN F.M. KESTREL, CHARLES RYAN

DIRECCIÓN DE EDICIÓN
KIM MOHAN

DIRECCIÓN DISEÑO D&D
ED STARK

DIRECCIÓN DE I+D JDR
BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA DE PUBLICACIONES
MARY KIRCHOFF

DIRECCIÓN DE PROYECTO
MARTIN DURHAM-

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
CHAS DELONG

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
TODD LOCKWOOD

ILUSTRACIONES INTERIORES
WAYNE ENGLAND, EMILY FIEGENSCHUH, LARS GRANT-WEST, REBECCA GUAY-MITCHELL, DAVID HUDNUT, JEREMY JARVIS, GINGER KUBIC, JOHN & LAURA LAKEY, TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, DENNIS CRABAPPLE-MCCLAIN, MATT MITCHELL, MARK NELSON, STEVE PRESCOTT, VINOD RAMS, RICHARD SARDINHA, RON SPENCER, STEPHEN TAPPIN, JOEL THOMAS, BEN THOMPSON, SAM WOOD

DISEÑO GRÁFICO
DAWN MURIN, MARI KOLKOWSKI

CARTOGRAFÍA
TODD GAMBLE

ESPECIALISTAS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
ERIN DORRIES, ANGELIKA LOKOTZ

DISEÑO ORIGINAL INTERIOR
SEAN GLENN

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
DANIEL HIDALGO VICENTE

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DNDTRAD

GRACIAS A LA INESTIMABLE COLABORACIÓN DE LOS OJOS DE ALEX SANTONJA "KANO".

Este juego con el Sistema d20 utiliza las reglas desarrollados para el nuevo juego de DUNGEONS & DRAGONS® por Johathan Tweet, Monte Cook, Skip Willians, Richard Baker y Peter Adkinson.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducido de ninguna forma sin permiso escrito. Para saber más de la Open Gaming License y la d20 System License, visite por favor www.wizards.com/d20.

Pruebas de juego: Greg Collins, Jesse Decker, Viet Nguyen, Marc Rusell, Dennis Worrell.

Consejos valiosos proporcionados por Todd Lockwood y Sam Wood [Anatomía y movimiento del dragón], Mónica Shellman y Michael S. Webster [Nombres de dragones].

Las fuentes para este producto [y los autores de esos trabajos] incluyen *Atlas of Animal Anatomy* [W. Ellemburg y H. Dettrich], *El libro del poder arcano* [Monte Cook/ Malhavoc Press], *Libro de oscuridad vil* [Monte Cook], *Bulfinch's Mythology* [Thomas Bulfinch], *Transformations of Myth through Time* [Joseph Campbell], *"Clas Acts: Dragonkith", Dragon Magazine nº 284* [Monte Cook], *Council of Wyrms* [Bill Slavicsek], *Defensores de la fe* [Rich Redman y James Wyatt], *Draconomicón AD&D segunda edición* [Nigel Findley, Christipher Kubasik, Carl Sargent, John Terra y William Tracy], *"Dragontongue: A Draconic Language Primer", Dragon Magazine nº 284* [Owen K. C. Stephens], *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS* [Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Willians y Rob Heinsoo], *The Golden Bough* [James George Frazer], *Manual de monstruos AD&D Primera edición* [Gary Gigax], *Monstruos de Faerûn* [James Wyatt y Rob Heinsoo], *Manual de monstruos AD&D Segunda edición, Aventuras orientales* [James Wyatt], *Especies salvajes* [Jennifer Clarke Wilkes, David Eckelberry y Rich Redman, *Tomo y sangre* [Bruce Cordell y Skip Willians]. Los títulos en inglés, inéditos en castellano.

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.

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

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

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS, d20 System, el logotipo de d20 System, WIZARDS OF THE COAST y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. en los E.E.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 *Draconomicon: the book of the dragons.*

Impreso por: Gráficas'94
Depósito legal: B-19984-04
ISBN: 84-96262-51-0

Impreso en España - Printed in Spain

Contenido

Introducción 4

Capítulo 1: todo acerca de los dragones 5
El cuerpo del dragón 5
La fisiología del dragón 9
El ciclo vital del dragón 10
Los sentidos del dragón 17
El vuelo 18
Otros modos de movimiento 19
Las habilidades de combate 21
Las debilidades del dragón 25
Actitud y psicología 25
La sociedad de los dragones 26
El idioma 28
La religión 30
Dragones por tipo 36
Los tamaños de los dragones 36
Los dragones azules 37
Los dragones blancos 38
Los dragones de bronce 40
Los dragones de cobre 42
Los dragones negros 44
Los dragones de oro 46
Los dragones de oropel 48
Los dragones de plata 50
Los dragones rojos 52
Los dragones verdes 54

Capítulo 2: una guía de dragones para el DM 57
Dragones en la campaña 57
Cómo dirigir un encuentro con un dragón 59
La mecánica del cuerpo a cuerpo 59
Cómo combatir en el aire 59
Cómo utilizar armas de aliento 62
¿Exhalar o no exhalar? (He aquí el dilema) 63
Cómo utilizar formas especiales de ataque . 64
Los dragones como lanzadores de conjuros 65
Las dotes de los dragones 66
Descripciones de las dotes 67
Los conjuros de los dragones 75
Descripciones de los conjuros 76
Los objetos mágicos de los dragones 82
Protecciones para guaridas 84
Clases de prestigio para dragones 86
Destructor impío de Tiamat 86
Discípulo de Ashardalón 87
Dragón ascendido 89
Dragón tatuado 90
Furia de las escamas sangrantes 92
Guardián sagrado de Bahamut 93
Maestro elemental 95
Observador imparcial de Cronepsis 97
Los dragones avanzados 99
Ejemplo de dragón avanzado 100

Capítulo 3: la perspectiva del jugador 101
Cómo combatir contra un dragón 101
Hombre prevenido vale por dos 101
Limita el campo de batalla 101
El elemento sorpresa 102
Dispersarse, concentrar ataques 102
No te quedes demasiado 103
Dotes 103
Conjuros nuevos 106
Dominios de clérigo 107
Descripciones de conjuros 109
Armaduras de piel de dragón 115
Objetos dracónicos 116
Objetos mágicos 118
Anillos 118
Armaduras 118
Armas 119
Artefactos menores 119
Bastones 119
Cetros 119
Objetos maravillosos 120
Clases de prestigio 122
Acechadragones 122
Amigo del dragón 123
Caballero de platino 125
Dracólito 126
Garra de Tiamat 127
Iniciado de los misterios dracónicos 129
Jinete de dragón 130
Lírico de la canción dracónica 131
Matadragones 132
Robatesoros 134
Un dragón en el grupo 136
Ventajas y desventajas de los dragones 136
El dragón como montura 136
El dragón como allegado 138
El dragón como montura especial 139
El dragón como familiar 141
El dragón como personaje jugador 141

Capítulo 4: nuevos monstruos 145
Monstruos por tipo (y por subtipo) 145
Dracoliche 145
Dragónido 148
Dragón colmillo 149
Dragón espectral 151
Dragón esqueleto 153
Dragón feérico 154
Dragón de la sombra 155
Dragón vampírico 156
Dragón zombi 159
Dragones planarios 160
Aullador 160
de Batalla 161
del Caos 163
Estigio 164
Etéreo 166
de Herrumbre 167
Oceánico 169
Piroclástico 170
Radiante 171
Tarteriano 173
Dragonnel 174
Dragontino abisal 175
Dragontino astado 176
Dragontino elemental 177
agua 177
aire 178
cieno 179
fuego 179
hielo 180
humo 181
magma 182
tierra 182
Dragontino de la tormenta 183
Escarabajo del tesoro 184
Gólem 185
Gólem dragón de hierro 185
Gólem dragón de hueso 187
Gólem dragón de piedra 187
La criatura dracónica 188
Semidragón 188
Sierpe terrestre 190
del bosque 190
de las colinas 191
del desierto 192
de la Infraoscuridad 193
de la jungla 193
de las llanuras 195
de la montaña 195
de los pantanos 196
de la tundra 197
Vomitador escamoso 198

Capítulo 5: ejemplos de dragones 199
Cómo personalizar los dragones 199
Ejemplos de dragones azules 200
Ejemplos de dragones blancos 209
Ejemplos de dragones de bronce 216
Ejemplos de dragones de cobre 223
Ejemplos de dragones negros 230
Ejemplos de dragones de oro 238
Ejemplos de dragones de oropel 246
Ejemplos de dragones de plata 254
Ejemplos de dragones rojos 262
Ejemplos de dragones verdes 269

Apéndice 1: el tesoro del dragón 277

Apéndice 2: el índice de los dragones .. 286

Introducción

El dragón se irguió, rugiendo, arañando el aire,
vomitando fuego, y se abalanzó
sobre Dydd, pero el druida dio un tajo
en el mismo corazón de Ashardalón, su cimitarra se abrió paso
y la sangre vital comenzó a manar. Entonces Dydd
fue muerto, su corazón arrancado de su pecho
por las codiciosas garras del dragón, engullido, consumido
para sustentar la menguante vida de Ashardalón.
Durante un tiempo...
—La balada de Dydd

Más que ninguna otra criatura, los dragones simbolizan lo que significa el juego de DUNGEONS & DRAGONS. Desde el salvaje dragón blanco hasta el majestuoso dragón de oro, los dragones representan los mayores peligros que los aventureros pueden encontrar en sus carreras, asi como también las mayores recompensas que puedan anhelar. Desde la pequeña cría al final del primer dungeon de los aventureros, hasta la gran sierpe Colosal con la que se encuentran en la cúspide de su carrera, los dragones son el encuentro definitivo: una lucha brutal y memorable que será recompensada con las riquezas del tesoro del dragón.

Los dragones son criaturas míticas, descritas frecuentemente como la primera raza inteligente que aparece en el mundo, con ciclos vitales que abarcan cientos de años. Simbolizan el propio mundo y encarnan su historia, y los dragones más ancianos son los depositarios de vastos conocimientos y antiguos secretos. Este aspecto de los dragones les convierte en algo mucho más que un simple combate difícil. Son sabios y oráculos, fuentes de sabiduría y profetas de las cosas que están por suceder. Su misma comparecencia puede ser un presagio de buena o mala suerte.

Quizá lo más importante es que los dragones son un recordatorio de que la acción del juego de D&D tiene lugar en un mundo de fantasía, maravilla y magia, un mundo apartado de lo mundano en todos los sentidos. Cualquier intento de describirlos como poco más que lagartos glorificados con alas y arma de aliento va en detrimento, no sólo de los dragones, sino también del universo de fantasía de D&D y la riqueza de las leyendas, mitos e historias heroicas que colocan a los dragones en la posición icónica que tienen que tener al ser parte del propio nombre del juego. Los dragones son, por su propia naturaleza, fuerzas épicas en el mundo. Sus acciones, sus planes, e incluso sus sueños son percibidos por todo el mundo. Desde una cría asaltando rebaños de ovejas, hasta el poderoso Ashardalón devorando almas preencarnadas, los dragones hacen cosas que importan, ya sean a escala local o en el gran tablero cósmico. Son la personificación de la fantasía.

Todo ello, en pocas palabras, es la razón de este libro. Los dragones son una parte tan importante en el juego que unas reglas de referencia de este tipo son un añadido esencial a cualquier campaña, aumentando la excitación de los encuentros dracónicos tanto para los jugadores como para el DM. Este último encontrará aquí información sobre los poderes y tácticas de los dragones, asi como multitud de nuevas dotes, conjuros, objetos mágicos y clases de prestigio diseñadas para hacer más interesantes, desafiantes e inusuales los encuentros con dragones. En el caso de que los dragones ya descritos en el *Manual de monstruos* y otros libros no sean suficientes, este libro también presenta una variedad de monstruos de todo tipo relacionados con los dragones, para que los incluyas en el juego. Mientras tanto, los jugadores pueden descubrir tácticas para exterminar dragones y sacar partido de nuevas dotes y conjuros, objetos mágicos y clases de prestigio que convertirán a sus personajes en los matadragones definitivos, jinetes de dragón o incluso servidores del dragón.

Sin embargo, el *Draconomicón* no solo trata acerca de las reglas, las tácticas y la ecología de los dragones. Las ilustraciones de este libro pretenden inspirar un sentido nuevo y fresco de asombro y maravilla frente a las criaturas que constituyen una parte tan importante del juego de D&D. Los dragones son rapaces, arrogantes y mortales; pero también son majestuosos, impresionantes y magníficos. Un nuevo sentido de la grandeza de los dragones puede que no tenga un impacto concreto o perceptible sobre tu partida, como todas las reglas nuevas que encontrarás en este libro, pero seguro que su influencia se notará alrededor de tu mesa de juego.

Deja que este libro te inspire. Tanto si lo quieres utilizar para construir nuevos adversarios dracónicos y excitantes guaridas de dragones llenas de tesoros legendarios, como crear un personaje que cabalgue a lomos de un dragón de plata en la batalla contra los servidores de Tiamat, ten por seguro que encontrarás no sólo las reglas que quieres, sino la magia y el asombro que necesitas para hacer más divertidas tus partidas. Los dragones son criaturas de leyenda, y con este libro puedes ser parte de esa leyenda. Cuéntala de nuevo, vuélvela a vivir, moldéala otra vez a imagen de tus personajes o tu campaña. El *Draconomicón* te mostrará cómo hacerlo.

LOS DIFERENTES TIPOS DE DRAGONES

En el juego de D&D, el término "dragón" abarca cierto número de criaturas diferentes, algunas de las cuales se parecen poco a las grandes criaturas voladoras con arma de aliento que comúnmente consideramos como dragones.

Principalmente, este libro trata sobre las 10 variedades de dragones auténticos descritos en el *Manual de monstruos*; los cinco dragones cromáticos (negro, azul, verde, rojo, blanco) y los cinco dragones metálicos (oropel, bronce, cobre, oro, plata). Los dragones auténticos son criaturas que se vuelven más poderosas conforme envejecen.

Otros dragones auténticos son descritos en el Capítulo 4 de este libro. Además, el Apéndice 2: índice de dragones, proporciona una lista completa de todos los dragones auténticos que han aparecido en fuentes oficiales.

Otras criaturas del tipo dragón que no avanzan según las categorías de edad son citadas como dragones menores (lo que no significa necesariamente que sean menos formidables que los dragones auténticos).

Los tres tipos de dragones menores descritos en el *Manual de monstruos* son el dragón tortuga, el pseudodragón y el dragontino. El Capítulo 4 de este libro contiene descripciones de otros dragones menores, y el Apéndice 2 enumera cada dragón menor que ha sido descrito en los libros básicos o accesorios de D&D.

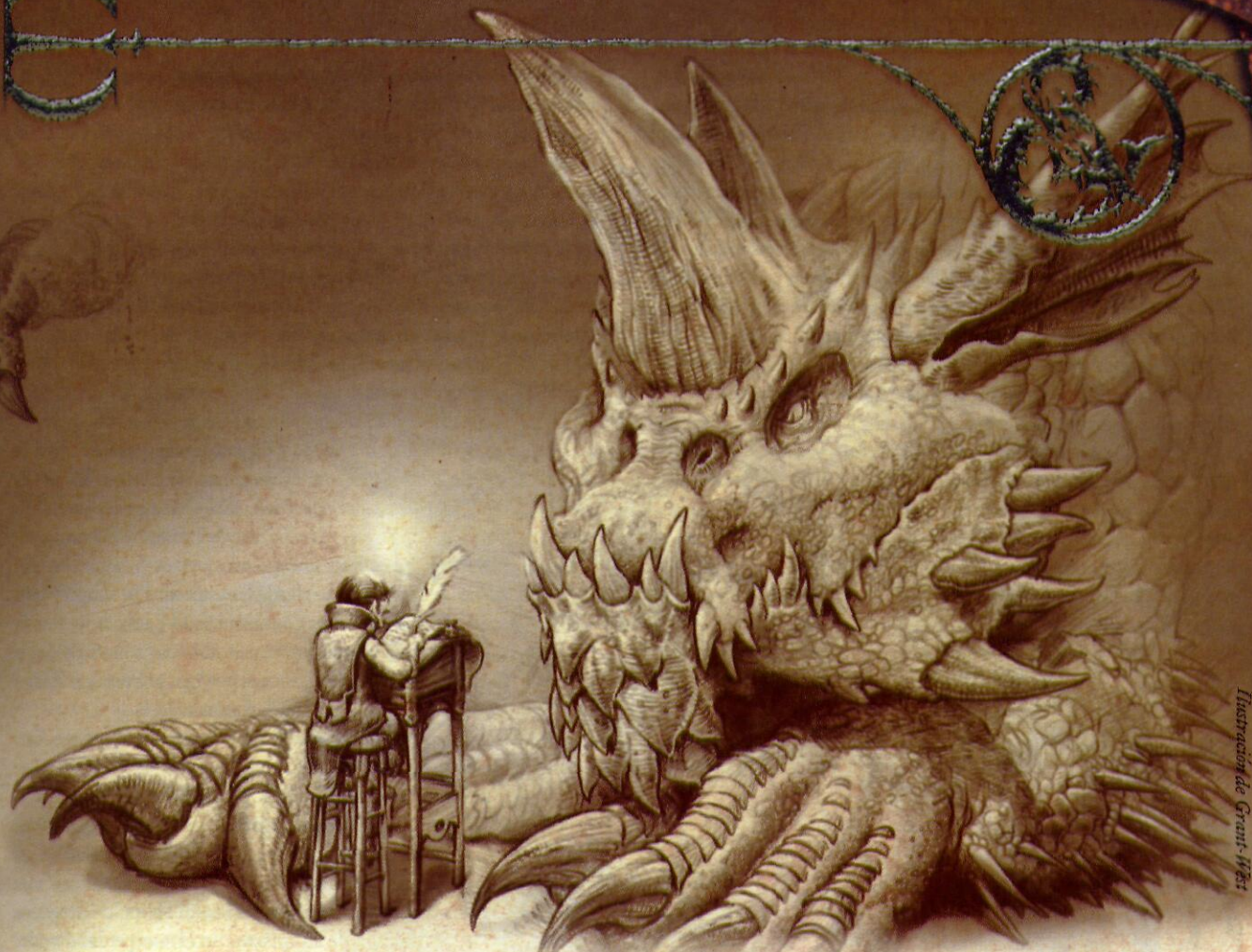


Ilustración de Grant West

Acerca de los dragones existe gran cantidad de material, tanto procedente de los relatos de los bardos como de pesados tomos. Desafortunadamente para los aventureros que planean enfrentarse a un dragón, la mayoría de *esa información es errónea. El primer capítulo de este* libro presenta la verdad acerca de los dragones; sus tipos, sus hábitos, su fisiología y su visión del mundo.

EL CUERPO DEL DRAGÓN

"¿Cómo puede imaginar uno algo más magnífico que... un dragón, el modelo de la creación?"

—Bheilorveilthion, sierpe roja

"¡Un puñado de vanidosos reptiles voladores con pretensiones, si quieres mi opinión!"

—Hatredymaes, androesfinge

A primera vista, un dragón se parece a un reptil. Tiene el cuerpo musculoso, el cuello grueso y largo, la cabeza con cuernos o adornos, la boca repleta de dientes y la cola sinuosa. La criatura camina sobre cuatro poderosas patas acabadas en unos pies con garras, y vuela utilizando sus enormes alas, *parecidas a las de un murciélago. Pesadas escamas cubren al* dragón desde la punta de la cola hasta el final del hocico. Sin embargo, como verás a continuación, este primer vistazo no hace sino comenzar a contar la historia acerca de la naturaleza de los dragones

ANATOMÍA EXTERNA

A pesar de sus escamas y sus alas, el cuerpo del dragón posee rasgos más felinos que reptiles. Consulta las ilustra*ciones en las paginas siguientes conforme vayas leyendo.*

Al igual que los ojos de un gato, los ojos del dragón tienen un iris comparativamente grande, con una pupila vertical. Esta disposición permite a la pupila abrirse extremadamente a lo ancho y admitir mucha más luz que un ojo humano. La esclera, también llamado el "blanco", de los ojos de un dragón suele ser amarilla, dorada, verde, naranja, roja o plateada, con el iris de un color más oscuro y que contraste.

Para un observador casual, las pupilas del dragón siempre parecen cortes verticales. Sin embargo, si uno mirase más detenidamente los ojos de un dragón, podría apreciar una segunda pupila y un segundo iris dentro del primero. El dragón puede mover y rotar esta abertura interior hasta 90 grados, asi la pupila interior puede cubrir la exterior o formar un ángulo recto con ella. Esta estructura ocular proporciona al dragón una percepción de profundidad y una capacidad de enfocar extremadamente precisas, sin importar cuánta luz haya.

El ojo del dragón está protegido por un párpado de piel curtida y tres suaves párpados interiores, o membranas nictitantes. La membrana más interior es transparente como el cristal y sirve para proteger el ojo de

cualquier daño mientras el dragón vuela, lucha, nada o excava con los ojos abiertos. Los otros dos párpados sirven principalmente para mantener limpios la membrana interior y la superficie del ojo. Son más gruesos y menos transparentes que la membrana interior. Un dragón puede utilizar estas membranas interiores para proteger sus ojos de destellos súbitos de luz brillante. Los ojos de un dragón brillan en la oscuridad, pero el dragón puede ocultar el brillo cerrando uno o más de sus párpados internos; realizar esto no afecta a su visión.

Las orejas del dragón a menudo resultan indistinguibles de los adornos que enmarcan su cabeza, especialmente cuando el dragón está descansando. Sin embargo, las orejas de un dragón activo están continuamente moviéndose y girando mientras el dragón rastrea sonidos.

No todos los dragones tienen orejas externas; los dragones cavadores o acuáticos a menudo poseen un simple par de agujeros protegidos por un pliegue que sobresale.

La boca de un dragón presenta unas quijadas poderosas, una lengua bífida y dientes afilados. El número y el tamaño exacto de los dientes de un dragón depende de su edad, hábitat y dieta; sin embargo, la dentadura de un dragón suele incluir cuatro colmillos (caninos) bien desarrollados (dos superiores y dos inferiores) que se curvan ligeramente hacia dentro y poseen bordes cortantes tanto en la parte exterior como en la interior. El dragón utiliza sus colmillos para empalar y matar a la presa, y le sirven como arma principal.

Inmediatamente enfrente de los colmillos en cada quijada, se encuentran los incisivos del dragón, los cuales suelen ser ovalados y tienen bordes aserrados en la punta. Cuando un dragón muerde a una presa grande, estos dientes cortan un semicírculo de carne.

Detrás de los colmillos en cada quijada, un dragón tiene una fila de molares similares a ganchos, que le ayudan a sujetar a su presa. Un dragón no está bien equipado para masticar, y normalmente desgarra a su presa en trozos lo suficientemente pequeños para tragárselos. El dragón puede crear un movimiento de sierra con sus incisivos moviendo su quijada inferior y agitando su cabeza de un lado a otro, permitiendo que los incisivos corten rápidamente la carne y los huesos.

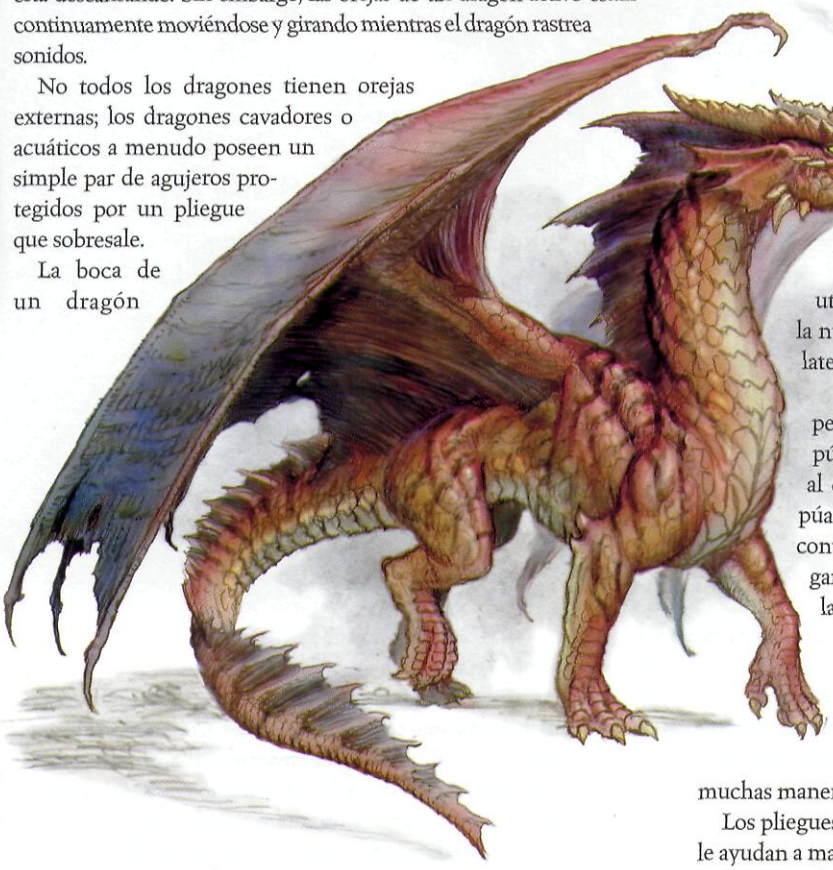


Ilustración de T. Lockwood

Muchos dragones aprenden a agarrar una presa y sacudirla literalmente hasta la muerte. Otros dragones han dominado la técnica de atrapar a su presa y tragársela entera.

Algunos cazadores de dragones alardean de que pueden asir la boca cerrada de un dragón, evitando que la criatura les muerda. Bien es cierto que un dragón aplica más fuerza cuando cierra sus quijadas que cuando las abre, pero sin embargo, mantener cerrada la boca de un dragón sigue requiriendo una fuerza considerable. Incluso si un enemigo consiguiera sujetar sus quijadas cerradas, el dragón probablemente arrojaría a su oponente con un movimiento de su cabeza, le desgarraría con sus garras, o ambas cosas.

Las púas, salientes y otras protuberancias que adornan la cabeza del dragón hacen que la criatura parezca temible, y esa es precisamente su función principal.

El cuerno del dragón es una proyección queratinosa que crece directamente desde el cráneo. Un dragón con los cuernos apuntando hacia atrás puede utilizarlos para acicalarse, y también ayudan a proteger la nuca en combate. Los cuernos que sobresalen de los laterales de la cabeza ayudan a protegerla.

Los pinchos y púas de un dragón son queratinosos, pero más blandos y flexibles que los cuernos. Las púas están clavadas en la piel del dragón y ancladas al esqueleto mediante ligamentos. La mayoría de las púas están situadas a lo largo de la columna y la cola. Al contrario que los cuernos, las púas son móviles, con una gama de movimiento que varía con el tipo de dragón y la localización de las mismas en el cuerpo del dragón.



Por ejemplo, las que están a lo largo de la espalda sólo pueden subir o bajar, mientras que las que apoyan los oídos se pueden mover de muchas maneras distintas.

Los pliegues y protuberancias en la espalda y la cola del dragón le ayudan a mantener la estabilidad cuando vuela o nada.

Para un estudioso que conozca algo del mundo natural, las poderosas patas de un dragón no son en absoluto como las de los reptiles. Las patas del dragón están posicionadas más o menos debajo de su cuerpo, igual que en los mamíferos (la mayoría de las patas de los reptiles surgen a los lados, ofreciendo mucho menos apoyo y movilidad de los que disfrutan un dragón o un mamífero).

Las cuatro patas de un dragón recuerdan a las de un gran pájaro. Cada una tiene tres o cuatro dedos con garras que sobresalen hacia delante (el número varía, incluso entre dragones del mismo tipo), más un dedo adicional, también con una garra, en la parte posterior del pie y que se encuentra ligeramente curvado hacia el cuerpo del dragón, muy similar a los pulgares humanos.

Aunque las patas delanteras del dragón no son totalmente prensiles, puede coger objetos con ellas, siempre que estos no sean muy pequeños. Este agarre no es lo suficientemente preciso como para utilizar herramientas, escribir o blandir un arma, pero permite al dragón sostener y llevar objetos. Un dragón también es capaz de coger objetos mágicos, como varitas, y puede completar componentes somáticos necesarios para los conjuros que pueda lanzar (consulta 'Lanzamiento de conjuros', más adelante). Algunos

dragones son lo suficientemente diestros como para coger a sus presas con sus garras delanteras y llevarlas asi.

Un dragón puede utilizar los "pulgares" de sus patas traseras para agarrar también, pero este agarre es menos preciso que el de sus patas delanteras.

La piel de un dragón se asemeja a la de un cocodrilo; es dura, curtida y gruesa. Sin embargo, al contrario que un cocodrilo, un dragón posee cientos de duras escamas resistentes que cubren su cuerpo. Las escamas de un dragón son queratinosas, como sus cuernos y sus púas. Por el contrario, las escamas no están unidas al esqueleto como las púas, y por ello el dragón no puede moverlas. Las escamas son mucho más duras y menos flexibles que las púas, con una resistencia a los golpes superior a la del acero.

Las escamas más grandes de un dragón se encuentran unidas a su piel a lo largo de un borde, y solapan a las escamas adyacentes, como las tejas en los tejados o las placas articuladas de una armadura. Estas escamas cubren el cuello, el vientre, los dedos y cola del dragón. Conforme el dragón va moviendo su cuerpo, las escamas tienden a cambiar conforme la piel y los músculos que se encuentran bajo ellas se mueven, y los bordes sueltos de las escamas a veces terminan ligeramente levantados. Este fenómeno ha llevado a muchos observadores a pensar erróneamente que el dragón puede levantar sus escamas de la misma manera que un pájaro mulle sus plumas.

La mayoría de las escamas del dragón son pequeñas y se encuentran unidas a la piel cerca del centro. Estas escamas se intercalan con las escamas vecinas, dando a la superficie del cuerpo una textura granulada. Las escamas son lo suficientemente grandes como para formar una capa continua de armadura natural sobre el cuerpo, incluso cuando éste se estrecha o se ensancha hasta su máxima extensión. Cuando el cuerpo se relaja o se contrae, la piel bajo las escamas tiende a arrugarse y a plegarse, aunque las escamas superpuestas siguen otorgando al cuerpo un aspecto liso y suave.

Las escamas de un dragón continúan creciendo toda su vida, aunque muy lentamente. Al contrario que otras criaturas con escamas, un dragón no cambia de piel ni se despoja de escamas individuales. En cambio, sus escamas crecen cada vez más, y le crecen nuevas escamas conforme su cuerpo va desarrollándose. Con los años, una escama puede erosionarse y partirse cerca de los bordes, pero su lento crecimiento suele ser suficiente para reemplazar cualquier porción que se rompa. Los dragones a veces pierden escamas, sobre todo si han sido dañados seriamente. Las escamas viejas suelen sembrar los suelos de las guaridas que llevan largo tiempo habitadas.

Cuando un dragón pierde una escama, habitualmente le crece una nueva en su lugar. Esta suele ser más pequeña que las escamas de alrededor, y también más delgada y menos resistente. Este fenómeno es lo que ha dado pie a los relatos de los bardos acerca de puntos débiles en la armadura de un dragón. Estos relatos son ciertos, pero rara vez una escama nueva en el enorme cuerpo de un dragón ha dejado a este vulnerable a un ataque.

La larga y musculosa cola de un dragón le sirve principalmente como timón cuando vuela. El dragón utiliza también su cola para propulsarse cuando nada y también la utiliza como arma.

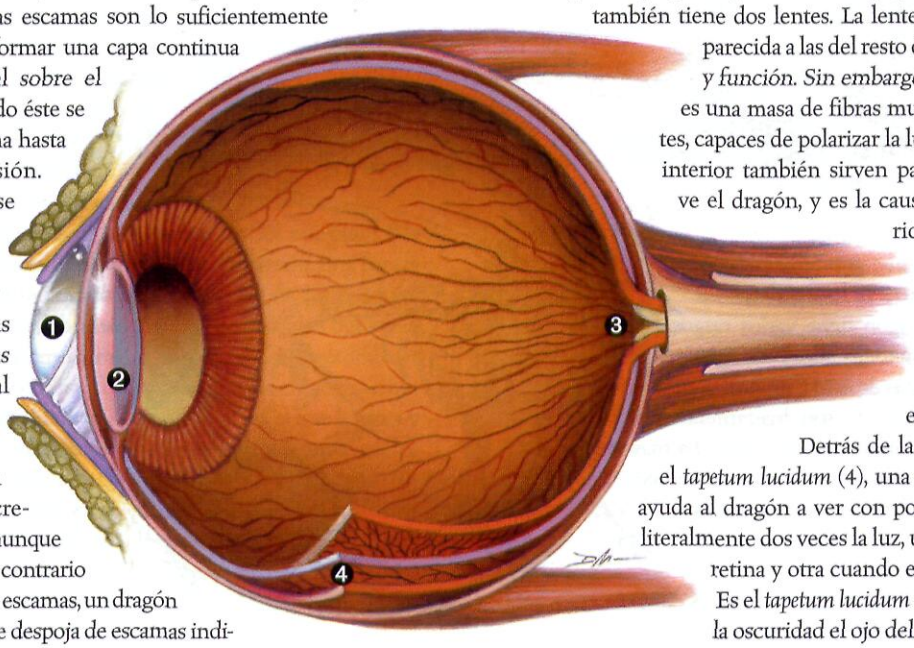
Las alas de un dragón consisten en una membrana de piel sin escamas, extendida sobre un armazón de huesos fuertes pero ligeros. Unos músculos increíblemente poderosos, situados en el pecho del dragón, le proporcionan la energía para volar.

La mayoría de los dragones poseen alas semejantes a las de un murciélago, con un miembro de apoyo relativamente corto, terminado en una garra vestigial que sobresale hacia delante. La mayoría de la superficie del ala esta formada por una membrana extendida sobre "dedos" alargados de hueso (las falanges de ala; consulta 'El esqueleto', más adelante), que se extienden mucho más allá del ala.

Algunos tipos de dragones poseen alas casi tan grandes como sus cuerpos, parecidas en cierto modo a las "alas" de las rayas marinas. Este tipo de alas también tienen un miembro con falanges que soportan el tercio delantero del ala, pero el resto de la misma se apoya en púas y protuberancias modificadas que tienen un radio de movimiento y control muscular limitado.

Dentro de los ojos del dragón

La mayoría de los expertos no se percatan de lo complejo y poco corriente que es en realidad el ojo de un dragón. Además de sus cuatro capas de párpados y de su doble pupila, el ojo del dragón también tiene dos lentes. La lente externa (1) es muy parecida a las del resto de criaturas en forma y función. Sin embargo, la lente interna (2) es una masa de fibras musculares transparentes, capaces de polarizar la luz que llega. La lente interior también sirven para aumentar lo que ve el dragón, y es la causa de la visión superior a larga distancia que éste posee. La retina del dragón (3) está repleta de receptores para la visión en color y en blanco y negro. Detrás de la retina se encuentra el *tapetum lucidum* (4), una capa reflectante que ayuda al dragón a ver con poca luz. El dragón ve literalmente dos veces la luz, una cuando llega a su retina y otra cuando es reflejada de nuevo. Es el *tapetum lucidum* el que hace brillar en la oscuridad el ojo del dragón.



ANATOMÍA INTERNA

Como verás en la siguiente sección, el parecido del dragón con un reptil es -literalmente- sólo en la piel. Consulta las ilustraciones que acompañan al texto conforme vas leyendo.

El esqueleto

Aunque es difícil conseguir un esqueleto completo de dragón, la mayoría de los expertos coinciden en que está compuesto por poco más de 500 huesos, comparado con los poco más de 200 huesos del esqueleto humano. Los huesos en la columna y las alas del dragón son los más diferentes.

Los huesos del dragón son inmensamente fuertes y aún así, excepcionalmente ligeros. En una sección transversal parecen huecos, con paredes gruesas formadas por círculos concéntricos de pequeñas cámaras, escalonadas como en un enladrillado. Capas de tejido conectivo fuerte y conductor para la sangre corren entre los distintos estratos.

El diagrama adjunto muestra en detalle el esqueleto de un dragón. Las partes significativas sen comentan brevemente a continuación.

El esternón (1) sirve como ancla para los músculos del vuelo. La *scapula draconis* (2) sostiene el ala. El *metacarpis draconis* (3) y las falanges alares (4) en cada ala soportan la mayoría de la superficie de vuelo de las alas. En algunos dragones, el cúbito dracónico (5) tiene una extensión llamada olecranon alar (6) (*NdT: el olecranon es donde se articula el cúbito con el húmero, y se localiza en la parte posterior del codo*) que presta un apoyo adicional en el ala.

La 13ª vértebra cervical (7) marca la base del cuello del dragón. Cada dragón auténtico, no importa lo grande o pequeño que sea, posee exactamente 13 vértebras cervicales, 12 vértebras torácicas, 7 vértebras lumbares y 36 vértebras caudales.

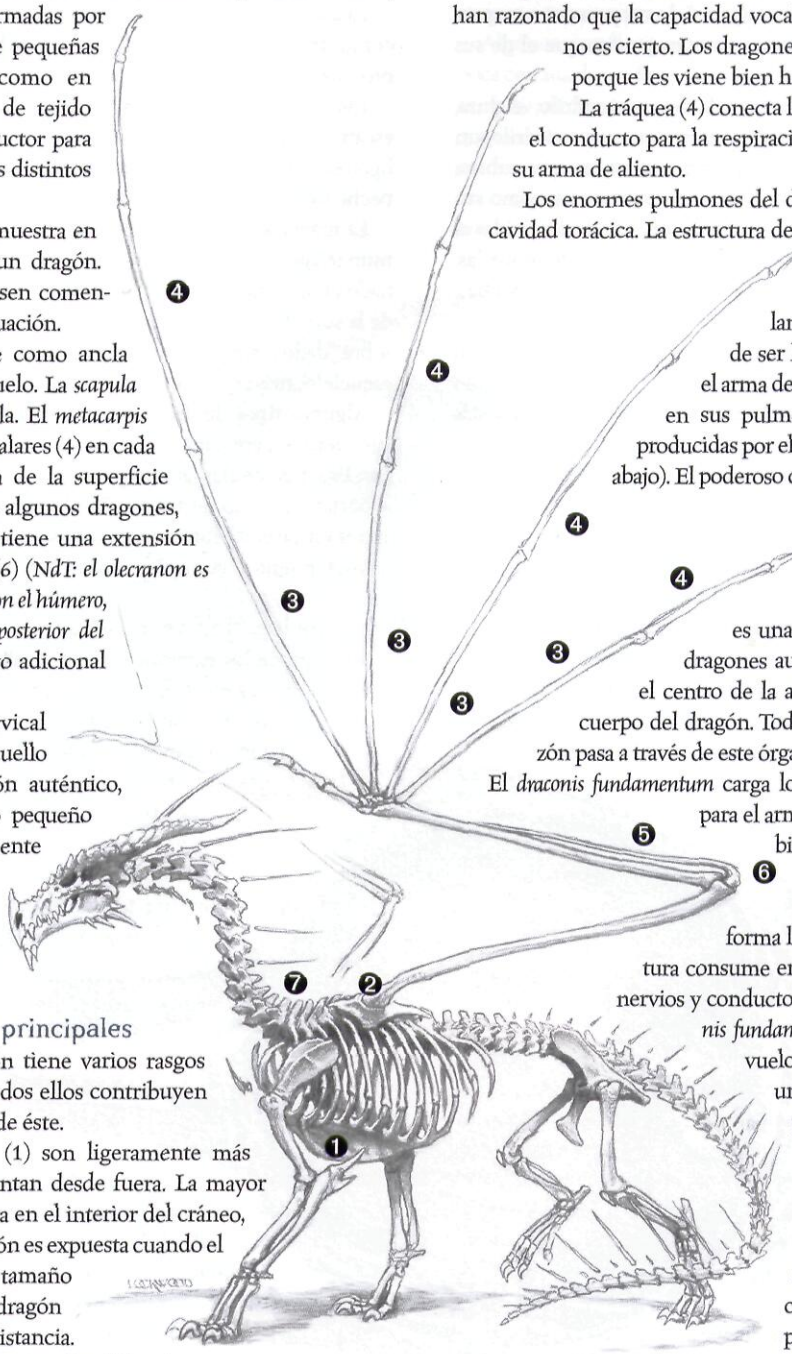


Ilustración de T. Lockwood

Los órganos internos principales

El interior de un dragón tiene varios rasgos dignos de mención, y todos ellos contribuyen a las capacidades únicas de éste.

Los ojos del dragón (1) son ligeramente más grandes de lo que aparentan desde fuera. La mayor parte del ojo se encuentra en el interior del cráneo, y sólo una pequeña porción es expuesta cuando el dragón abre sus ojos. El tamaño extra de los ojos ayuda al dragón en su capacidad de ver a distancia. La forma esférica del ojo le permite al dragón moverlo en un gran arco, ayudando a expandir su campo de visión.

El cerebro de un dragón (2) es excepcionalmente grande, incluso para una criatura de su tamaño, y continúa creciendo conforme crece el dragón. Tiene centros sensoriales altamente desarrollados, con lóbulos especializados que conectan directamente con los ojos, los oídos y el pasaje nasal. El cerebro posee también grandes áreas dedicadas a la memoria y el razonamiento.

La laringe (3) contiene numerosos pliegues vocales bien desarrollados que otorgan al dragón un control tremendo sobre el tono y el volumen de su voz. La voz de un dragón puede ser tan estridente como la de un cuervo o tan profunda como la de un gigante. Algunos expertos se han fijado en que el idioma dracónico (ver la página 28) contiene muchos sonidos duros y siseantes, y han razonado que la capacidad vocal del dragón es limitada, pero no es cierto. Los dragones hablan un idioma estridente porque les viene bien hacerlo.

La tráquea (4) conecta la laringe con los pulmones. Es el conducto para la respiración del dragón y también para su arma de aliento.

Los enormes pulmones del dragón (5) ocupan casi toda su cavidad torácica. La estructura de los pulmones recuerda a la de las aves, las cuales pueden extraer oxigeno tanto inhalando como exhalando. Además de ser los órganos para la respiración, el arma de aliento del dragón es generada en sus pulmones a partir de secreciones producidas por el *draconis fundamentum* (ver más abajo). El poderoso corazón de un dragón (6) posee cuatro cámaras, igual que el de los mamíferos.

El *draconis fundamentum* (7) es una glándula poseída sólo por los dragones auténticos. Unida al corazón, es el centro de la actividad elemental dentro del cuerpo del dragón. Toda la sangre que fluye del corazón pasa a través de este órgano antes de regresar al cuerpo. El *draconis fundamentum* carga los pulmones con combustible para el arma de aliento del dragón y también juega un papel importante en el metabolismo altamente eficiente del dragón, que trasforma la mayor parte de lo que la criatura consume en energía aprovechable. Venas, nervios y conductos salen directamente del *draconis fundamentum* hacia los músculos de vuelo del dragón, cargándolos con una energía tremenda, y hacia los pulmones y el estómago.

El dragón digiere su comida a través de una combinación de acción muscular poderosa y fuerza elemental. El interior del estómago (8) esta cubierto con placas óseas que pulverizan pedazos de comida, y todo el órgano esta cargado con la misma energía elemental que utiliza el dragón para su arma de aliento.

La musculatura

Las carcasas intactas de dragón son aún más raras que los esqueletos intactos, haciendo que cualquier intento de catalogar los músculos del dragón sea poco fiable en el mejor de los casos. Sin embargo, dado el número de huesos en el esqueleto de un dragón, los músculos de éste deben contarse por miles.

En general, la musculatura de un dragón se asemeja a la de un gran felino, pero con músculos mucho más grandes en el pecho, el cuello y la cola. La ilustración de la página 10 identifica los principales grupos musculares del cuerpo de un dragón.

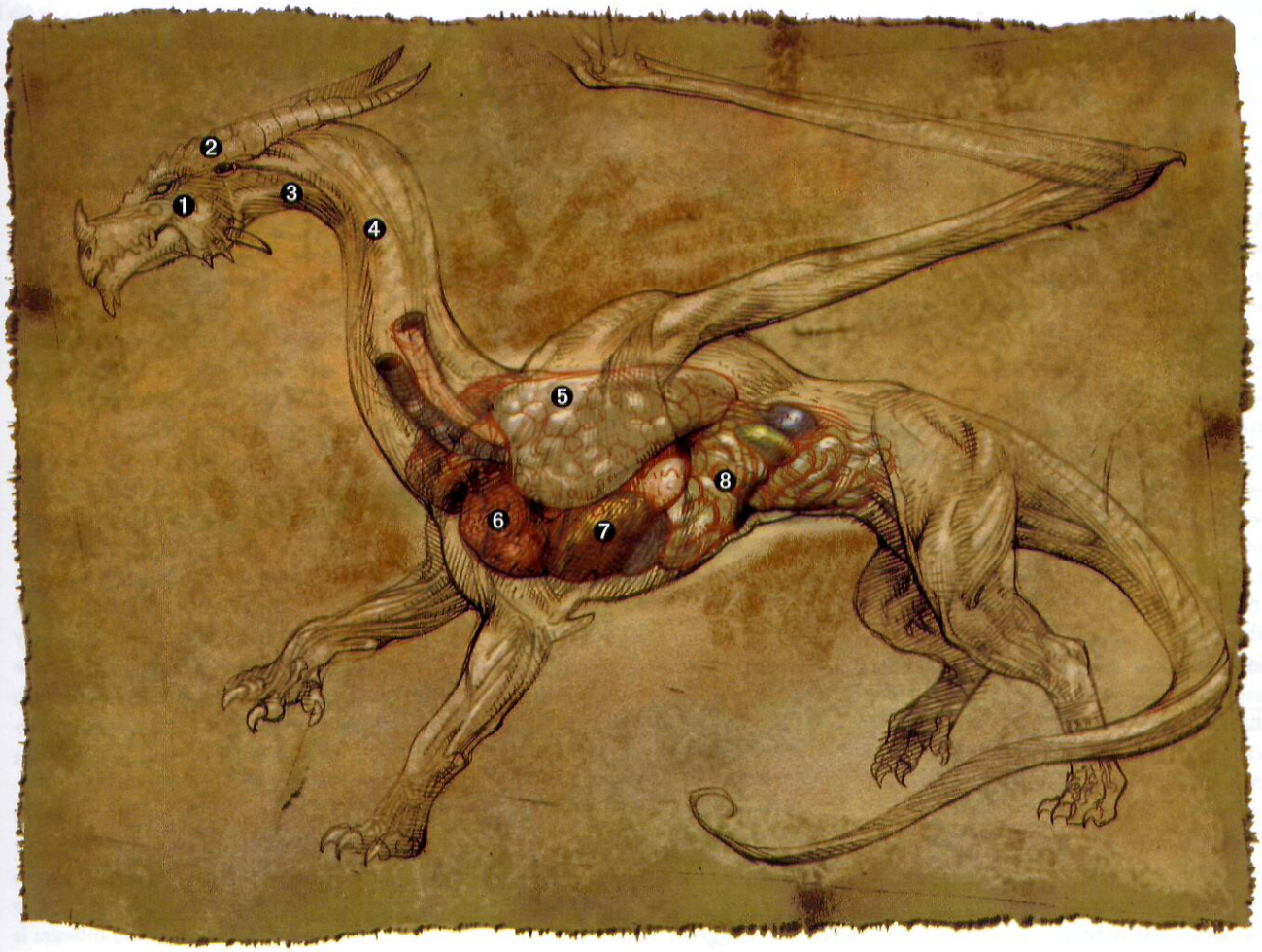


Ilustración de M. Nelson

De interés para la mayoría de los expertos son los músculos que participan en el vuelo. Estos músculos pueden ejercer una fuerza tremenda y consumir también una gran cantidad de energía (que es aportada por el *draconis fundamentum*). Los músculos del vuelo están localizados en el pecho y en las propias alas. El pectoral alar (1) es el músculo de vuelo principal y se utiliza en el movimiento hacia abajo de las alas. El *lattisimus dorsai alar* (2) es el que levanta y retrocede el ala. El deltoide alar (3) y el cleidomastoideo alar son los que levantan y mueven el ala hacia delante.

Los músculos de las alas sirven principalmente para controlar la forma del ala, lo cual a su vez ayuda al dragón a maniobrar en el aire. El tríceps alar (5) y el bíceps alar (6) extienden y recogen las alas. El carpo ulnar alar (7) y el carpo radial alar (8) permiten a las alas alabearse y girar.

LA FISIOLOGÍA DEL DRAGÓN

"Los dragones tienen escamas, ponen huevos, y carecen por completo de las características de un mamífero. La idea de que son de sangre caliente es ridícula."

— Aloysius Egon Greegier, experto de salón en dragones.

"Típico de un humanoide. Cita tres hechos, de los que se equivoca en uno, y saca una conclusión inconexa del conjunto."

— Kacdaninymila, dragona de oro joven adulta, después de leer la exposición de Greegier

Los expertos no se ponen de acuerdo en algunos aspectos clave de la vida del dragón, y los propios dragones tienen algunas dudas.

METABOLISMO

La gente de la calle, y algunos estudiosos, suelen utilizar los términos "sangre caliente" y "sangre fría" para describir a las criaturas endotérmicas y ectotérmicas, respectivamente.

Una criatura ectotérmica carece de la capacidad de producir su propio calor y depende de su entorno para calentarse. La mayoría de las criaturas ectotérmicas rara vez tienen en realidad la sangre fría, porque son capaces de encontrar el calor ambiental para calentar sus cuerpos.

Una criatura endotérmica no tiene necesariamente la sangre caliente. Lo que tiene es una temperatura corporal que permanece más o menos estable sin importar el calor o el frío que haga en su entorno.

Todos los dragones auténticos son endotérmicos. Dada su naturaleza elemental es difícil que sea de otra manera. La temperatura corporal de un dragón depende de su tipo y algunas veces de su edad. Los dragones que utilizan fuego tienen la temperatura corporal más elevada, y los dragones que utilizan el frío la más baja. Los dragones que utilizan el ácido y la electricidad poseen temperaturas corporales entre ambos extremos, siendo los dragones que utilizan ácido los que suelen tener una temperatura menor que los que utilizan la electricidad. Los dragones que utilizan fuego se vuelven literalmente más calientes con la edad. Los dragones que utilizan ácido y electricidad suelen mantener una misma temperatura corporal toda su vida,

siendo los más jóvenes y pequeños los que poseen una temperatura ligeramente superior a la de los más ancianos y grandes.

Al contrario que la mayoría de las criaturas endotérmicas, los dragones no tienen una manera obvia de librarse del exceso de calor corporal. No sudan ni jadean. En cambio, el *draconis fundamentum* extrae el calor del torrente sanguíneo y almacena la energía. En cierta forma, un dragón podría considerarse ectotérmico (porque puede utilizar el calor ambiental). Sin embargo, cuando una dragón es privado de una fuente externa de calor, su metabolismo y nivel de actividad no cambian. Al contrario que una verdadera criatura ectotérmica, un dragón puede generar su propio calor corporal y no se ralentiza o se ve forzado a la hibernación a causa de la exposición al frío.

DIETA

Los dragones son carnívoros y están en la cúspide de los depredadores, aunque en la práctica son omnívoros y comen cualquier cosa si es necesario. Un dragón puede, literalmente, comer roca y suciedad para sobrevivir. Algunos dragones, particularmente los metálicos, subsisten principalmente de comida inorgánica. Sin embargo, esos hábitos alimenticios tienen un origen cultural.

Desafortunadamente para los vecinos de los dragones, la diferencia entre lo que *debe* comer un dragón y lo que *puede* comer es enorme. La mayoría de los dragones pueden consumir fácilmente la mitad de su propio peso en carne cada día, y muchos lo hacen gustosamente si disponen de presas suficientes. Incluso después del habitual atracón, el dragón rara vez engorda. Por el contrario, convierte la comida en energía elemental y la almacena para uso posterior. Mucha de esta energía almacenada la utiliza en sus armas de aliento y en los numerosos estirones de crecimiento (ver más adelante) que experimenta un dragón durante su vida.

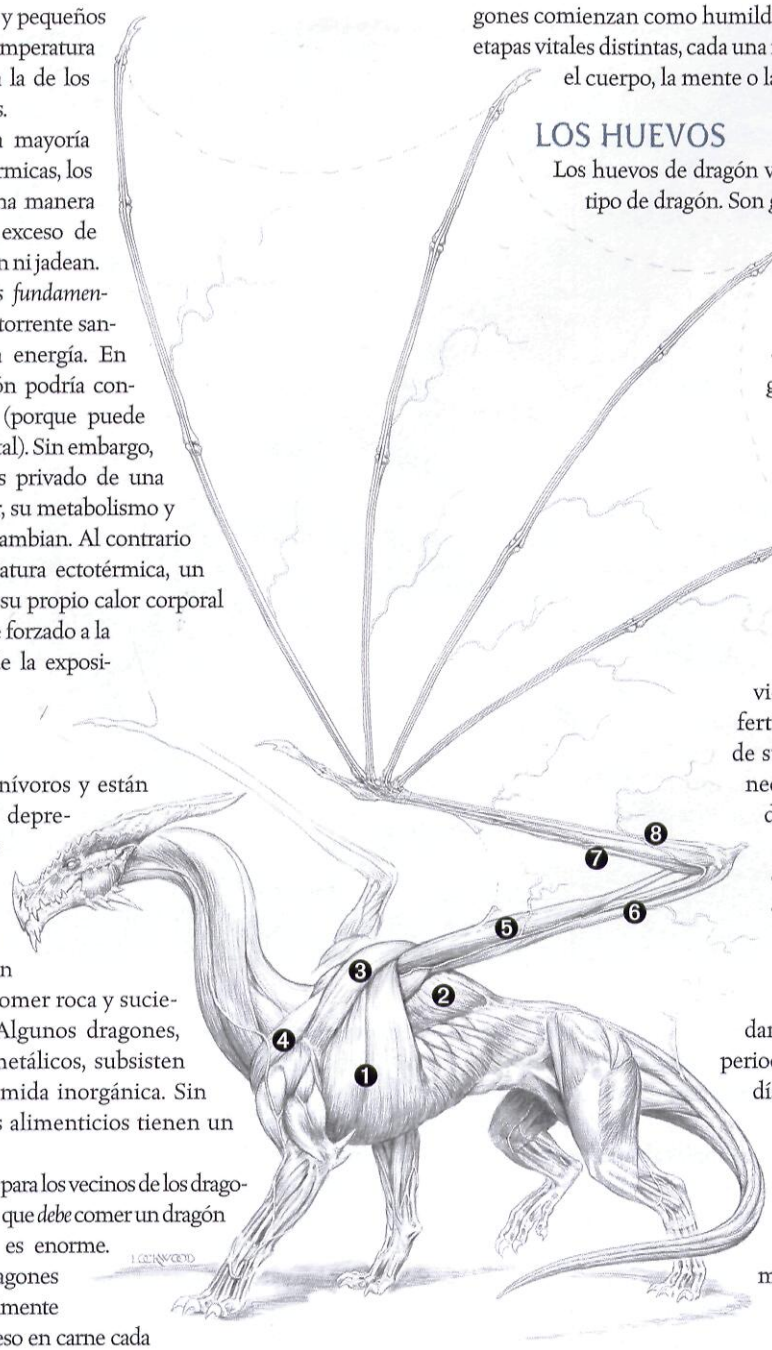


Ilustración de T. Lockwood

EL CICLO VITAL DEL DRAGÓN

"Del huevo pequeño crece la gran sierpe"

— proverbio kóbold

Salvo alguna desgracia, un dragón puede esperar vivir con buena salud unos 1.200 años, posiblemente incluso mucho más, dependiendo de su estado físico en general. Sin embargo, todos los dragones comienzan como humildes huevos y avanzan a través de 12 etapas vitales distintas, cada una marcada por nuevos desarrollos en el cuerpo, la mente o la actitud del dragón.

LOS HUEVOS

Los huevos de dragón varían en tamaño dependiendo del tipo de dragón. Son generalmente del mismo color que el dragón que los pone y gozan de las mismas inmunidades mágicas que sus progenitores (por ejemplo, los huevos de un dragón negro son negros o gris oscuro y son inmunes al ácido). Un huevo de dragón tiene una forma ovoide alargada y un caparazón duro como una piedra.

Una hembra de dragón puede producir huevos al comienzo de su etapa de joven adulta y permanece fértil hasta la categoría de edad muy viejo. Los machos son capaces de fertilizar huevos desde el comienzo de su etapa de joven adulto y permanecen fértiles durante toda su etapa de sierpe.

Los huevos son fertilizados dentro del cuerpo de la hembra y están listos para ser puestos al cabo de una cuarta parte del periodo de incubación, como muestra la tabla inferior. Los números que se dan en la tabla son aproximados; los periodos actuales pueden variar unos 10 días en cada sentido.

Cómo se ponen los huevos de dragón

Los huevos de dragón son puestos en grupos de dos a cinco al menos una vez al año. La ovulación comienza con el apareamiento, y las dragonas pueden producir

REGLAS: HUEVOS DE DRAGÓN

Aunque contiene un embrión vivo, considera un huevo de dragón como si fuese un objeto inanimado con las siguientes características.

Estadísticas de juego de un huevo de dragón

Tamaño del huevo	Longitud*	Peso	Dureza/ pg	CD romper
Menudo	1'	1 lb.	8/10	12
Pequeño	2'	8 lb.	10/15	13
Mediano	4'	60 lb.	10/20	15

*Un huevo de dragón posee un diámetro máximo igual a 1/2 de su longitud.

Tabla 1–1: Características de los huevos de dragón

Color	Preparados para poner	Incubación total	Tamaño
Azul	150 días	600 días	Pequeño
Blanco	105 días	420 días	Menudo
Bronce	150 días	600 días	Pequeño
Cobre	135 días	540 días	Menudo
Negro	120 días	480 días	Menudo
de Oro	180 días	720 días	Mediano
Oropel	120 días	480 días	Menudo
de Plata	165 días	660 días	Pequeño
Rojo	165 días	660 días	Mediano
Verde	120 días	480 días	Pequeño

huevos con menos frecuencia si lo desean, simplemente no apareándose. El apareamiento y la puesta pueden darse en cualquier estación del año.

La mayoría de los huevos de dragón son puestos en un nido dentro de la guarida de la hembra, donde uno o ambos progenitores pueden vigilarlos y atenderlos. Un nido típico consiste en un hoyo o montículo, con los huevos enterrados completamente en material suelto como arenas u hojas. La forma ovoide del huevo de dragón le otorga gran resistencia a la presión, y la hembra puede caminar, luchar o dormir encima del nido sin temor a romperlos.

Los dragones a veces dejan sus huevos sin atención alguna. En estos casos, la hembra cuida de esconder bien el nido. Ella o su compañero (o los dos) pueden visitar la zona que contiene el nido periódicamente, pero se cuidan de no acercarse demasiado al nido a menos que algún peligro amenace los huevos.

Cómo eclosionan los huevos de dragón

Cuando un huevo de dragón finaliza su incubación, la cría de su interior debe romper el huevo. Si los padres están cerca, suelen ayudar golpeando suavemente en el cascarón. De lo contrario, la cría debe valerse por si sola, un proceso que habitualmente no lleva más de un minuto o dos una vez la cría ha comenzado a romper el huevo. Todos los huevos de una nidada comienzan a eclosionar más o menos al mismo tiempo.

REGLAS: CÓMO SE INCUBAN LOS HUEVOS DE DRAGÓN

Una vez puesto, un huevo de dragón requiere unas condiciones adecuadas de incubación para que llegue a eclosionar. Los requerimientos básicos dependen del tipo de dragón, como se describe abajo. El embrión dentro del huevo de dragón puede sobrevivir bajo condiciones inadecuadas de incubación, pero no por mucho tiempo. Por cada hora que no se cumplan las condiciones de incubación, la cría debe realizar una prueba de Constitución (CD 15 +1 por cada prueba anterior; una cría embrionaria tiene la misma puntuación de Constitución que una cría ya eclosionada) para sobrevivir.

El embrión de una cría dentro del huevo se vuelve inteligente cuando entra en el último cuarto del periodo de incubación.

Las condiciones para la incubación de un huevo son las siguientes:

Azul: durante la mitad del día, el huevo debe permanecer a una temperatura de 90 °F (32 °C) a 120 °F (49 °C), seguido por medio día a una temperatura entre 40 °F (4 °C) y 60 °F (16 °C).

Blanco: el huevo debe ser enterrado en nieve, encerrado en hielo o a una temperatura inferior a 0 °F (-18 °C).

Bronce: el huevo debe ser sumergido en el mar o en un océano, o en algún lugar donde las mareas fluyan al menos dos veces diarias.

Cobre: el huevo debe ser sumergido en un ácido lo suficientemente fuerte como para ocasionar al menos 1d4 puntos de daño por asalto, o enterrado en arena fría o arcilla (40 a 60 °F, [4 a 16 °C]).

Negro: el huevo debe ser sumergido en un ácido lo suficientemente fuerte como para ocasionar al menos 1d4 puntos de daño por asalto, o estar sumergido en un pantano, ciénaga o marisma.

Oro: el huevo se debe mantener sobre una llama abierta o con una temperatura de al menos 140 °F (60 °C).

Oropel: el huevo se debe mantener sobre una llama o con una temperatura de al menos 140 °F (60 °C).

Plata: el huevo debe ser enterrado en nieve, o encerrado en hielo o a una temperatura inferior a 0 °F (-18 °C).

Rojo: el huevo se debe mantener sobre una llama o con una temperatura de al menos 140 °F (60 °C).

Verde: el huevo debe ser sumergido en un ácido lo suficientemente fuerte como para ocasionar al menos 1d4 puntos de daño por asalto, o enterrado en hojas humedecidas con agua de lluvia.

REGLAS: CÓMO ECLOSIONAN LOS HUEVOS DE DRAGÓN

Para salir del huevo, la cría necesita romper el cascarón. Desde su posición en el interior del huevo, la cría no puede morder el cascarón y sus garras son demasiado débiles para superar la dureza de este. Para salir del huevo, la cría debe romper el cascarón realizando una prueba de Fuerza CD 20. Afortunadamente para la cría, puede elegir 20 en la prueba, rompiendo el caparazón en unos 2 minutos.

Para determinar el día en que eclosionan los huevos de una nidada, tira 1d10. Si sale un número par, los huevos eclosionan 1d10 días antes de lo normal (ver tabla 1–1). Con un número impar, los huevos eclosionan 1d10 días más tarde.

Si el huevo ha sido atendido por al menos uno de los padres, no son necesarias más pruebas para ver si sobrevive.

Sin embargo, si las condiciones de incubación no han sido las ideales, la cría debe hacer una prueba de Constitución para ver si sobrevive. La tabla de abajo proporciona una lista de circunstancias y la CD de la prueba de Constitución para sobrevivir a las condiciones adversas.

En el caso de un nido molestado o un huevo sacado de un nido, la criatura que atiende el huevo debe realizar una prueba de Sanar, con un bonificador +1 si la criatura posee 5 o más rangos en Saber (arcano). La cría puede utilizar el resultado de su prueba de Constitución o el resultado de la prueba de Sanar, el que sea mayor.

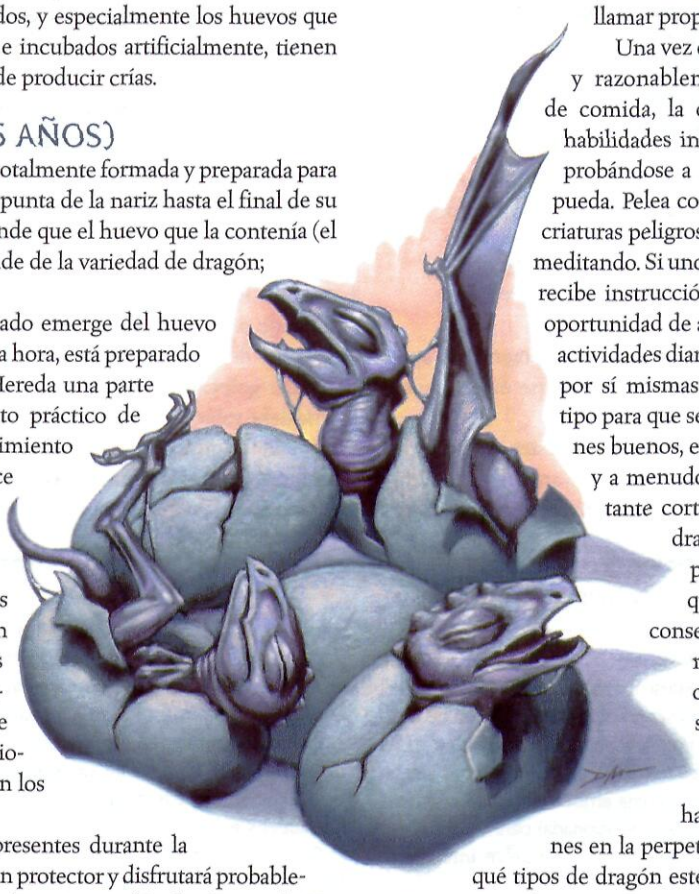
Abrir un huevo antes del cuarto final del periodo de incubación ocasiona que muera la cría. Si el huevo es abierto durante el cuarto final del periodo de incubación, la cría puede hacer una prueba para sobrevivir, pero si tiene éxito sufre daño no letal igual a sus pg actuales. Este daño no puede curarse hasta que trascurra el periodo normal de incubación, y la cría permanece grogui durante todo el periodo de incubación. Durante este periodo, una cría que haya eclosionado prematuramente debe ser atendida de la misma manera que un huevo que no haya eclosionado para que sobreviva.

Circunstancia	CD prueba de Constitución
Nido no molestado	–
Nido molestado, pero restaurado por los padres	10
Nido molestado, pero restaurado por otro dragón distinto de los padres	15
Nido molestado, pero restaurado por un no dragón	20
Sacado del nido, atendido por un dragón	20
Sacado del nido, atendido por un no dragón	25
Huevo abierto prematuramente	+5

Los huevos de dragón atendidos e incubados adecuadamente, tienen prácticamente un 100% de probabilidad de eclosión. Los huevos que han sido molestados, y especialmente los huevos que han sido cogidos de un nido e incubados artificialmente, tienen muchas menos posibilidades de producir crías.

CRÍA (EDAD HASTA 5 AÑOS)

Una cría emerge de su huevo totalmente formada y preparada para enfrentarse a la vida. Desde la punta de la nariz hasta el final de su cola, es una dos veces más grande que el huevo que la contenía (el tamaño actual de la cría depende de la variedad de dragón; ver el Capítulo 5).



Un dragón recién eclosionado emerge del huevo encogido y empapado. Tras una hora, está preparado para volar, luchar y razonar. Hereda una parte considerable del conocimiento práctico de sus padres, aunque ese conocimiento inherente a menudo permanece enterrado en la memoria de la cría, inadvertida y sin utilizar hasta que se necesita.

Comparada con los dragones más viejos, la cría parece un poco torpe. Su cabeza y sus patas parecen desproporcionadamente grandes, mientras que sus alas y su cola son proporcionalmente más pequeñas que en los adultos.

Si hay uno de los padres presentes durante la eclosión de la cría, esta tendrá un protector y disfrutará probablemente de una existencia segura las primeras décadas de su vida. En caso contrario, la cría se enfrenta a una lucha por la supervivencia.

Ya sea criada por otro dragón o dejada para arreglárselas por sí misma, la primera cosa que debe hace una cría es aprender a ser un dragón, lo cual incluye asegurarse la comida, encontrar una guarida y comprender su propias habilidades (habitualmente en este orden).

Una cría recién nacida busca comida casi inmediatamente. La primera comida de una cría dejada a su suerte a menudo es el caparazón de su huevo. Esta practica no solo le asegura una buena dosis de minerales vitales, sino que también es una alternativa a atacar y consumir a sus compañeros de nido. Las crías criadas por sus padres suelen recibir alguna golosina de vez en cuando, de las que le gusten a esa variedad de dragón. Por ejemplo, los dragones de cobre proporcionan a sus crías escorpiones o ciempiés monstruosos. En mucho casos, esta comida consiste en presas vivas, y la cría consigue su primera lección de caza junto con su primera comida.

Con el hambre resuelta, la siguiente tarea de la cría es asegurarse una guarida. El dragón busca alguna caverna, rincón o grieta escondida y segura, donde pueda descansar, esconderse y comenzar a almacenar tesoros. Incluso una cría al cuidado de sus padres encuentra una sección dentro de la guarida de sus padres a la que llamar propia.

Una vez que se siente segura en su guarida, y razonablemente segura de su suministro de comida, la cría se establece para pulir sus habilidades inherentes. Habitualmente lo hace probándose a sí misma de cualquier forma que pueda. Pelea con sus compañeros de nido, busca criaturas peligrosas para luchar, y pasa largas horas meditando. Si uno de los padres está presente, la cría recibe instrucción en los asuntos dracónicos y la oportunidad de acompañar a su padre durante sus actividades diarias. Algunas veces, las crías buscan por sí mismas a dragones mayores del mismo tipo para que sean sus mentores. Entre los dragones buenos, estas relaciones suelen ser casuales y a menudo duran décadas (un periodo bastante corto desde el punto de vista de los dragones). El joven visita al mayor periódicamente (mensualmente, quizá semanalmente) en busca de consejo e información. Los dragones malignos también suelen ofrecer consejo a las crías que no son de su progenie; los dragones malignos carecen de cualquier tipo de altruismo, pero comprenden habitualmente el papel de los jóvenes en la perpetuación de la especie. No importa qué tipos de dragón estén envueltos, ese tipo de relación mentor-aprendiz, requieren que el dragón joven muestre el más absoluto respeto y deferencia hacia el dragón mayor, y que proporcione a su mentor regalos de comida, información y tesoro. Si el dragón mayor llegase a ver al aprendiz como un rival, la relación terminaría inmediatamente; cuando hay dragones malignos de por medio, el final suele ser fatal para el dragón joven.

MUY JOVEN (EDAD 6-15 AÑOS)

A la edad de 6 años, el dragón ha crecido lo suficiente para doblar su longitud, aunque su cabeza y sus patas todavía parecen un poco grandes comparados con el resto de su cuerpo. Se vuelve físicamente más fuerte y robusto. El tamaño mayor del dragón a menudo hace necesario buscar una nueva guarida. Muchos dragones se trasladan en este etapa a pesar de todo, especialmente si no tienen apoyo paterno (después de que un dragón ha cazado en la zona durante cinco años, la localización de la guarida original puede ser conocida por los extraños, o la zona alrededor de la guarida puede haber quedado vacía de presas).

En la mayoría de los casos, un dragón muy joven sigue siendo muy parecido a una cría, aunque más confiado en sí mismo.

REGLAS: CARACTERÍSTICAS DE LAS CRÍAS

Un cría recién salida del huevo no puede volar, tiene una penalización de -2 a Destreza y a las tiradas de ataque. Estas penalizaciones desaparecen al cabo de una hora. Por lo demás, la cría posee todas las demás habilidades apuntadas para las crías de su tipo en el *Manual de monstruos*, incluyendo habilidades y dotes. Su selección de habilidades y dotes es similar a la de sus padres.

JOVEN (EDAD 16-25 AÑOS)

A la edad de 16, la mayoría de los dragones dan un estirón que les conducirá finalmente al tamaño adulto, aunque todavía retienen la cabeza y las patas grandes. Su intelecto se vuelve más agudo mientras ganan experiencia en la vida y dominan sus habilidades innatas.

En esta etapa, un dragón comienza a sentir la necesidad de recolectar tesoro y establecer un territorio (aunque podría haber hecho ambas cosas antes). Sin embargo, en algunos casos, un dragón joven continúa compartiendo su guarida y su territorio con sus hermanos o padres. Los dragones que abandonan el nido cuando se convierten en jóvenes, suelen alejarse de sus guaridas natales, buscando lugares donde puedan establecer su hogar ellos mismos.

JUVENIL (EDAD 26-50 AÑOS)

A la edad de 26, un dragón ya está en camino de ser adulto. No tiene ni por asomo el poder físico de un adulto, pero ya tiene las proporciones físicas de un cuerpo adulto. Algunas especies muestras sus primeros poderes mágicos en esta etapa.

JOVEN ADULTO (EDAD 51-100 AÑOS)

Cuando pasa el medio siglo, un dragón entra en la edad adulta (aunque su cuerpo sigue creciendo muchos años más). Esta preparado para aparearse, y la mayoría de los dragones no tarda en hacerlo.

A esta edad, las escamas del dragón se han transformado en una armadura lo suficientemente formidable como para repeler casi todo excepto las armas mágicas y los dientes y garras de otros dragones. Un dragón joven adulto también domina sus primeros conjuros y muestra la evidencia de un intelecto formidable.

Un dragón joven adulto corta los lazos con sus hermanos, mentores y parientes (si todavía no lo ha hecho) y establece su propia guarida y territorio.

ADULTO (EDAD 101-200 AÑOS)

Durante el segundo siglo de su vida, el crecimiento físico del dragón comienza a ralentizarse, pero su cuerpo acaba de entrar en su apogeo. Con el estirón inicial finalizado, el cuerpo del dragón se vuelve más poderoso y saludable. Un dragón adulto continúa poniendo a punto sus facultades mentales y domina más habilidades y magia.

En esta etapa de la vida es más probable que un dragón coja una compañera por mucho tiempo y comparta su guarida con ésta y su progenie.

ADULTO MADURO (EDAD 201-400 AÑOS)

Cuando un dragón pasa la edad de dos siglos, sus capacidades mentales y físicas continúan mejorando, aunque normalmente eso

REGLAS: CÓMO CRIAR UN DRAGÓN

Ser el padre adoptivo de un dragón no es una tarea fácil. Incluso los dragones de alineamiento bueno poseen sentido de superioridad y anhelo de libertad. La mayoría de los dragones instintivamente respetan a los dragones mayores del mismo tipo, pero tienden a considerar a las demás criaturas con algo de desdén.

Los dragones más viejos y más sabios finalmente aprenden a respetar a los que no son dragones por sus habilidades y logros, pero una cría recién nacida suele considerar a su padre de acogida como un captor; o como una comida con buenas intenciones. Aún así, es posible para un personaje que no sea dragón forjar un lazo con una cría recién nacida. Para lograr esto se requiere el uso de Diplomacia o Intimidar, asi como (finalmente) la habilidad de Trato con animales.

Un personaje que desee criar a una cría recién nacida, debe empezar con una prueba de Diplomacia o Intimidar para persuadir al dragón de que acepte la guía del personaje; 5 o más rangos en Saber (arcano) otorgan al personaje un bonificador +2 a la prueba. La prueba de Diplomacia o Intimidar del personaje se opone a una prueba de Averiguar intenciones por parte del dragón. El dragón posee un bonificador racial +15 en esta prueba. Otras condiciones, como las mencionadas en la tabla de abajo, pueden modificar la prueba de Averiguar intenciones de la cría.

Condición	Modificador
El personaje atendió al huevo mientras estaba incubando	–2
El personaje estaba presente en la eclosión del dragón	–5
Cada componente del alineamiento del dragón en común con el personaje[1]	–5

1 Los componentes del alineamiento son caos, mal, bien, ley y neutral.

Esta prueba opuesta la realiza el DM en secreto, asi el jugador no conoce inmediatamente el resultado de dicha prueba. Si la cría gana esta prueba enfrentada, considerará al personaje como un captor e intentará obtener su libertad de la manera que pueda (la mayoría de los dragones, incluso las crías recién nacidas, son lo suficientemente inteligentes como para renunciar a un ataque inmediato contra un ser más poderoso, y esperarán a una mejor oportunidad para escapar). Ningún intento de este personaje de criar al dragón tendrá éxito. Esta prueba enfrentada no se puede volver a intentar.

Si el personaje gana esta prueba enfrentada, puede intentar criar al dragón. El proceso dura 5 años, pero una vez el proceso de crianza ha comenzado, el personaje sólo necesita dedicar un día a la semana al entrenamiento del dragón. Sin embargo, durante el periodo de crianza, el dragón debe ser alimentado y cuidado al coste de 10 po diarias.

Cuando el período de crianza esta finalizando, el personaje realiza una prueba de Trato con animales (CD 20 + DG del dragón en su etapa muy joven). Sólo se realiza una prueba, llevada a cabo en secreto por el DM. Una prueba fallida no puede volver a intentarse. Si la prueba de Trato con animales del personaje falla, el dragón no ha sido criado con éxito y busca marcharse, como se dijo anteriormente. Si la prueba tiene éxito, el personaje puede comenzar a entrenar al dragón para que realice tareas (la más habitual de las cuales es la de servir de montura; ver 'El dragón como montura', página 136, y la habilidad 'Trato con animales', en el *Manual del jugador*).

Para muchos personajes, el propósito definitivo al criar a un dragón, es hacerlo disponible para el personaje como allegado. Para criar a un dragón por esta razón, el personaje debe poseer la dote Liderazgo (consulta la *Guía del dungeon master*) en el momento en que acabe el periodo de crianza, y debe tener una puntuación de Liderazgo suficientemente alta para atraer al dragón como allegado en ese momento (usando los DG del dragón en su etapa de muy joven como su nivel de allegado). Asimismo, el alineamiento del dragón no puede ser opuesto al del personaje en el eje ley-caos o bien-mal (por ejemplo, un personaje legal bueno no puede intentar criar una cría caótica malvada). Para más información, consulta 'El *dragón como allegado', página 138.*

conlleva pocos cambios físicos. En esta etapa de su vida, el dragón es verdaderamente una fuerza a tener en cuenta, y lo sabe.

Los adultos maduros muestran un grado de confianza en sí mismos del que carecen los dragones más jóvenes. Los adultos *maduros casi nunca buscan el peligro sólo para probarse* (excepto quizá contra otros dragones). Por el contrario, actúan con confianza y con un propósito, a menudo trazando planes que tardan años en completarse.

Debido al poder, riqueza y edad de un adulto maduro, éste casi nunca pasa desapercibido para el mundo en general. Su nombre se hace conocido, al menos entre otros dragones, y a menudo se convierte en el objetivo de dragones rivales o aventureros. Una de las primeras obligaciones de un adulto maduro es revisar y mejorar las defensas de su guarida. A menudo, el dragón se traslada como un acto de prudencia. El dragón nunca elige su nueva guarida precipitadamente, y suele incluir en sus planes alguna estratagema para asegurar más tesoro. Los relatos de bardos acerca de dragones destruyendo reinos y cogiendo sus tesoros suelen tener sus raíces en los verdaderos informes de lo que sucede cuando un adulto maduro se pone en marcha.

VIEJO (EDAD 401-600 AÑOS)

Cuando la mayoría de los dragones alcanzan esta edad, su crecimiento físico se detiene, aunque se vuelven más duros y sus mentes y poderes mágicos continúan expandiéndose con el paso de los siglos.

Los dragones viejos comienzan a mostrar normalmente signos externos de envejecimiento: sus escamas comienzan a astillarse y romperse en los bordes, asi como a oscurecerse y a perder su brillo (*aunque algunos dragones metálicos en realidad adoptan una apariencia bruñida*), y los iris de sus ojos comienzan a perder color, por lo que sus ojos comienzan a parecer orbes sin rasgos.

La mayoría de los dragones viejos continúan poniendo a punto la paciente astucia que empezaron a desarrollar como adultos maduros. Aunque son rápidos para defender lo que consideran suyo, raramente se lanzan a algo, prefiriendo contemplar las posibilidades de cualquier situación antes de actuar.

MUY VIEJO (EDAD 601-800 AÑOS)

Después de vivir seis siglos, un dragón se vuelve aún más resistente al daño físico. Comienza a dominar conjuros potentes y habilidades mágicas. Esta es la última etapa de la vida en que las dragonas son fértiles y la mayoría de las hembras intenta criar al menos dos nidadas antes de que se acabe su periodo reproductor.

VENERABLE (EDAD 801-1.000 AÑOS)

En esta etapa, las hembras han finalizado sus años reproductivos. Muchas hembras lo compensan ejerciendo de mentoras de dragones jóvenes de la especie, como hacen muchos machos. Los dragones *venerables tienen poco que temer de los dragones mucho más* jóvenes, y poseen mucha sabiduría y experiencia que transmitir.

La mayoría de los dragones de esta edad poseen mentes que rivalizan con las mejores y las más brillantes de entre los humanos, y pueden explotar vastos recursos de conocimientos, tanto esotéricos como prácticos.

SIERPE (EDAD 1.001-1.200 AÑOS)

Sobrevivir más de mil años es un gran logro, incluso para los dragones, y esta edad es un gran hito en la vida de un dragón. Incluso entre los dragones rivales, una sierpe impone, aunque sea a regañadientes, respeto. Los dragones macho en esta etapa están llegando al final de sus años reproductivos, pero su estatus exaltado entre los dragones les garantiza prácticamente cualquier compañera. Las hembras más jóvenes suelen establecer sus territorios adyacentes a los de las sierpes macho para aparearse, por protección y para facilitar a su prole el obtener una sierpe como mentor.

GRAN SIERPE (EDAD ≥1.201 AÑOS)

Cuando un dragón pasa los doce siglos de vida, su desarrollo físico y mental ha llegado finalmente a término, y el dragón se encuentra en la cumbre de sus poderes mágicos, físicos y mentales.

EL CREPÚSCULO Y LA MUERTE

Exactamente cuánto puede vivir un dragón después de alcanzar *la etapa de gran sierpe, es materia de debate* (*algunos expertos* sostienen que un dragón vive para siempre). Desafortunadamente, los dragones ayudan poco en este asunto. No guardan registros de nacimientos y son propensos a exagerar sus edades.

Los sabios semielfos Guillaume y Cirjon de Cheirdon han realizado un estudio de las edades de los dragones, anotando cuidadosamente el momento en el que ciertos dragones famosos (e infames) han alcanzado sus estados de sierpe, y han rastreado sus edades a partir de entonces. Algunos de los últimos expertos sospechan que Guillaume y Cirjon eran dragones de plata utilizando el disfraz de semielfo, y que las especulaciones que publicaron eran en realidad notas de campo. En cualquier caso, la pareja desapareció finalmente, y sus lugares finales de descanso no se conocen. Quizá murieron en el ataque de un dragón, o quizá continúan entre nosotros, con otros disfraces.

REGLAS: EL PRINCIPIO DEL CREPÚSCULO Y LA MUERTE

La edad máxima de un dragón viene en función de su puntuación de Carisma. Para un dragón cromático, multiplica la puntuación de característica de Carisma por 50 y añade el resultado a 1.200. Esta es la edad en que comienza el periodo del crepúsculo para ese tipo de dragón. Para un dragón metálico, multiplica la puntuación de característica de Carisma por 100 y añade el resultado a 1.200. Esta diferencia refleja el hecho de que los dragones metálicos viven más tiempo que los dragones cromáticos. Las edades máximas para los dragones que aparecen en el *Manual de monstruos* se dan en la tabla siguiente.

Color	Años para el crepúsculo	Color	Años para el crepúsculo
Blanco	2.100	Oropel	3.200
Negro	2.200	Cobre	3.400
Azul	2.300	Bronce	3.800
Verde	2.300	Plata	4.200
Rojo	2.500	Oro	4.400

Cuando comienza el período crepuscular de un dragón, este debe realizar una prueba de Constitución CD 20. El dragón muere si falla en la prueba. Si el dragón tiene éxito en la prueba, sobrevive, pero su puntuación de Constitución se reduce en 1. Cada año posterior, el dragón debe tener éxito en otra prueba de Constitución para poder permanecer vivo.



Guillaume y Cirjon establecieron que el dragón auténtico de vida más breve, el blanco, puede vivir hasta 2.100 años. La especie de dragón auténtico que más tiempo vive es el de oro; Guillaume y Cirjon sitúan la edad máxima del de oro en 4.400 años.

Además, los sabios descubrieron que los dragones pueden extender sus vidas algo más, entrando en un periodo llamado "el crepúsculo". Este término, acuñado por Guillaume y Cirjon, se refiere a la fase final de la vida del dragón. El cese de crecimiento en la etapa de gran sierpe anuncia el principio de la muerte (como hace con la mayoría de las criaturas que crecen durante sus vidas).

Un dragón puede sobrevivir durante siglos después de alcanzar el estado de gran sierpe, pero es mortal y no puede evitar a la muerte para siempre. El crepúsculo ocurre cuando el dragón sucumbe finalmente al peso de los años, forzando su fisiología a una espiral descendente. El periodo crepuscular de un dragón puede durar varios años, pero a menudo sucumbe cuando comienza el crepúsculo.

CÓMO EVITAR EL CREPÚSCULO

Muchos dragones prefieren evitar un descenso lento hacia la muerte y abandonar la envoltura mortal con su dignidad intacta. Muchas grandes sierpes simplemente parecen desaparecer al final de sus vidas. Nadie sabe exactamente donde van, pero los expertos han identificado al menos tres posibilidades: partida, protección y convertirse en un dracoliche.

La partida

Un dragón simplemente puede desear que su espíritu parta. Tras hacerlo, el dragón muere y su espíritu es liberado a continuación. Un dragón se prepara para su partida consumiendo todo su tesoro.

REGLAS: CÓMO EVITAR EL CREPÚSCULO

Cualquier dragón que haya alcanzado la categoría de edad de viejo o mayor puede partir, convertirse en un guardián o transformarse en un dracoliche (los detalles de cómo convertirse en un dracoliche se pueden encontrar en la página 147).

Para partir o convertirse en un guardián, un dragón debe consumir al menos 135.000 po en tesoro (o al menos el 90% de su tesoro, si el dragón posee un tesoro valorado en más de 150.000 po). Todo el tesoro debe ser consumido en el mismo día, y al menos 120.000 po de este tesoro deben haber formado parte del tesoro del dragón durante al menos 200 años.

Después de consumir la cantidad requerida de tesoro, el dragón debe encontrar un cementerio de dragones o un lugar adecuado para guardar. Una vez se encuentre en el cementerio o en el lugar, el dragón completa el proceso instantáneamente simplemente deseando que suceda.

Cuando un dragón parte, su cuerpo muere. Cuando un dragón se convierte en guardián, su cuerpo se funde con el paisaje. Una vez ha consumido su tesoro, el dragón puede retrasar la partida o convertirse en guardián no más de 1 día por cada punto de Carisma que posea. Si el dragón excede este límite de tiempo, se pierde la oportunidad, y el dragón no puede realizar otro intento de partir hasta que vuelva a consumir la cantidad requerida de tesoro.

La mayoría de los dragones también viajan hacia un cementerio de dragones y muere allí.

Los cementerios de dragones son lugares antiguos cuyos orígenes se pierden incluso para la memoria de los dragones. Por regla general, sólo son accesibles para criaturas voladoras, al estar situados en las cumbres de montañas, valles escondidos (rodeados por junglas, desiertos o montañas), en islas ubicadas en mares sin vientos o sacudidos por tormentas, o en las profundidades de grandes grietas en la tierra.

Dentro de un cementerio, los problemas abundan. Tormentas de energía elemental suelen barrer los cementerios de dragones, y vórtices elementales aparecen en lugares aleatorios. Algunos de ellos pueden vomitar grupos de criaturas elementales hostiles o absorber a los incautos del plano Material al plano Elemental correspondiente. Carcasas o esqueletos de dragones se pueden animar espontáneamente y caminar, atacando a cualquier criatura viviente que encuentren.

Los cementerios de los dragones también son encantados por dragones espectrales. A pesar de los peligros, los cementerios de dragones a veces atraen a visitantes. De acuerdo con las leyendas y algunos descubrimientos reputados, no todo el tesoro consumido de un dragón que ha partido queda destruido, y muchos buscadores de tesoros (mostrando una avaricia parecida a la de los dragones) buscan con entusiasmo cementerios de dragones por los tesoros que dicen que contienen. Otros visitantes desean obtener los restos de dragones para propósitos mágicos o alquímicos.

La protección

Al final de su vida normal, un dragón puede elegir convertirse en un guardián, transformándose literalmente en parte del paisaje. Después de que el dragón consuma su tesoro, se transforma en un rasgo geográfico; colinas, montañas, lagos, pantanos y bosquecillos parecen ser las elecciones más comunes.

Esas zonas se convierten en los lugares favoritos de los dragones para poner los huevos. Se dice que ningún nido de huevos de dragón colocado en uno de estos lugares ha sido nunca molestado. También se dice que las crías de dragón que viven en el sitio están en comunión con el espíritu guardián, recibiendo el conocimiento que necesitan para convertirse en adultos fuertes.

Como con los cementerios de dragones, las leyendas cuentan que algunos de los últimos tesoros del dragón pueden todavía permanecer escondidos en la zona, haciendo que esos lugares sean el objetivo principal de los cazadores de tesoros. Extraer el tesoro (si de verdad existe) suele ser difícil. Los dragones más jóvenes que viven en el lugar suelen molestarse con los intrusos, así como los

REGLAS: CEMENTERIOS DE DRAGONES

Un cementerio de dragones es un paisaje macabro de tierra maldita sembrada de huesos de dragones y restos más recientes de estos.

Cada cementerio de dragones tiene al menos un guardián fantasmal, encargado de proteger el lugar. El guardián del cementerio es exactamente igual que el dragón espectral (consulta la página 161) de una gran sierpe, normalmente un dragón de oro u otro dragón de alineamiento legal. El guardián existe sólo para proteger el cementerio, no para recuperar un tesoro perdido. El guardián no pude ser puesto a descansar ofreciéndole tesoro. Si es derrotado en combate, vuelve a formarse en 1 día.

Otros dragones espectrales también pueden estar presentes. Estos espíritus adicionales son dragones espectrales normales.

Los peligros sobrenaturales abundan en un cementerio de dragones. Esas tormentas son similares a los conjuros *tormenta de fuego* lanzados por un personaje de 20.º nivel (Reflejos CD 23 mitad), excepto que pueden estar compuestas de ácido, frío, electricidad o fuego, y cubren todo el cementerio. Golpean típicamente cada 1d4 horas, pero la frecuencia puede variar enormemente.

Los cementerios de dragones también contienen zonas en las cuales el tejido del cosmos está debilitado. Estas áreas inestables pueden medir de 5 a 50' de anchura. Cada 1d4 horas una de esas áreas puede expulsar una horda de elementales (considéralos como el conjuro *enjambre elemental* lanzado por un personaje de 20.º nivel) o atraer a todo lo que haya dentro de la zona inestable a un vórtice que conduce al plano Elemental. Este vórtice dura 1d4 minutos. Las criaturas que tocan o entran dentro de la zona inestable durante el periodo de disturbios son enviadas rápidamente al plano Elemental.

Un punto débil siempre tiene un aura persistente de magia de conjuración (la fuerza del área es arrolladora cuando esta activa).

Un cementerio de dragones siempre tiene una población cambiante de esqueletos de dragón y dragones zombi (ver páginas 153 y 159) que se han animado debido a las fuerzas sobrenaturales del cementerio. Estas criaturas atacan a cualquier criatura viviente que se encuentren, excepto a los dragones que han venido a morir al cementerio.

Las leyendas acerca de tesoros en los cementerios de dragones son ciertas. Un cementerio de dragones típico contiene el triple de tesoro estándar que corresponde al VD del guardián. Aunque los dragones espectrales no suelen tener tesoro, un cementerio de dragones acumula piezas y trozos de tesoro que han dejado atrás los dragones que han partido y equipo de los saqueadores que no estuvieron a la altura del desafío.

REGLAS: LUGARES PROTEGIDOS

Cuando un dragón se convierte en guardián, crea un rasgo geográfico con un área de 1 milla cuadrada por cada 5 puntos de Constitución que tenga el dragón.

El rasgo creado siempre se asemeja a un dragón de alguna manera sutil. Los contornos de una colina pueden parecerse a un dragón durmiendo, por ejemplo, o un lago podría tener la forma de una cabeza o una huella de dragón.

Los huevos de dragón puestos en una zona protegida quedan escondidos por los efectos *indetectabilidad* y *espejismo arcano*, siempre y cuando la hembra que los deja sea de la misma especie que el guardián. Ambos efectos duran hasta que los huevos eclosionan, y ninguno de los efectos posee un aura mágica, pero por lo demás funcionan como los conjuros lanzados por un personaje de 20.º nivel.

Cualquier dragón del mismo tipo que el guardián y de edad juvenil o menor, puede visitar la zona una vez al mes y recibir los beneficios del conjuro *comunión*. Los dragones más viejos del mismo tipo que el guardián consiguen el mismo beneficio, pero sólo una vez al año.

El corazón de un lugar protegido puede contener de hecho una pequeña cantidad de tesoro dejada por la transformación del guardián (escondida cerca del corazón del lugar). Ese tesoro sólo contiene bienes y monedas y es de un nivel igual a un cuarto del VD del guardián en el momento de la transformación. Trasladar el tesoro no daña el lugar protegido, pero la mayoría de los dragones no ve con buenos ojos esa actividad.

padres ausentes que han dejado huevos allí (como hemos visto, incluso los dragones que dejan sus huevos sin atender a menudo suelen seguir vigilando sus nidos). Estos lugares también suelen atraer su porción de dragones espectrales, añadiendo un nuevo elemento de peligro para los intrusos.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN DRACOLICHE

Algunos dragones malignos reclutan la ayuda de otros para engañar a la muerte. El dragón y sus sirvientes crean un objeto inanimado, llamado filactería, que contendrá la fuerza vital del dragón. A continuación se prepara una poción especial para el dragón. La poción es un veneno letal que mata sin fallar al dragón para el que se preparó.

Con la muerte del dragón, su espíritu se trasmite a la filactería. Desde la filactería, el espíritu puede ocupar cualquier cuerpo muerto que este cerca, incluyendo su propio cuerpo. Si el cuerpo que habita actualmente es destruido, el espíritu retorna a la filactería, y desde allí puede ocupar un nuevo cuerpo.

Consulta el párrafo sobre los dracoliches, página 146, para obtener más detalles de los resultados de este proceso.

LOS SENTIDOS DEL DRAGÓN

"Los dragones no ven muy bien en la oscuridad. Ni tampoco oyen bien."

— El difunto Aylmer Dapynto, autoproclamado sabio y cazador de dragones.

"¿Quieres tener una vida larga y provechosa? ¡Entonces no intentes pasar cerca de un dragón sin que te oiga!"

— Lidda, aconsejando a un joven pícaro

Como cualquier criatura depredadora, el dragón posee sentidos agudos. Estos sentidos extraordinarios mejoran conforme el dragón va creciendo y envejeciendo, sobre todo debido a que su mente se hace más perceptiva con el paso de los siglos. Los ojos, oídos y nariz del dragón no se vuelven más agudos con la edad, pero su prodigioso intelecto puede examinar cuidadosamente mayores cantidades de información de su entorno.

LA VISTA

Los dragones tienen una visión soberbia adaptada para cazar. Disfrutan de una excelente percepción de profundidad, la cual les permite juzgar las distancias con gran precisión, y también gozan de una increíble visión periférica. Los dragones pueden percibir el movimiento y el detalle al menos dos veces mejor que un humano con luz diurna, y sus ojos se adaptan rápidamente a las luces y los brillos fuertes. Un dragón puede fijar su mirada en el sol en un día claro de verano y no sufrir una pérdida de visión. Las águilas y otras aves de presa pueden realizar proezas similares con su vista. Tales criaturas suelen tener una pésima visión nocturna, y este puede ser el hecho que ha conducido a muchos expertos a decir que los dragones no ven bien en la oscuridad.

De hecho, los dragones ven increíblemente bien con luz tenue. A la luz de la luna, los dragones ven igual de bien que si estuviesen a plena luz del día. Incluso en la luz tenue, los dragones ven cuatro veces más que los humanos bajo condiciones similares. Los dragones incluso pueden ver sin ninguna luz.

Cuando está presente cualquier tipo de iluminación, un dragón ve en color. Su capacidad para discernir entre colores y matices es al menos tan buena como la de los humanos. Con la ausencia de luz, la visión del dragón es en blanco y negro.

REGLAS: LA VISTA DEL DRAGÓN

Como aparece en el *Manual de monstruos*, los dragones ven extremadamente bien en todas las condiciones de iluminación.

Con luz normal, un dragón ve el doble de bien que un humano. En términos de juego, esto significa que el dragón puede detectar la presencia de un encuentro potencial al doble de la distancia dada en la *Guía del Dungeon Master* (consulta 'Sigilo y detección en un bosque', y otras acciones similares). También, cuando un dragón realiza una prueba de Avistar, sólo recibe la mitad de los penalizadores por distancia: –1 de penalización por cada 20' en lugar del habitual –1 por cada 10'.

Con luz tenue, un dragón ve cuatro veces mejor que un humano. La visión en la penumbra que posee el dragón es exactamente igual que la aptitud de visión en la penumbra que poseen otras criaturas, excepto que el dragón puede ver cuatro veces más lejos cuando está utilizando iluminación artificial. Por ejemplo, desde el punto de vista de un dragón, el conjuro *luz* produce una iluminación brillante en un radio de 40' alrededor del objeto afectado y luz tenue en otros 40' adicionales.

En completa oscuridad, el dragón utiliza la visión en la oscuridad y el sentido ciego. Ambas son igual que las aptitudes normales, excepto por el extraordinario alcance del dragón: 120' para la visión en la oscuridad y 60' para el sentido ciego.

Además de su aparato visual superior, los dragones habitualmente poseen rangos en la habilidad de Avistar.

REGLAS: EL OLFATO DEL DRAGÓN

A pesar de su excelente sentido del olfato, los dragones no poseen la aptitud especial de olfato y no ganan los beneficios de juego de esa aptitud, excepto en lo que este sentido ayuda a su sentido ciego.

REGLAS: EL OÍDO DEL DRAGÓN

La capacidad del dragón de percibir frecuencias ultrasónicas o subsónicas no es mejor que la de un humano. Los dragones tienen habitualmente rangos en la habilidad de Escuchar, y dada su enorme cantidad de puntos de habilidad muchos escuchan mucho mejor que el humano típico.

REGLAS: FLOTAR Y VIRAJE BRUSCO

Flotar es una acción de movimiento, lo que significa que el dragón también puede utilizar su arma de aliento, lanzar un conjuro, utilizar una aptitud sortílega, o realizar un ataque cuerpo a cuerpo mientras flota (pero no atacar con una ala o con la cola).

Si el dragón no ataca durante el asalto en el que flota, puede a cambio moverse la mitad de su velocidad en cualquier dirección que desee, incluyendo hacia arriba, hacia abajo o hacia atrás, sin importar cual sea su maniobrabilidad.

Cuando el dragón termina de flotar, puede girar en el sitio y volver a continuar el vuelo ordinario en cualquier dirección en la que pudiese volar normalmente. Por ejemplo, si un dragón estaba volando hacia el norte cuando se detuvo para flotar, podría girar y volar después hacia el sur. Sigue sin poder volar hacia arriba o hacia abajo o de cualquier otra forma que su maniobrabilidad no le permita.

Un dragón puede realizar un viraje brusco como acción gratis mientras vuela. Realizar un viraje brusco consume 10' de movimiento de vuelo. Un dragón no puede flotar o ganar altitud en el mismo asalto en que realiza un viraje brusco.

EL OLFATO

El sentido del olfato del dragón está casi tan desarrollado como su vista. Su refinado sentido del olfato sólo depende parcialmente de la sensitiva nariz del dragón; también utiliza su lengua bífida para examinar el aire, como hacen las serpientes. La capacidad del dragón para sentir la presencia de otras criaturas mediante el olfato hace que sea difícil pillarle desprevenido, y esconderse de un dragón es casi imposible una vez que el dragón se encuentra lo suficientemente cerca como para coger el rastro de la presa.

EL OÍDO

Los oídos de los dragones son tan sensibles como los de los humanos, y los tonos que un dragón puede oír son muy similares a los del espectro auditivo humano. Sin embargo, incluso los dragones más jóvenes poseen un oído mucho más agudo que el humano medio, gracias a su capacidad de reconocer los sonidos importantes por lo que son ya que filtran el ruido de fondo y se concentran en los sonidos significativos.

EL SENTIDO CIEGO

Un ejemplo destacado de la capacidad sensorial del dragón es el sentido ciego; la capacidad de "ver" cosas que son invisibles o están en completa oscuridad. Utilizando su nariz y sus oídos, así como utilizando pistas sutiles como las corrientes de aire y las vibraciones, un dragón puede sentir todo en sus alrededores inmediatos, incluso con los ojos cerrados, cuando está envuelto en una *oscuridad* mágica o en una niebla impenetrable. Por supuesto, algunos fenómenos son enteramente visuales (como los colores), y un dragón que no puede ver no puede percibir ese fenómeno.

EL GUSTO

El sentido del gusto de un dragón es altamente discriminatorio. Los dragones pueden percibir la más ligera variación en el sabor del agua o la comida, y la mayoría de los dragones desarrollan algunas preferencias culinarias peculiares como resultado. A los dragones de cobre, por ejemplo, les encantan las sabandijas venenosas. Quizá el más infame de los gustos dracónicos sea la preferencia de los dragones rojos por la carne de las mujeres jóvenes.

Curiosamente, los dragones no parecen responder bien a los sabores dulces. Ya sea debido a que no les gustan los dulces o a que tienen dificultades para distinguir estos sabores, es algo que no esta claro. La mayoría de los dragones rehúsa discutir este asunto.

EL TACTO

Gracias a su gruesa piel con escamas y a sus patas con garras, los dragones tienen poco sentido del tacto. Los dragones más pequeños y jóvenes que no han desarrollado todavía su increíble armadura natural, tienen mejor sentido del tacto que los dragones más viejos, haciendo que el sentido del tacto sea el único de los sentidos del dragón que se vuelve menos preciso con el paso del tiempo. Un dragón interesado en la textura de un objeto podría tocar ese objeto con su lengua. Incluso de esta manera, la lengua de un dragón es mejor para el gusto que para el tacto.

El sentido apagado del tacto que tienen los dragones podría explicar su preferencia por los nidos hechos con pilas de monedas, gemas y otros tesoros. Un lecho de objetos tan pequeños, duros y a veces puntiagudos sería muy incómodo para un humano, pero para un dragón sería una disposición que le ofrecería un cosquilleo agradable, como una manta de lana.

EL VUELO

"¿Un dragón volando? ¿A eso llamas volar?"

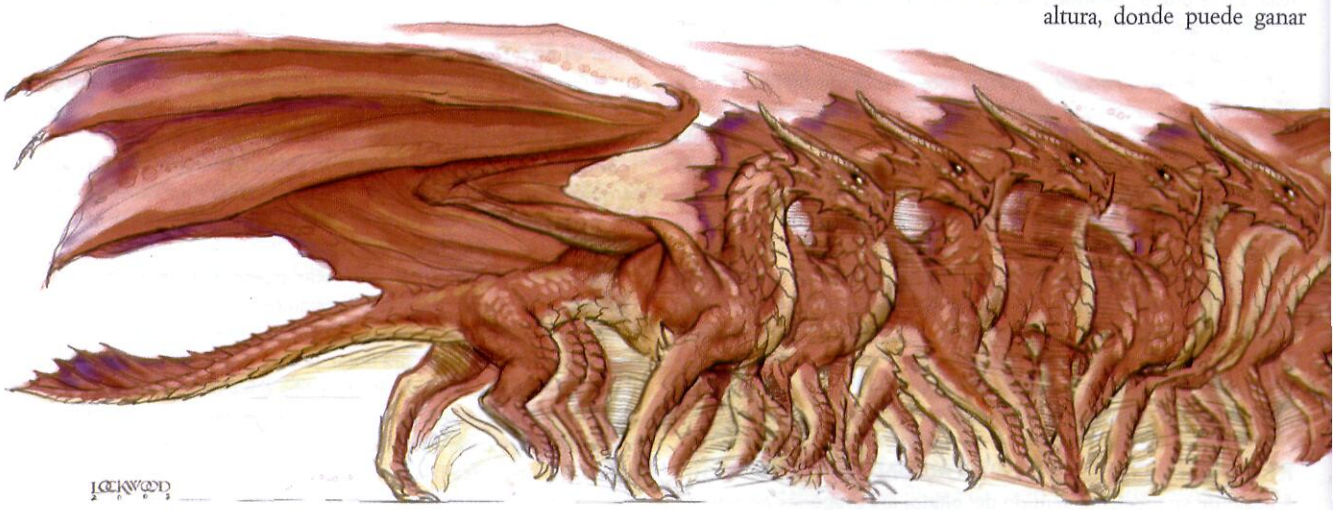
— Kal ostikillam, djinni

"Los dragones son criaturas voladoras imponentes y poderosas, capaces de permanecer en el aire durante días"

— Yunni Cupuricus, sabio

Algunos sabios especulan con que la capacidad de volar de un dragón es parcialmente mágica; sin embargo, se han visto dragones volando y maniobrando dentro de áreas de antimagia donde sus conjuros y armas de aliento no funcionaban. El dragón debe su capacidad de volar y sus características de vuelo a su peculiar anatomía y a su metabolismo. Un dragón pesa mucho menos que una criatura estrictamente terrestre de su mismo tamaño, y sus músculos (especialmente los que le permiten volar) son excepcionalmente fuertes, otorgando a las alas del dragón la suficiente energía para levantar al dragón en el aire.

El mayor problema del dragón en vuelo es mantenerse arriba. Si se le da la oportunidad, un dragón prefiere lanzarse desde la altura, donde puede ganar



Caminando...

velocidad planeando al principio. A falta de esto, un dragón se dispone a volar saltando en el aire, dándose un empujón golpeando con la cola hacia abajo y empujándose con sus patas traseras.

Una vez en el aire, el dragón permanece arriba con un batir de alas majestuoso y aparentemente lento. Las alas desarrollan un tremendo empuje ascendente con cada batida, permitiendo al dragón avanzar sin esfuerzo durante breves periodos de tiempo. Para conservar aún más la energía durante el vuelo, el dragón utiliza cualquier corriente ascendente que encuentra. Bajo las condiciones adecuadas, el dragón puede remontar el vuelo durante horas con poco esfuerzo. Un dragón que intenta volar una distancia larga, primero intenta encontrar una corriente ascendente y subir con ella en espiral hasta llegar a una altitud adecuada, entonces remonta el vuelo yendo de una corriente hacia otra. Los dragones pueden cubrir rápidamente grandes distancias de esta manera.

Un dragón volando recto y nivelado mantiene su cuerpo bastante recto, con el cuello y la cola extendidos, las patas delanteras recogidas bajo su pecho y las traseras colocadas hacia atrás. El poderoso cuello y la cola del dragón, junto con las protuberancias de su espalda, le ayudan a mantener su rumbo. Aunque las alas de los dragones no se parecen a las de los pájaros, un dragón las utiliza como lo haría un ave de presa, con batidas hacia abajo suaves y regulares y con batidas hacia arriba rápidas.

Las crías son criaturas voladoras mucho menos majestuosas que los dragones más viejos; poseen alas más pequeñas y se ven forzados a batirlas con más fuerza para mantenerse en el aire. Parecen murciélagos revoloteando cuando están volando.

A pesar de la enorme envergadura de sus alas, los dragones pueden volar a través de espacios relativamente estrechos plegando sus alas y atravesándolos.

La mayoría de los dragones tienen dificultades para ejecutar maniobras rápidas en el aire. Prefieren realizar giros amplios y lentos, utilizando sus colas como timón. Si es necesaria una maniobra más brusca, utilizan su cabeza y su cola para girar, y también pueden cambiar la forma de las alas y el batido de estas. Incluso así, un dragón tiene un ángulo de giro grande, ya que sólo los más pequeños y maniobrables pueden llegar a girar en un radio menor que su longitud.

Muchos dragones han perfeccionado trucos acrobáticos que les ayudan a maniobrar en espacios cerrados. El primero de ellos es flotar. Normalmente, un dragón debe mantener algún movimiento hacia delante para permanecer en el aire, pero algunos dragones pueden batir sus alas con la suficiente velocidad y eficiencia como para detener su movimiento de avance y flotar en el sitio. Mientras está flotando, un dragón puede ascender, descender, desplazarse de lado e incluso hacia atrás. Sin embargo, flotar requiere un esfuerzo considerable, y un dragón poco más puede hacer mientras flota. La corriente de aire descendente creada por un dragón flotando es muy fuerte, y puede crear grandes nubes de polvo y suciedad. Algunos dragones incluso la utilizan como arma.

Otros dragones pueden tomar ventaja de sus cuerpos más ágiles y flexibles para realizar un viraje brusco (un tipo de voltereta aérea que les permite cambiar rápidamente de dirección). El dragón empuja la parte delantera de su cuerpo hacia arriba y arquea su cuerpo formando un círculo. Esta maniobra permite al dragón girar en el sitio en un arco de hasta 180° mientras mantiene su altitud actual.

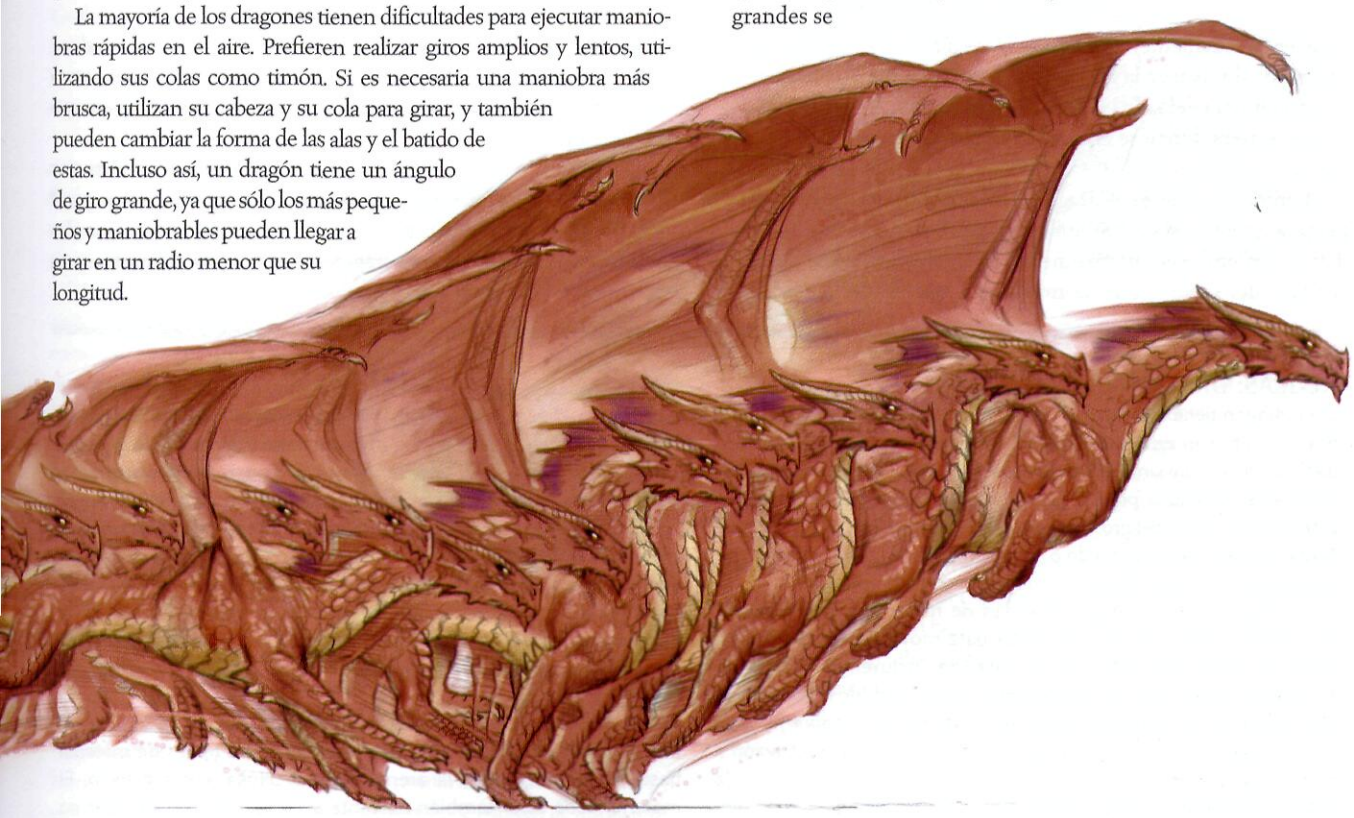
OTROS MODOS DE MOVIMIENTO

"No todos los dragones caen sobre desde el cielo como un rayo"
— Stewart Debruk, cazadragones

Un dragón no tiene por qué estar en el aire para demostrar una velocidad increíble.

CORRER O CAMINAR

Un dragón en el suelo se mueve igual que un gato, y puede ser igual de grácil (aunque los dragones más grandes se



corriendo... *...saltando...* *...sigue el primer batir de alas...*

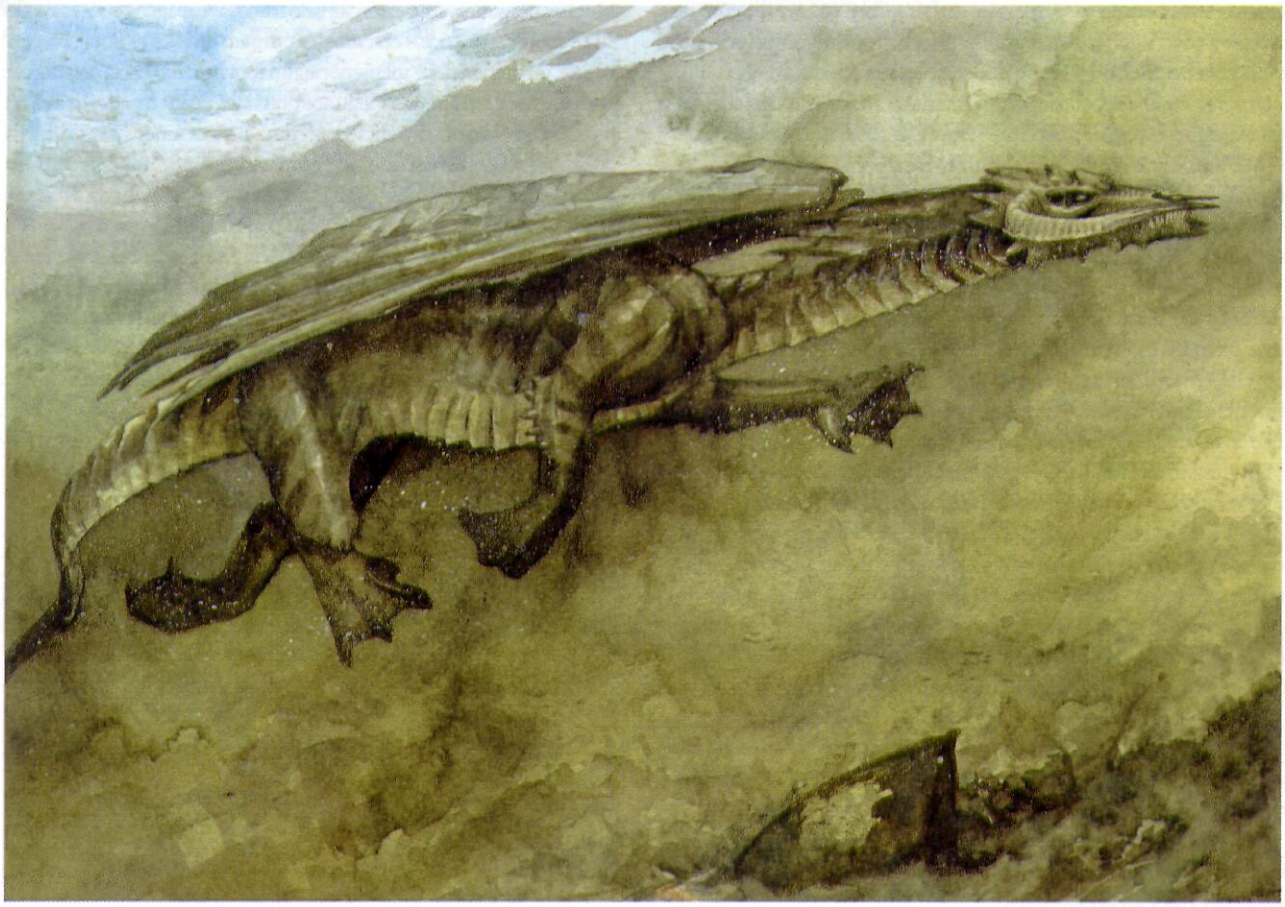


Ilustración de J. Jarvis

mueven pesadamente). Cuando no tiene prisa, el dragón camina moviendo dos patas a la vez. El dragón levanta una pata delantera y la pata trasera del lado opuesto. Como un gato, el dragón coloca su pata trasera donde se encontraba la pata delantera correspondiente.

Mientras se mueve, el dragón mantiene sus alas ligeramente plegadas en sus costados. Si se siente vago, deja que su cola arrastre detrás. Sin embargo, normalmente el dragón mantiene su cola apartada del suelo y esta se mueve lentamente de lado a lado cuando el dragón va andando. El movimiento pendular ayuda al dragón a mantener el equilibrio. La cola roza a veces el suelo, pero sólo brevemente y casi siempre a la izquierda o derecha del cuerpo del dragón.

Un dragón a la carrera pude fácilmente dejar atrás al mejor caballo. Utiliza un movimiento de galope, moviendo ambas patas frontales a la vez seguidas por las dos traseras al unísono. Las alas continúan plegadas, pero el dragón las abre ocasionalmente para mantener el equilibrio. La cola la mantiene alta.

REGLAS: DRAGONES NADADORES

Si un dragón tiene velocidad de nado, puede nadar tanto en la superficie como bajo el agua sin dificultad. Se mueve por el agua a la velocidad que viene dada sin realizar pruebas de Nadar. Tiene un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si esta distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre y cuando nade en línea recta.

Un dragón que no tenga velocidad de nadar aún puede nadar, pero debe realizar pruebas de Nadar para moverse, y está sujeto a todas las reglas que gobiernan la natación, incluyendo sufrir daño no letal por fatiga cuando nada durante largos periodos (consulta la descripción de la habilidad Nadar, en el *Manual del jugador*).

Un dragón que nade bajo el agua debe contener la respiración a menos que posee la aptitud *respiración acuática*. Un dragón con la aptitud *respiración acuática* puede hacer dentro del agua cualquier cosa que pueda hacer fuera, incluyendo utilizar su arma de aliento.

Un dragón que aguante la respiración bajo el agua debe obedecer todas las reglas normales al hacerlo. La mayoría de los dragones pueden contener la respiración durante largos periodos de tiempo, gracias a sus impresiones puntuaciones de Constitución. Un dragón conteniendo la respiración puede utilizar su arma de aliento bajo el agua. Si el arma de aliento utiliza fuego, el dragón debe tener éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros CD 20 para conseguir que funcione adecuadamente. Si falla la prueba, el aliento abrasador sólo crea inofensivas burbujas de vapor. No importa el tipo de arma de aliento que utilice el dragón, cuando la utiliza deja de aguantar la respiración y comienza a ahogarse.

REGLAS: DRAGONES CAVADORES

Los dragones cavadores sólo se pueden mover a través de material bastante blando, como la arena, tierra arcillosa, nieve o hielo. El material debe estar también bastante seco. Un dragón cavador no puede cavar a través de barro, por ejemplo.

NADAR

Todos los dragones auténticos pueden nadar, aunque sólo unos pocos pueden considerarse verdaderamente acuáticos. Los dragones acuáticos tienen la cola larga y plana, así como membranas entre los dedos de sus pies, y en las articulaciones de los hombros.

Un dragón nadador suele moverse como un gran reptil. Pliega con fuerza sus alas contra su cuerpo y echa para atrás sus patas, creando una forma aerodinámica. Mueve su cuerpo de izquierda a *derecha con un movimiento sinuoso, y su cola se mueve a izquierda* y derecha proporcionándola la propulsión. Los auténticos dragones acuáticos emplean sus alas algunas veces como aletas grandes, de manera similar a las rayas marinas o a las aves acuáticas.

La cresta a lo largo de la espalda de los dragones les ayuda a mantener su rumbo mientras nadan bajo el agua y evita que se den la vuelta.

Un dragón se dirige con su cola, cabeza y pies.

Un dragón nadando en la superficie suele mantener fuera el cuello y la cabeza para examinar la superficie mientras la mayor parte de su cuerpo permanece sumergido. El dragón también nada ocasionalmente sólo con la mitad superior de su cabeza fuera del agua. Esto restringe el campo de visión del dragón, pero lo hace prácticamente indetectable.

La mayoría de los dragones deben contener la respiración cuando se sumergen. Los tipos de dragón verdaderamente acuáticos pueden respirar bajo el agua fácilmente ya que extraen el oxígeno de esta. El dragón inhala agua a través de su nariz, el agua inunda los pulmones y es expulsada por la nariz. El dragón realiza este proceso tan fácilmente como cuando respira aire.

CAVAR

Cualquier dragón puede excavar agujeros en el suelo con sus garras, pero algunos dragones pueden cavar y desplazarse a través de la arena o la tierra blanda, moviéndose tan rápidamente como un humano con un andar enérgico.

Los dragones cavadores suelen tener cuellos más gruesos y cortos que los otros dragones, piernas más achaparradas y cabezas más afiladas. Cuando cava, el dragón empuja con su cabeza y utiliza sus garras delanteras para quitar el material. Las patas traseras empujan el material suelto más allá del cuerpo del dragón. El túnel que realiza el dragón mientras cava suele colapsarse tras su paso.

LAS HABILIDADES DE COMBATE

"El combate es el elemento natural del dragón; está hecho para el combate. Posee colmillos como lanzas, garras como cimitarras, alas como martillos y una cola igual que un ariete. Los seres inferiores se encogen de miedo ante su presencia y su aliento derrota ejércitos."

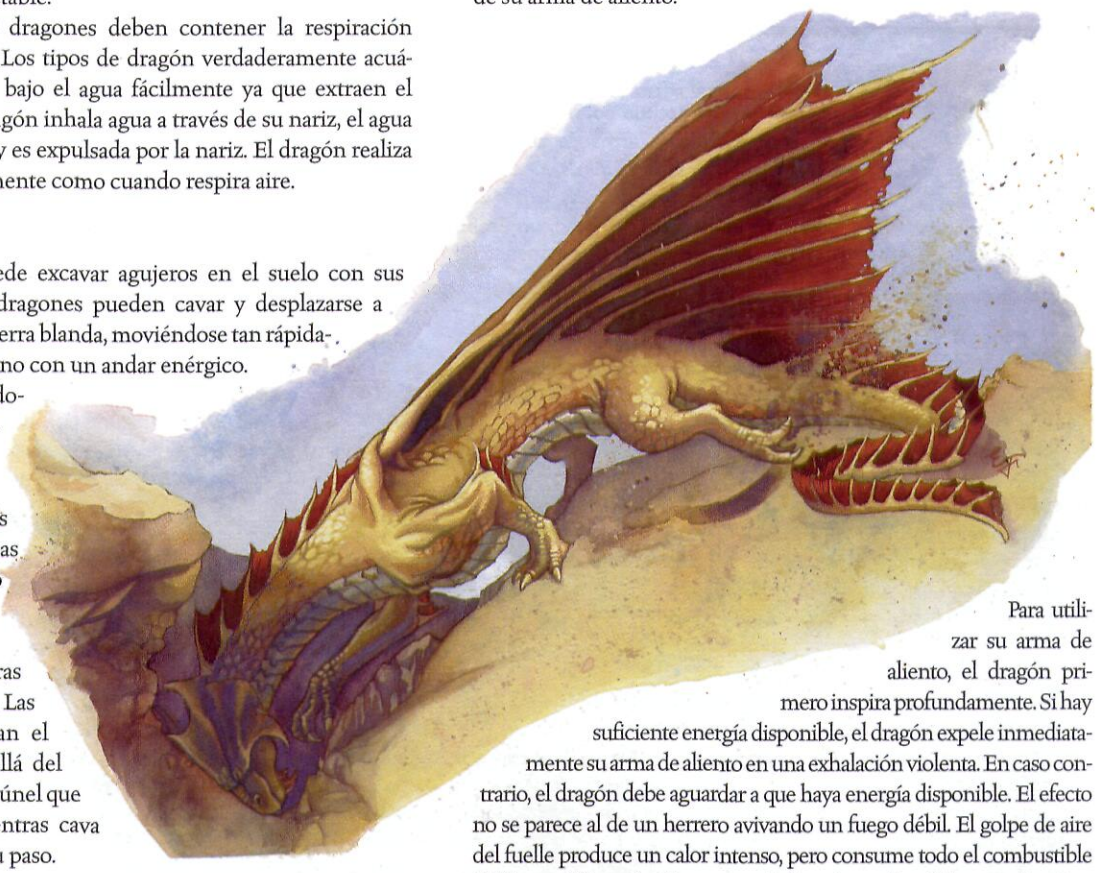
— Munwithurix, dragón rojo.

La vanidad de los dragones es legendaria, pero de hecho, tienen mucho de lo que presumir, incluyendo una increíble colección de armas naturales y un sinfín de sutiles capacidades que les hacen invencibles en combate.

LAS ARMAS DE ALIENTO

El arma más infame en el formidable arsenal de un dragón es su aliento devastador. Los dragones cromáticos pueden producir *descargas de energía elemental; el tipo de energía varía con el* tipo de dragón. Los dragones metálicos también pueden producir armas de aliento elementales, pero también producen un segundo tipo de arma de aliento que no es letal, pero es potente por sí misma.

No importa qué forma tome su arma de aliento, un dragón la genera desde lás profundidades de sus pulmones, utilizando la energía generada por un órgano que se encuentra cerca de su corazón, llamado el *draconis fundamentum* (página 8). Afortunadamente para los cazadores de dragones, estos no pueden producir continuamente los efectos del arma de aliento. Cada uso del arma de aliento vacía las reservas interiores del dragón, y normalmente requiere unos pocos segundos para volver a producir otra descarga de su arma de aliento.



Para utilizar su arma de aliento, el dragón primero inspira profundamente. Si hay suficiente energía disponible, el dragón expele inmediatamente su arma de aliento en una exhalación violenta. En caso contrario, el dragón debe aguardar a que haya energía disponible. El efecto no se parece al de un herrero avivando un fuego débil. El golpe de aire del fuelle produce un calor intenso, pero consume todo el combustible del fuego, obligando al herrero a añadir más combustible antes de avivar de nuevo el fuego. Parece que el dragón conoce el estado de su energía interna y nunca intenta utilizar su arma de aliento demasiado pronto. Sin embargo, parece que los dragones no poseen demasiado control sobre la rapidez con que se recargan sus reservas internas de energía.

Un dragón puede descargar su arma de aliento con poco o sin previo aviso. Algunos dragones son expertos convenciendo a enemigos temerosos de que pueden utilizar su arma de aliento en cualquier momento.

LA PRESENCIA ESPANTOSA

La mera aparición de un dragón puede hacer huir aterrorizados *a grupos de animales y quebrar la resolución del soldado más* robusto. Habitualmente, un dragón debe tener al menos la edad de joven adulto para poseer este poder.

Algunas fuentes hablan de dragones que inspiran un miedo sobrenatural, pero la presencia espantosa de un dragón no tiene componentes mágicos. Los dragones son simplemente muy buenos inspirando miedo en el corazón de sus enemigos, y pueden hacerlo en cualquier momento en que realicen una acción minimamente agresiva.

LAS INMUNIDADES Y LAS DEFENSAS

Aunque la mayoría de las formas de ataque tienen unas posibilidades limitadas de funcionar contra un dragón, algunos ataques son inútiles.

Cada dragón auténtico es inmune al menos a un tipo de energía elemental (ácido, frío, electricidad o fuego), normalmente el mismo tipo de energía que utiliza para su arma de aliento. Esta inmunidad es el resultado de la naturaleza elemental del dragón. El mismo poder que le permite vomitar una explosión de energía también previene que esa energía dañe al dragón.

Los dragones auténticos tienen una regulación de la temperatura interna soberbia y apenas sufren los efectos del frío o el calor *excesivo.*

Además, ninguna criatura dracónica está sujeta a los efectos que duermen o paralizan; estas criaturas poseen una vitalidad imparable.

Los dragones auténticos también han desarrollado una resistencia sobrenatural a los golpes físicos, lo cual evita que las armas no mágicas les causen daño alguno. Los relatos de los bardos acerca de dragones merodeadores resistiendo lluvias de flechas de arqueros defensores sin sufrir nada más que arañazos son demasiado auténticos.

Gracias a su naturaleza mágica innata, los dragones también desarrollan el poder de ignorar los efectos de los conjuros. Los dragones más viejos ignoran los conjuros de ataque de todos los practicantes de magia excepto de los más poderosos.

LAS APTITUDES MÁGICAS

Todos los dragones desarrollan aptitudes mágicas innatas conforme van envejeciendo. Entre esas aptitudes está la de lanzar conjuros arcanos.

Las aptitudes mágicas innatas de un dragón tienden a reflejar el carácter y las aptitudes de su especie. Por ejemplo, los dragones

REGLAS: ARMAS DE ALIENTO

El arma de aliento de un dragón es una aptitud sobrenatural. No funciona en zonas de antimagia. Utilizar un arma de aliento es una acción estándar. Como se indica en el *Manual de monstruos*, cuando un dragón utiliza un arma de aliento, debe aguardar 1d4 asaltos antes de poder utilizarla de nuevo. En este caso, un asalto dura hasta que comienza el próximo turno del dragón (consulta 'El asalto de combate', en el *Manual del jugador*). Por ejemplo, si un dragón utiliza su arma de aliento en el primer asalto de combate, y el resultado del dado para cuando se puede volver a utilizar el arma de aliento es un 1, el dragón puede volver a utilizarla otra vez en el asalto 2. Si la tirada del dado fuese un 4, el dragón no podría volver a utilizar su arma de aliento hasta el asalto 5.

Si el dragón posee más de un tipo de arma de aliento, sigue sin poder utilizarlas más de una vez cada 1d4 asaltos. La dote Recuperar el aliento (ver página 74) puede reducir el tiempo que tiene que esperar el dragón entre los usos de su arma de aliento.

El tamaño, la forma y el efecto del arma de aliento dependen del tipo de dragón, de su tamaño y de su edad, tal y como aparece en al *Manual de monstruos.*

REGLAS: PRESENCIA PAVOROSA

La presencia pavorosa de un dragón es una aptitud extraordinaria. *Funciona incluso en zonas de antimagia.*

La presencia pavorosa es una aptitud enajenadora de miedo que tiene lugar cuando el dragón ataca, carga o simplemente vuela por encima. Un dragón puede inspirar miedo volando por encima de las cabezas a una altitud lo suficientemente baja para poner a los enemigos dentro del radio de efecto, que es de 30' × la categoría de edad del dragón (normalmente al menos 150', ya que la mayoría de los dragones obtiene esta aptitud en la etapa de joven adulto). La presencia pavorosa del dragón también tiene efecto cuando el dragón cargue o ataque de cualquier manera (con armas naturales, conjuros o armas de aliento).

La presencia pavorosa forma parte de cualquier acción que la desencadene. El dragón no tiene por qué hacer una acción distinta para usar este poder; sin embargo, el dragón puede anular la presencia pavorosa como una acción gratuita.

Una criatura debe ser capaz de ver al dragón para que le afecte la aptitud de presencia pavorosa. Si el dragón está invisible o esta totalmente oculto, la aptitud no funciona. Sin embargo, una vez la aptitud surte efecto, las consecuencias persisten durante toda la duración, incluso si el dragón deja de estar a la vista más tarde. Las criaturas que estén dentro del área de efecto no se ven afectadas si tienen más DG que el dragón, o si ellas mismas son dragones.

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del dragón + mod Carisma del dragón) permanece inmune a la presencia pavorosa del dragón durante 24 horas (esta inmunidad temporal sólo sucede con un TS con éxito. Si la criatura no tiene que realizar el TS porque no ve al dragón, no es inmune y debe realizar un TS cuando vea al dragón). Con un fallo, las criaturas con 4 DG o menos se vuelven despavoridas durante 4d6 asaltos, y aquellas con 5 o más DG quedan estremecidas durante 4d6 asaltos.

Como una aptitud extraordinaria, la presencia pavorosa permanece en efecto incluso cuando el dragón asume una forma diferente. Los dragones de oro, de plata y de bronce, que poseen la aptitud de cambiar a una forma alternativa, normalmente anulan su presencia pavorosa cuando asumen otras formas, para evitar comprometer sus disfraces. Sin embargo, si quieren evitar combatir, pueden utilizar su aptitud de presencia pavorosa si son desafiados cuando están en su forma alternativa.

REGLAS: LAS INMUNIDADES DE LOS DRAGONES

Cada tipo de dragón auténtico posee inmunidad ante al menos un tipo de energía, como viene anotado en el *Manual de monstruos.*

Un dragón auténtico ignora los efectos perjudiciales del calor extremo (43° a 60° C [109 °F a 140 °F]) o del frío extremo (–17° a –40° C [–1 °F a –40 °F]). Un dragón auténtico en esas condiciones no tiene que realizar un TS cada 10 minutos para evitar sufrir daño no letal.

Todas las criaturas del tipo dragón son inmunes a los efectos de sueño mágico y parálisis, tal y como viene en el *Manual de monstruos.*

Los dragones auténticos desarrollan RD conforme envejecen, como aparece en el *Manual de monstruos.* La RD es una aptitud sobrenatural y no tiene efecto en un campo antimágico.

Los dragones auténticos también desarrollan RC conforme envejecen, como aparece en el *Manual de monstruos.*

negros prefieren pantanos húmedos y sombríos, y también poseen la aptitud de crear oscuridad mágica. Los dragones de cobre viven en montañas rocosas y poseen la aptitud de moldear la piedra. A menudo, las aptitudes innatas de los dragones apenas tienen influencia directa en combate, pero el dragón las puede utilizar para defender su guarida o prepararse para el combate.

Los conjuros de un dragón tienden a reflejar su personalidad. Cada dragón desarrolla un repertorio único de conjuros (aunque muchos dragones escogen conjuros similares por su gran utilidad). Ningún experto ha determinado cómo lo consiguen los dragones, y parece que los propios dragones no saben cómo lo hacen. Simplemente, los dragones poseen un talento de nacimiento para realizar la magia arcana y desarrollan rudimentarios poderes de lanzamiento de conjuros cuando se aproximan a la edad adulta. Los hechiceros humanoides, que a menudo claman que sus poderes mágicos provienen de un antepasado dragón, normalmente no suelen desarrollar ninguna aptitud mágica hasta después de la pubertad. Algunos expertos consideran esto como una señal de que no existe conexión entre los hechiceros y los dragones. Otros expertos desechan la disparidad como un resultado evidente de las grandes diferencias entre los ciclos vitales dracónicos y humanoides.

En cualquier caso, el dragón exhibe un talento del que carecen los hechiceros: puede lanzar la mayoría de sus conjuros sin los accesorios físicos que otros lanzadores de conjuros encuentran necesario.

LA ARMADURA Y LAS ARMAS NATURALES

El despliegue de escamas superpuestas apoyadas sobre capas de piel y músculo, y reforzadas por un esqueleto fuerte y resistente, ofrece al dragón una protección considerable a los ataques. Incluso un dragón Menudo está habitualmente tan bien protegido como un humano llevando una cota de mallas. Las escamas de un dragón grande proporcionan de cuatro a cinco veces más protección que la que pueda ofrecer la mejor armadura.

El arma principal del dragón en combate físico es su mordisco. El dragón puede morder a criaturas bastante alejadas gracias a su largo cuello.

Las garras del dragón no son tan temibles como su mordisco, y un dragón en movimiento no suele utilizar sus garras pero aún así, cualquiera que este luchando contra uno debería mostrarse precavido.

Un dragón de un tamaño similar al humano o mayor, puede golpear con la parte delantera de sus alas. Aunque los miembros alares poseen vestigios de garras, el ala es un arma contundente. Un dragón suele mantener los "dedos" que apoyan el ala recogidos para evitar dañar el ala, de manera similar a los humanos que cierran el puño cuando lanzan un puñetazo. Las alas de un dragón pueden medir cientos de pies cuando están completamente extendidas, pero sólo utilizan una pequeña porción del ala como arma.

Un dragón de tamaño superior al humano puede utilizar su cola para dar golpes poderosos. Para ello curva hacia arriba la punta



REGLAS: APTITUDES MÁGICAS

Como viene anotado en el *Manual de monstruos*, las criaturas con aptitudes innatas para el lanzamiento de conjuros, como los dragones, no necesitan componentes materiales para lanzar sus conjuros. Sin embargo, si un conjuro necesita un foco, un dragón u otro lanzador innato de conjuros también debe poseer ese foco. Los dragones pueden utilizar la dote Imbuir foco de conjuro para cumplir este requisito.

Excepto por el hecho de que no necesitan componentes materiales consumibles, los dragones lanzan sus conjuros de la misma forma que hacen otros lanzadores de conjuros arcanos. Están sujetos al fallo de conjuro arcano si llevan armadura (aunque la armadura natural de los dragones no cuenta a efectos de esta penalización). Deben proporcionar cualquier componente verbal o somático que requiera el conjuro, y deben pagar cualquier coste de PX que requiera el conjuro. Un dragón posee habitualmente un "colchón" de 100 a 600 veces su nivel de lanzador en PX. Puede utilizar estos PX en el lanzamiento de conjuros sin el riesgo de perder un nivel.

Como viene en el *Manual de monstruos*, el nivel de lanzador de un dragón para sus aptitudes sortílegas es igual a su categoría de edad o a su nivel de hechicero, el que sea mayor de ambos.

Aunque los dragones pueden utilizar conjuros como los hechiceros, no pertenecen a la clase de hechicero y no reciben los beneficios de esa clase (excepto el lanzamiento de conjuros). Un dragón gana un conjuro adicional cada día por tener una puntuación alta en Carisma. Un dragón que se convierte en miembro de la clase de hechicero, añade cualquier nivel actual que posea de hechicero a su nivel efectivo de hechicero para determinar su aptitud de lanzamiento de conjuros, pero utiliza sus niveles actuales de hechicero y de personaje para determinar sus demás aptitudes de clase. Por ejemplo, un dragón de plata viejo lanza conjuros como si fuese un hechicero de 11.º nivel. Si el dragón se convierte en hechicero de 1.er nivel, lanzará *conjuros como un hechicero de nivel 12.º, pero su familiar (si posee* uno) tiene las aptitudes de un familiar con un amo de 1.er nivel.

Como viene en el *Manual de monstruos*, la mayoría de las aptitudes sortílegas de los dragones funcionan igual que los conjuros del mismo nombre, lanzados a un nivel igual que el nivel de hechicero del dragón o su categoría de edad, lo que sea mayor.

Un dragón con la aptitud racial forma alternativa posee competencia con todas las armas simples. Otros tipos de dragones no tiene competencia con armas a menos que posean niveles de clase de personaje o utilicen dotes para tener competencia.

REGLAS: LOS DRAGONES Y LOS OBJETOS MÁGICOS

Siendo tan listos y tan ricos, los dragones suelen emplear objetos mágicos.

Un dragón más joven sin ninguna aptitud para el lanzamiento de conjuros (incluso si tiene alguna aptitud sortílega) no puede utilizar objetos de finalización de conjuro u objetos desencadenantes de conjuros.

Un dragón más viejo lanza conjuros como un hechicero y es un lanzador arcano de conjuros; no puede lanzar conjuros divinos de un pergamino a menos que posea niveles en una clase lanzadora de conjuros divinos.

Debido a que un dragón puede lanzar conjuros como si fuese un hechicero, puede utilizar cualquier objeto desencadenante de conjuros que reproduzca el efecto de un conjuro de hechicero/mago. Si el dragón también puede lanzar conjuros de clérigo como si fuesen conjuros arcanos, puede usar cualquier objeto desencadenante de conjuros que reproduzca el efecto de un conjuro de la lista de conjuros de clérigo o un conjuro de un dominio al que tenga acceso el dragón.

Habitualmente un dragón carece de competencias con armas, así como de apéndices totalmente prensiles, por lo que no puede emplear armas. Si el dragón asume una forma con apéndices prensiles, puede blandir armas con esa forma, pero sigue sin tener competencia a menos que tenga niveles en una clase o una dote que le proporcione dicha competencia (como hemos dicho anteriormente, un dragón con la aptitud racial forma alternativa posee competencia con todas las armas simples).

Cualquier dragón puede utilizar pociones. En la mayoría de circunstancias, el dragón ni siquiera se preocupa de abrir el vial; simplemente se lo traga o lo mastica. Como el dragón se puede comer casi cualquier cosa, esto no molesta al dragón en absoluto ni altera el efecto de la poción.

Como los objetos mágicos que deben llevarse encima se ajustan al usuario sin importar el tamaño de este, el dragón puede utilizar cualquier objeto mágico que pueda utilizar también un personaje humanoide.

Un dragón puede utilizar normalmente una diadema, un sombrero o un casco. En algunos casos, un objeto de este tipo pude ser hecho especialmente para un dragón en forma de corona, diadema o gorro. Por ejemplo, un *yelmo de telepatía* de un dragón puede tener la forma de un *gorro de telepatía*.

Las gafas y las lentes hechas para dragones normalmente tienen la forma de cristales que se ajustan sobre los ojos del dragón, o de lentes que el dragón se coloca directamente sobre los ojos, de manera parecida a las modernas lentes de contacto. Un personaje humanoide puede utilizar cualquier objeto especial de dragones de este tipo sin dificultad.

Un dragón puede llevar una capa, un manto o una toga a su espalda, normalmente entre las alas. Los objetos de este tipo pueden tener la forma de adornos para las protuberancias o fundas para las púas. Un personaje humanoide puede utilizar un adorno para las protuberancias o una funda para las púas pegándolas a una capa, manto o toga.

Un dragón lleva amuletos, broches, medallones, collares y preseas alrededor de su cuello, igual que hace un humanoide.

Un dragón no tiene competencia con ningún tipo de armadura y habitualmente no se preocupa por llevarla. En cualquier caso, una armadura fabricada para un humanoide no se ajusta al cuerpo de un dragón. La armadura creada para un dragón se parece a una barda y no se ajusta a una criatura humanoide, pero se ajustará a un cuadrúpedo del mismo tamaño que el dragón.

Un dragón puede llevar una túnica sobre sus hombros y su pecho. En algunos casos, un objeto de este tipo puede ser hecho especialmente para un dragón con la forma de un collar o charretera. Un humanoide puede llevar un objeto de este tipo sin dificultad.

Un dragón puede llevar un atuendo, vestidura o camisa puesta alrededor de las alas o del pecho. En algunos casos, un objeto de este tipo puede haber sido hecho especialmente para el dragón en forma de un pectoral tachonado o un abdominal tachonado. Un humanoide puede llevar un pectoral tachonado mágico de un dragón como si fuese un atuendo. Puede también llevar un abdominal tachonado sobre su adbomen.

Un dragón puede ajustarse brazales o brazaletes sobre sus antebrazos inferiores.

Un dragón puede llevar guantes o guanteletes en las patas delanteras. Los guanteletes especialmente hechos para dragones habitualmente no llevan dedos, simplemente agujeros para las garras del dragón. Un humanoide puede llevar guanteletes mágicos de dragón sin dificultad.

Un dragón puede llevar anillos en sus garras delanteras.

Un dragón puede llevar un cinturón sobre su sección media. Algunas veces, los objetos de este tipo tienen la forma de bandas que el dragón lleva en su cintura. Un humanoide puede llevar estos objetos sin dificultad.

Un dragón puede llevar botas en sus patas traseras. Las botas especialmente hechas para dragones suelen parecerse a los guanteletes de dragón, pero tienen la forma de las patas traseras. Estos objetos mágicos también se ajustan a los pies humanoides.

Ninguno de esos objetos interfiere con el movimiento de un dragón, incluyendo el vuelo.

de su cola y utiliza ésta como arma contundente. Los dragones más grandes tiene la suficiente fuerza en su cola como para moverla de lado a lado, noqueando a los enemigos más pequeños.

Los dragones de tamaño muy grande utilizan todo su cuerpo como arma, arrollando a los oponentes más pequeños y aplastándoles contra el suelo, donde el dragón literalmente los machaca contra la tierra.

LAS DEBILIDADES DEL DRAGÓN

"¿Debilidades? ¡Ven a probar tu valor contra mi, mono sin pelo, y te enseñare quién es débil!"

— Lothaenorixius, dragón azul

Al ser tan formidables, los dragones tienen pocas debilidades que sus enemigos pueden explotar.

A veces, los dragones son susceptibles a los ataques que tienen un elemento opuesto. Por ejemplo, los dragones rojos son inmunes al fuego pero vulnerables al frío.

La naturaleza elemental del dragón también le hace susceptible a la influencia divina que tienen ciertos clérigos, que les pueden expulsar, obligar a rendir servicio o incluso matarles completamente. Sin embargo, los dragones se convierten en seres muy poderosos conforme envejecen, y la influencia de esos clérigos sólo parece fiable contra dragones más jóvenes.

APTITUD Y PSICOLOGÍA

"Una buena respuesta hoy es mejor que la pregunta perfecta mañana."

– Aforismo humano

"¿Qué prisa tienes?"

— Respuesta habitual de los dragones al aforismo anterior

El elemento más importante que moldea la aptitud y el estado mental de un dragón es el tiempo. Los dragones no sienten deseos de vivir el momento; tienen una enorme cantidad de momentos que se extienden ante ellos. No se preocupan por el tiempo perdido. Si algo le sobra a un dragón es el tiempo, y no le afectan las prisas.

Incluso los más aburridos entre los dragones ocupan su tiempo libre ejercitando su mente. Resolver adivinanzas es su actividad favorita, aunque la forma de esas adivinanzas depende del tipo de dragón. Algunos, como los de cobre o bronce, buscan acertijos desafiantes de naturaleza benigna. Otros dragones, como los rojos y los azules, reflexionan acerca de acertijos de un tipo más siniestro. Planean formas de satisfacer su codicia, de derrotar a sus oponentes y de cómo ganar poder sobre otras criaturas. Muchos expertos creen que los dragones deben su aptitud innata para la magia a los juegos mentales que practican constantemente, sólo para mantenerse ocupados.

Muchos dragones buscan el conocimiento sólo por el propio conocimiento. Los dragones más viejos suelen ser los depositarios de sabiduría y conocimiento antiguo.

Los humanoides normalmente buscan fama y fortuna en las tres etapas de su vida (adolescencia, edad adulta y mediana edad). Incluso los elfos más longevos intentan cumplir el grueso de sus logros en estas fases de la vida. Los dragones, por otro lado, por medio del deseo y la necesidad, buscan fama y fortuna desde el momento en que emergen del huevo hasta el día en que finalmente sucumben a las erosivas olas del tiempo. Como reparte sus actividades vitales a lo largo de su extensa vida, el dragón realiza pausas mucho más largas entre búsquedas y aventuras que las que realizaría un grupo de aventureros humanoides.

Si un dragón se uniera a un grupo de aventureros, permanecería interesado lo suficiente para completar una o dos búsquedas. Entonces, alguna otra cosa llamaría su atención y los abandonaría durante años para dedicarse a otra actividad. Cuando regresara, descubriría que sus antiguos compañeros estarían a punto de retirarse o serían demasiado viejos para irse de aventuras. Sin embargo, el dragón seguiría siendo joven y vigoroso, y se haría más fuerte con cada año que pasase. Aunque sentiría tristeza por la pérdida de sus compañeros, se movería en busca de nuevos desafíos.

Todos los dragones auténticos tienen una gran paciencia. Casi nunca tienen prisa, porque creen que cualquier cosa que merece la pena hacerse, merece la pena hacerla bien. Para un dragón, hacer algo bien habitualmente consiste en dedicar mucho tiempo (desde el punto de vista de las criaturas de vida más breve) a considerar el próximo paso.

La longevidad del dragón es quizá la mayor fuente de su arrogancia y su vanidad. Un dragón puede ver a una serie de seres ir y venir durante su larga vida. ¿Cómo puede un dragón considerar a esas criaturas como algo más que seres inferiores cuando contempla como muchos de ellos nacen, envejecen y mueren? Y mientras tanto, el dragón se hace más fuerte y más poderoso, probando su superioridad (aunque sólo sea en su mente). Los dragones mantienen a raya a la poderosa entidad que es el tiempo, mientras las criaturas menores sucumben y desaparecen sin resistencia alguna. Con semejante poder a su servicio, ¿es una locura pensar que un dragón crea que él mismo es la cúspide de la creación?

El dragón puede lanzarse rápidamente a la acción si ve que su vida corre peligro, o si debe proteger a su pareja, su progenie o su tesoro. Por lo demás, pocos problemas perecen urgentes.

REGLAS: LAS DEBILIDADES DE LOS DRAGONES

El dragón es vulnerable al tipo de energía opuesto a su subtipo elemental, como viene anotado en el *Manual de monstruos*. Un dragón sufre adicionalmente la mitad del daño(+ 50%) normal de un ataque del tipo de energía opuesto, sin que importe si se permite un TS, o si la salvación tiene éxito o es un fallo. Las dotes Superar debilidad y Suprimir debilidad (consulta la página 74) reducen esta vulnerabilidad.

Los clérigos con acceso a los dominios Aire, Tierra, Fuego o Agua pueden expulsar, destruir, reprender o dar órdenes a los dragones del subtipo elemental apropiado. Ya que la efectividad de esas aptitudes se basa en los DG de la criatura defensora, los dragones más viejos y grandes casi nunca se verán afectados, pero puede ser efectivo contra los dragones más jóvenes y pequeños.

La cólera de un dragón puede abarcar muchas generaciones de humanos, enfrentándose a la paciencia de la criatura. El humanoide que agravie a un dragón puede escapar a su ira por muerte natural antes de que el dragón vuelva exigiendo su venganza. Sin embargo, los descendientes del humanoide deberían desconfiar si conocen la situación, porque el dragón podría golpearles años o siglos después de que el perpetrador original haya muerto.

LA SOCIEDAD DE LOS DRAGONES

"Los dragones nunca se reúnen sin un propósito"

— Kacdaninymila, dragón de oro

Los dragones se mantienen apartados, rompiendo su soledad sólo para aparearse, criar a su progenie u obtener ayuda para enfrentarse a alguna amenaza. Los dragones de especies diferentes casi nunca forman alianzas, aunque se sabe que han cooperado bajo circunstancias extremas, como cuando surge una poderosa amenaza mutua.

Algunos expertos creen que los dragones sufren xenofobia. Esta idea no esta muy lejos de la verdad; cualquier dragón simplemente disfruta de su propia compañía. Cuando es prudente o necesario tener un compañero, el dragón busca uno, pero prefiere un compañero que sea *lo más parecido a* él mismo, si es posible.

Los dragones metálicos de especies diferentes son más aptos para cooperar unos con otros que los dragones cromáticos, aunque se sabe que sólo los dragones de oro y de plata forjan amistades duraderas. Los locuaces dragones de oropel disfrutan de la compañía de otros dragones metálicos, pero la mayoría de los dragones (incluyendo otros dragones de oropel) prefieren a los dragones de oropel en pequeñas dosis. Los dragones metálicos nunca cooperan con los cromáticos.

Cuando los dragones malignos de especies diferentes se encuentran, habitualmente luchan para proteger sus territorios. Los dragones buenos son más tolerantes, aunque también muy territoriales, y normalmente tratan de solventar sus diferencias de manera pacífica.

EL TERRITORIO

Un dragón reclama habitualmente todo el territorio a un día de vuelo de su guarida. El dragón no compartirá este área con ningún otro dragón, excepto con su pareja y su progenie (si la tiene), e incluso entonces, los dragones más jóvenes a menudo deben partir después de aparearse, y dejar sus huevos sin atención.

Aunque a los dragones cromáticos no les gusta compartir su territorio, toleran alguna superposición entre su territorio y el de algún dragón vecino de la misma especie o alineamiento. Las zonas fronterizas se convierten en lugares donde los dragones pueden encontrarse para parlamentar o intercambiar información. En muchos casos, un dragón comparte un territorio superpuesto con una pareja o una posible pareja.

Entre los dragones demasiado jóvenes para aparearse, la necesidad de defensa y seguridad se superpone normalmente al deseo de soledad. Una nidada de dragones que ha nacido junta suele permanecer junta hasta que cada individuo es lo suficientemente fuerte como para sobrevivir por si mismo y establecer su propia guarida.

LOS CONFLICTOS Y LAS INTERACCIONES ENTRE LOS DRAGONES

Cuando los dragones pelean, casi nunca es por asuntos territoriales. Es mucho más fácil para un dragón echar a volar y encontrar una zona *que no este reclamada que arriesgarse a sufrir daños o morir en una* batalla contra otro dragón. Los dragones a menudo suelen luchar por la oportunidad de saquear la guarida del otro. La necesidad de un dragón de amasar tesoros es legendaria, incluso entre los propios dragones, y todos los dragones saben que la victoria sobre un rival es la mejor manera de ganar riquezas. Los dragones también luchan por *sus parejas (estas* luchas no están sólo limitadas a los machos) y normalmente tratan de matar o expulsar a los dragones vecinos de alineamientos diferentes.

La enemistad es particularmente *fuerte entre los* dragones cromáticos y los dragones metálicos que normalmente habitan territorios similares. Los dragones azules y los dragones de bronce, por ejemplo, prefieren vivir los dos en los desiertos y a menudo entran en conflicto.

Cuando dos o más dragones se encuentran y desean evitar una pelea, suelen alzar el vuelo y comienzan a volar en círculos lentamente, examinando al otro cuidadosamente. Si los dragones son de diferentes tamaños o edades, estos preliminares acaban bastante rápido. El estatus entre los dragones lo determina la edad. Los dragones más viejos saben que tienen poco que temer de los dragones más jóvenes, siempre y cuando el dragón mayor no este herido. Los dragones más jóvenes también saben

que sus hermanos mayores pueden matarles fácilmente, y saben que negociar les proporciona la mejor oportunidad de sobrevivir al encuentro.

Si los dragones que se encuentran son del mismo tamaño o edad, tienden a ser mucho más cautos, ya que un ataque repentino de cualquier dragón podría acabar con el otro. Los dragones podrían volar en círculos durante horas.

Una vez han acabado los preliminares, los dragones conversan. Si siguen sospechando del otro, permanecen en vuelo, con el dragón o dragones más viejos ligeramente a más altitud. Mientras están en vuelo, los dragones están obligados a gritarse, ya que no pueden acercarse fácilmente para conversar. Gracias a los agudos oídos y a la tremenda capacidad vocal de los dragones, este obstáculo a la comunicación no presenta muchos problemas. Si los dragones se sienten a gusto el uno con el otro, suelen marcharse volando hacia algún lugar alto e inaccesible donde puedan hablar en privado.

EL APAREAMIENTO

El acercamiento y la aptitud de un dragón para el apareamiento, dependen de su especie y de su edad. Los dragones siguen un número de estrategias reproductivas que se ajustan a sus necesidades y temperamentos. Estas estrategias les ayudan a asegurar el linaje del dragón, sin importar lo que suceda a la pareja o la guarida.

Los adultos jóvenes, especialmente los malignos o los menos inteligentes, tienden a dejar sus puestas de huevos anuales por todo el campo, dejando que su progenie se las arregle por su cuenta. Las hembras mayores suelen poner huevos una vez cada década o incluso menos, pero producen al menos una puesta durante cada categoría de edad en que permanecen fértiles. A menudo, una hembra mayor hace varias puestas de huevos durante años sucesivos, manteniendo una para atenderla ella misma, dando otra puesta a su pareja (que se lleva los huevos a otra guarida distinta) y dejando sin atender el resto. A veces, una dragona coloca los huevos (o las crías recién nacidas) con padres de acogida no dracónicos.

Los adultos y los adultos maduros son los más proclives a aparearse durante mucho tiempo y a compartir la tarea de criar a los jóvenes.

Los dragones más viejos son más proclives a aparearse y a criar ellos solos a sus hijos, incluso los machos lo hacen (la hembra deja los huevos en la guarida del macho o este se lleva los huevos a su propia guarida). Los dragones mayores a veces también disponen de padres de alquiler para su progenie. Uno o los dos padres visitan de vez en cuando a los padres de alquiler para determinar si están realizando correctamente la tarea.

Sin embargo, el apareamiento de los dragones no solo es reproducción, a veces es por amor. Esto es especialmente cierto entre los dragones metálicos, pero el amor existe también entre los dragones cromáticos. Los dragones de alineamiento legal suelen emparejarse de por vida (aunque si uno de los dos muere, el otro suele buscar una nueva pareja). Los dragones emparejados de por vida no siempre están juntos. Con frecuencia mantienen guaridas separadas y acuerdan encontrarse a intervalos. Los dragones legales no siempre son monógamos, y se sabe que han construido complejos e intrincados arreglos para vivir y aparearse con múltiples parejas. Estas relaciones suelen construirse alrededor de un dragón más viejo y parejas más jóvenes, y pueden ser poligámicas o poliándricas.

Los dragones caóticos tienden a cambiar de pareja frecuentemente, aunque conforme envejecen desarrollan una preferencia por una sola pareja.

Los dragones son notoriamente viriles, capaces de cruzarse virtualmente con casi cualquier criatura. Entre los dragones metálicos, el cruce suele ocurrir cuando el dragón asume otra forma y se enamora, aunque sea brevemente, de alguien que no es dragón. Los dragones cromáticos simplemente se pueden sentir aventureros y crear cruces como resultado. En cualquier caso, el dragón suele ser un joven adulto. Un dragón casi siempre abandona a su progenie semidragón o la deja al cuidado de su padre o madre no dragón. Los dragones cromáticos suelen despreocuparse del destino del semidragón. Los dragones metálicos creen (normalmente con acierto) que el semidragón estará mejor entre los no dragones que entre los dragones.

Los cruces entre especies de dragones no son desconocidos, pero muy raros. Un dragón híbrido de este tipo suele ser abandonado a su suerte, pero en ocasiones, ambos padres (si se llevan bien entre ellos) suelen vigilarlo hasta que llega a la edad adulta.

¿POR QUÉ LOS DRAGONES ACUMULAN TESOROS?

"Los dragones ansían tesoros porque, en el fondo, no son más que grandes grajos reptilianos."

— Alrod Duart, sabio

"Un dragón colecciona tesoros principalmente por su belleza; ¿no crees que pueda haber tanta belleza, verdad? Además, algunos tesoros son buenos para comer."

— Kacdaninymila, dragona de oro

Cuando uno piensa en un dragón acumulando tesoro y usándolo como cama, es fácil acusar a la criatura de codiciosa. Después de todo, ¿qué bien está haciendo a nadie esa riqueza?

Algunos sabios equiparan el deseo de amasar fortuna del dragón con la actitud de los grajos, las ratas y otras criaturas que instintivamente acumulan pequeños objetos brillantes. Esta explicación no carece de mérito, porque ningún dragón parece enteramente capaz de explicar por qué quiere acumular tesoro. Sin embargo, al contrario que los grajos o las ratas, el dragón acumula objetos que tienen valor monetario, no sólo objetos brillantes. Los dragones son muy conscientes del valor de sus posesiones. Cuando están frente a una selección de tesoros, incluso al dragón más virtuoso le gustaría llevárselo todo. Si tiene que elegir, el dragón se decantará por los objetos más valiosos. Los dragones muestran preferencia por los objetos con un valor monetario intrínseco en lugar de por los objetos valiosos a causa de su magia.

El júbilo absoluto y primario que obtiene un dragón de su tesoro es casi indescriptible. En los momentos en que está descuidado, el dragón rueda por una pila de tesoro igual que un cerdo revolcándose en el barro en un día caluroso, y el dragón parece obtener un grado similar de placer físico de su acción.

El dragón también obtiene una inmensa satisfacción intelectual de su tesoro. Lleva un inventario mental preciso de los objetos que lo componen, y la cuenta del valor monetario total del tesoro.

La preocupación dracónica con el tesoro sin duda tiene un elemento instintivo que puede que nunca sea explicado completamente, pero amasar tesoros entre los dragones tiene algunos beneficios prácticos.

Primero, tener un tesoro valioso a mano le otorga al dragón algo de control sobre las circunstancias de su propia muerte (consulta 'Cómo evitar el crepúsculo', página 15). Los dragones que pierden su tesoro, a menudo sufren un trauma emocional tan fuerte que



sus espíritus no tiene descanso después de muertos (ver 'Dragón espectral', página 151).

Segundo, y más importante, el dragón obtiene estatus entre los suyos por la riqueza de sus tesoros. Aunque el primer baremo del estatus entre los dragones viene determinado por su edad, el valor del tesoro de un dragón es lo que determina su estatus relativo entre dragones de la misma edad (cuando comparan el valor de sus tesoros, los dragones consideran que los objetos mágicos valen la mitad de su precio de mercado). Un tesoro especialmente grande puede colocar en igualdad de términos a un dragón joven con un dragón más viejo; un tesoro demasiado pequeño puede degradar a un estatus menor del que indicaría sólo su edad.

LOS DRAGONES Y LA HABILIDAD DE TASACIÓN

Aunque la mayoría de los dragones carece de la habilidad de Tasación, los dragones pueden tasar objetos fácilmente, gracias a sus altas puntuaciones de Inteligencia. Un dragón gana un bonificador por competencia +2 a cualquier prueba de Tasación (o prueba de Inteligencia realizada para tasar un objeto) que este relacionada con el estudio de los aspectos físicos del objeto tasado (como detalles delicados o peso).

Los dragones con un estatus mayor tienen mejor acceso a las parejas. Poseen más influencia entre los demás dragones, y es más probable que se les pida ayuda y consejo. Esto a su vez incrementa más su estatus.

Los dragones suelen presumir del valor de sus tesoros entre los suyos, lo cual es comprensible, ya que un dragón no puede obtener ningún estatus de su tesoro a menos que los otros dragones lo conozcan. Sin embargo, este alarde no carece de peligro, especialmente entre los dragones cromáticos, ya que los dragones malignos no sienten reparos en robarse el tesoro unos a otros.

Entre los dragones más viejos, amasar tesoros tiene además una dimensión practica. Conforme envejece un dragón, sus aptitudes mágicas son mayores, y el dragón llega a utilizar mejor los objetos mágicos de su tesoro para su propia ventaja.

EL IDIOMA

El idioma de los dragones es una de las formas más antiguas de comunicación. Según los propios dragones, es el segundo en longevidad después de los idiomas de los ajenos, y todas las lenguas de los mortales descienden de este. Su escritura fue creada probablemente mucho después de que su forma hablada se estandarizase, ya que los dragones necesitan escribir menos que otras razas. Algunos

expertos creen que la forma èscrita del dracónico podría haber sido influida por las runas enanas, pero los sabios no expresan esta opinión cerca de un dragón.

Muchas razas reptilianas (incluyendo kóbolds, hombres lagarto y trogloditas) hablan versiones toscas y primitivas del dracónico, y presentan esto como una prueba de su parentesco con los dragones. Es igualmente probable que esas razas fuesen esclavizadas o enseñadas por los dragones, e incluso es más probable que adquirieran el dracónico simplemente para reclamar antepasados comunes.

VOCABULARIO DRACÓNICO BÁSICO

Los que sigue a continuación es una serie de palabras del vocabulario dracónico, junto con las traducciones y la parte del lenguaje a la que pertenece (adj.= adjetivo, adv.= adverbio, conj.= conjunción, s.= sustantivo, prep.= preposición, pron.= pronombre, v= verbo).

Común	Dracónico	Parte del lenguaje
a/hacia/hasta	ekess	prep.
acero	vyth	s.
agua	hesjing	s.
aire	thrae	s.
al lado de	unsinti	prep.
amarillo	yrev	adj.
amigo	thurirl	adj., s.
animal	baeshra	s.
antes de	ghoros	prep.
año	eorikc	s.
arco	vaex	s.
arma	laraek	s.
armadura	litrix	s.
azul	ulhar	adj.
baile, bailar	vaeri	s., adj.
batalla	vargach	s.
blanco	aussir	adj.
bolsa	waeth	s.
bosque	caesin	s.
bronce	aujir	s.
bueno	bensvelk	adj.
canción	miirik	s.
carne	rhyaex	s.
caverna	waere	s.
celestial	athear	s.
ceniza	vignar	s.
cerca	leirith	adj., adv.
clérigo	sunathaer	s.
cobarde	faessi	adj.
cobre	rach	s.
comida	achthend	s.
con	mrith	prep.
dar	majak	v.
debajo de	vhir	prep.
debajo	onureth	prep.
deidad	urathear	s.
demonio	kothar	s.
descansar	ssifisv	s.
después de	ghent	prep.
destino	haurach	s.
destripar	gixustrat	v.
detrás de	zara	prep.
día	kear	s.
diente	oth	s.
dragón	darastrix	s.
elevarse	hysvear	v.
elfo	vaecaesin	s.
en	persvek	prep.
enano	tundar	s.
encantado	leves	adj.
encima de	svern	prep.
enemigo	irlym	adj., s.
espada	caex	s.
estrella	isk	s.
estúpido	pothoc	adj.
feo/ violento	nurh	adj.
flecha	svent	s.
fortaleza	hurthi	s.
fuego	ixen	s.
fuerte	versvesh	adj.
garra	gix	s.
gema	kethend	s.
gnomo	terunt	s.
grande	turalisj	adj.
guerra	aryte	s.
hablar	renthisj	v.
hablar	ukris	v.
hacha	garurt	s.
hechicero	vorastrix	s.
hierro	usk	adj.
hogar	okarthel	s.
hombre	sthyr	s.
huir	osvith	v.
humano	munthrek	s.
inteligente	othokent	adj.
ir	gethrisj	v.
ladrón	virlym	s.
lanza	isk	s.
lejos	karif	adj., adv.
líder	maekrix	s.
lisiado	thurgix	adj.
llevarse	clax	v.
lluvia	oposs	s.
madera	grovisv	s.
magia	arcaniss	s.
mago	levethix	s.
maligno	malsvir	adj.
mañana	earenk	s.
maravilloso	vorel	adj.
martillo	jhank	s.
matar	svent	v.
mediano	rauhiss	s.
montaña	verthicha	s.
morir	loreat	v.
mucho/s	throden	adj., pron.
muerto viviente	kaegro	s., adj.
muerto	loex	adj.
mujer	aesthyr	s.
negro	vutha	adj.
ni	thur	conj.
no	thric	adv.
noche	thurkear	s.
nombre	ominak	s.
nosotros	yth	pron.
o	usv	conj.
odio/odiar	dartak	s., v.
ogro	ghontix	s.
ojo	sauriv	s.
orco	ghik	s.
oro	aurix	s.
para	ihk	prep.
parar	pok	v.
paz	martivir	s.
peligro	korth	s.
pequeño	kosj	adj.
pergamino	sjir	s.
pero	shar	conj.
piedra	ternesj	s.
piel	molik	s.
pillaje	thadarsh	v.
plata	orn	s.
platino	ux	s.
poco/a	lauth	s.
por	erekess	prep.
procrear	maurg	v.
quemar	valignat	v.
querer	tuor	v.
riqueza	noach	s.
rojo	charir	adj.
sacrificar	kurik	v.
sanar	irisv	v.
sangrar	valeij	v.
sangre	iejir	s.
secreto	irthos	adj., s.
si	axun	adv.
si	sjek	conj.
siglo	ierikc	s.
sobornar	durah	v.
sobre	shafaer	prep.
sombra	sjach	s.
tan/ para	zyak	adv., conj.
tesoro	rasvim	s.
tierra	edar	s.
todavía/ aún	sjerit	adv.
tormenta	kepesk	s.
tú	wux	pron
uno	ir	s.
vaca	rhyvos	s.
valle	arux	s.
valor	sveargith	s.
ver	ocuir	v.
verde	achuak	adj.
viajar	ossalur	v.
victoria	vives	s.
visión en la oscuridad	sverak	s.
volar	austrat	v.
y	vur	conj.

La escritura dracónica también se utiliza cuando se necesita una forma escrita para los idiomas elementales aurano e ignaro. Sin embargo, el uso de esta forma escrita no facilita que cualquiera que sepa dracónico aprenda los idiomas de las criaturas de fuego y aire.

Existen ligeras variaciones en el idioma utilizadas por varios dragones cromáticos; estas diferencias son similares a los acentos regionales, con algunas pequeñas diferencias en la pronunciación. Los acentos no entorpecen la comunicación, pero es bastante obvio para un hablante nativo saber si alguien ha aprendido el dracónico de (por ejemplo) un dragón rojo o un dragón verde. Los distintos dragones metálicos tienen acentos similares, pero sin diferencias en la pronunciación. El idioma dracónico no ha cambiado significativamente durante cientos, si acaso miles, de años.

La forma hablada del idioma suena áspera a la mayoría de las demás criaturas e incluye numerosas consonantes duras y siseantes. Incluye sonidos que los humanos describen como siseantes (sj, ss y sv), asi como un ruido que suena de manera parecida a una gran bestia aclarando su garganta (ach).

Las palabras que modifican otras palabras se colocan antes y después de la palabra a la que modifican. Los modificadores más importantes se colocan antes de la palabra, y se pueden colocar directamente después de la palabra si se quiere un énfasis adicional. Un hablante de dracónico que quiera decir que un dragón negro, grande y maligno se está acercando y quiera enfatizar doblemente su naturaleza maligna diría, "Malsvir darastrix turalisj vutha gethrisj leirith" o incluso "Malsvir darastrix turalisj vutha malsvir gethrisj leirith".

La mayoría de las palabras dracónicas se pronuncian con énfasis en la primera sílaba. Las ideas importantes a menudo se expresan en dracónico hablado enfatizando el principio y el final de la palabra. En su forma escrita, las palabras importantes son marcadas con un símbolo especial de cinco líneas que irradian hacia fuera, parecido a un asterisco (*). Esta forma de enfatizar suele ser utilizada por los dragones cuando se refieren a si mismos. El dragón Karajix, por ejemplo, podría pronunciar su nombre *Ka-raj-ix* y escribirlo como *Karajix*. Esta forma de énfasis también se utiliza algunas veces cuando se ordena, se amenaza, se advierte o se marca un punto.

El dracónico no posee palabras específicas para "mi" o "mío", y en cambio utiliza varios prefijos dependiendo del significado exacto. El nombre de un objeto físico reclamado como posesión por un hablante dragón podría empezar con "veth" o "vethi"; el nombre de un individuo que tenga una relación con el dragón (como un amigo o un pariente) es expresado por el prefijo "er" o "hete"; y todas las demás formas de posesivo son representadas poniendo "ar" o "ari" antes de la palabra. De esta manera, para que un dragón diga "mi espada" o "la espada es mia" sólo necesita decir "vethicaex" ("vethi" más "caex", la palabra para espada), y "arirlym" se traduce como "mi enemigo" (ar" más "irlym", la palabra para enemigo). Cuando se indica posesión por parte de otro, el nombre del poseedor se combina con el del objeto poseído, formando una sola palabra que comienza con "ar" o "ari".

EL PIDGIN DRACÓNICO

(*NdT:* pidgin *es un término genérico que hace referencia a una forma de comunicación que se desarrolla naturalmente cuando personas con lenguas diferentes entran en contacto. Un* pidgin *combina ciertos elementos del vocabulario y estructuras de las lenguas nativas de los hablantes dando lugar a una lengua de contacto cuya gramática, aunque diferente a la de las lenguas de origen, mantiene ciertas características de las mismas.*

Aquí hay algunas frases de ejemplo y su traducción al dracónico.

Mialee, habla con el elfo feo.
Mialee, ukris vaecaesin nurh.

El elfo dice que la espada mágica que queremos esta en la tumba del liche.
Vaecaesin ner levex yth tuor persvek arikaegrowaere.

Él nos llevará a la montaña de la tumba si nosotros le pagamos.
Vaecaesin tuor aurix clax yth ekess ariloexokarthel verthicha.

La caverna es maligna y peligrosa. Debemos marcharnos.
*Sauriv waere korth. Yth *gethrisj*.*

¡Callate, cobarde estúpido! ¡Entra allí!
*¡Thric ner, *pothoc* wux faessi!¡*Gethrisj* persvek!*

Tordek, golpea al orco con tu hacha.
Tordek, vargach ghik mrith aritordekgarunt.

¡Un dragón rojo!¡Largate!
*¡Charir *darastrix*!¡*Osvith*!*

Krusk esta muerto. Murio con mucha valentía.
*Krusk loex. Loreat mrith *sveargith*.*

Sí, mala suerte para él.
Axum malsvir arikruskhaurach.

¡Mirad todo este oro! ¡Mañana seremos reyes!
*¡Ocuir throden *aurix*!¡Earenk yth *maekrix*!*

¡No soy un ladrón!
*¡*Thric* virlym!*

Los secretos del tesoro del dragón están en este pergamino.
Ardarastrixrasvim irthos shafaer sjir.

La sangre de dragón fluye en un hechicero.
Aridarastrixiejir gethrisj persvek vorastrix.

Por favor, no destripe al enano.
Martivir thric gixustratt tundar.

LA RELIGIÓN

Las deidades de los dragones son todas hijos de Io, el Noveno dragón, que abarca todos los opuestos y extremos del género de los dragones.

Otras criaturas, además de los dragones, pueden adorar a las deidades descritas aquí. Igual que un armero humano podría venerar a Moradin, o un arquero élfico rendiría homenaje a Ehlonna, también un enano, un semiorco, o un kóbold podrían adorar a un dios o una diosa asociados con los dragones. De hecho, semejante adoración es común entre varias razas reptilianas (y que hablan dracónico), como los kóbold, los hombres lagarto y los trogloditas.

CÓMO LEER LOS EPÍGRAFES DE LAS DEIDADES

La primera sección de texto en la descripción de cada deidad contiene la información básica acerca de la misma.

Tabla 1–2: El panteón dracónico

Deidad	Alineamiento	Dominios
Aasterinian, diosa de la Invención	CN	Caos, Dragón*, Suerte, Superchería (Hechizo, Ilusión, Comercio), Viaje
Astilabor, diosa de la Riqueza	N	Dragón*, Protección, Riqueza (Cavernario, Metal)
Bahamut, dios de los Dragones buenos	LB	Aire, Bien, Dragón*, Suerte, Protección (Nobleza, Tormenta)
Cronepsis, dios del Destino	N	Dragón*, Muerte, Saber (Hado, Tiempo, Planificación)
Falazure, dios de la Ruina	NM	*Dragón*, Mal, Muerte (Oscuridad, Muerte viviente)*
Garyx, dios de la Destrucción	CM	Caos, Dragón*, Destrucción, Fuego, Mal (Renovación)
Hlal, diosa del Humor	CB	Bien, Caos, Dragón*, Superchería (Rúnico)
Io, Señor de los dioses	N	Dragón*, Fuerza, Magia, Riqueza*, Saber, Viaje (Conjuro)
Landys, dios de la Justicia	LN	Destrucción, Dragón*, Ley, Protección (Justo castigo)
Tamara, diosa de la Vida	NB	Bien, Curación, Dragón*, Fuerza, Sol (Familia)
Tiamat, diosa de los Dragones malignos	LM	Codicia*, Destrucción, Dragón*, Ley, Mal, Superchería (Estirpe escamosa, Odio, Tiranía)

Nombre: la primera línea proporciona el nombre por el que es conocida generalmente la deidad. Otros nombres y títulos atribuidos a ella (si los tiene) se dan inmediatamente a continuación del nombre.

A continuación del nombre, se encuentra el nivel de poder de la deidad. *En orden descendente, los niveles de poder son* deidad mayor, deidad intermedia, deidad menor y semidiós. Esta clasificación no afecta a las aptitudes de los clérigos, el poder de los conjuros que pueda lanzar o a casi nada del mundo mortal. Sólo representan los niveles relativos de poder entre las deidades.

Plano natal: la parte del cosmos donde esa deidad suele residir. Siéntete libre de cambiar esos planos natales conforme sea apropiado para tu campaña.

Símbolo: una pequeña descripción del símbolo sagrado o impío que llevan los clérigos de esa deidad u otros objetos dedicados a la deidad.

Alineamiento: el alineamiento de la deidad. Las deidades siguen los mismos alineamientos que los mortales; consulta el *Manual del jugador*.

Ámbito: los aspectos de la existencia mortal a los cuales se suele asociar la deidad. Los elementos del ámbito aparecen anotados más o menos en orden de importancia para la deidad.

Adoradores: aquellos que veneran o adoran a la deidad aparecen anotados más o menos ordenados por su número y la importancia para la deidad.

Alineamientos de los clérigos: los alineamientos que pueden tener los clérigos de la deidad. Como viene descrito en el *Manual del jugador*, un clérigo suele tener el mismo alineamiento que su deidad. Algunos clérigos están un paso más lejos del alineamiento correspondiente a su deidad. Por ejemplo, la mayoría de los clérigos de Heironeous (que es legal bueno) son también legales *buenos, pero algunos son legales neutrales o neutrales buenos. Un* clérigo no puede ser neutral a menos que su deidad sea también neutral.

Dos alineamientos son adyacentes uno a otro, si aparecen uno al lado del otro vertical u horizontalmente en la tabla siguiente. Los alineamientos que están uno junto a otro en vertical no son adyacentes.

Legal bueno	Legal neutral	Legal maligno
Neutral bueno	Neutral	Neutral maligno
Caótico bueno	Caótico neutral	Caótico maligno

Algunas deidades no aceptan clérigos de todos los alineamientos que están a un paso del suyo. Por ejemplo, Bahamut, una deidad legal buena, tiene clérigos legales buenos y neutrales buenos, pero no permite clérigos legales neutrales.

Dominios: los clérigos de la deidad pueden elegir entre los dominios que aparecen aquí. Los dominios marcados con un asterisco (Dragón, Codicia, Riqueza), son dominios nuevos descritos en este libro (ver página 107).

Los dominios que aparecen entre paréntesis son descritos en el *Escenario de campaña de los Reinos Olvidados. Si tu campaña tiene lugar* en ese mundo, puedes añadir estos dominios a la lista de las deidades (posiblemente reemplazando otros dominios si lo deseas).

Arma predilecta: el tipo de armas que prefiere la deidad. Los clérigos de dicha deidad generalmente prefieren utilizar este arma, y ciertos conjuros que lanzan los clérigos, como *arma espiritual*, pueden tener efectos que se parezcan a este arma.

El párrafo del arma predilecta suele contener dos epígrafes. El primero es para los clérigos de la deidad que llevan armas, mientras que el paréntesis es para los dragones clérigos que no llevan armas.

Texto descriptivo

Inmediatamente a continuación de los epígrafes de las deidades, se encuentra información sobre hechos generales y el aspecto de la deidad.

Dogma: los principios básicos del credo de la deidad o sus enseñanzas.

Clero y templos: este texto proporciona detalles sobre cómo actúan los clérigos de la deidad y los tipos de templos o capillas dedicados a esa deidad. También describe cualquier alianza en particular o enemistad entre esa fe y otras.

Estadísticas de juego

Este libro no tiene la intención de contener estadísticas específicas de juego y poderes divinos para las deidades descritas. Las estadísti*cas de juego de Bahamut y Tiamat aparecen en el Dioses y semidioses.* Puedes utilizar ese libro para crear las estadísticas de juego de otras deidades dragón si deseas esa información.

AASTERINIAN

Mensajera de Io
Semidiosa
Símbolo: la cabeza de un dragón sonriente
Plano natal: Tierras exteriores
Alineamiento: caótico neutral
Ámbito: aprendizaje, invención, placer
Adoradores: dragones caóticos, pensadores libres
Alineamientos de los clérigos: CB, CN, CM
Dominios: Caos, Dragón*, Suerte, Superchería (Hechizo, Ilusión, Comercio), Viaje
Arma predilecta: cimitarra (garra)

Aasterinian es una deidad descarada que disfruta aprendiendo a través del juego, la invención y el placer. Es la mensajera de Io, una dragona de bronce Enorme que disfruta perturbando el *status quo*.

Dogma

Aasterinian es caprichosa e ingeniosa. Anima a sus seguidores a que piensen por sí mismos, en lugar de confiar en la palabra de otros. El peor crimen a los ojos de Aasterinian es no confiar en tí mismo y en tus propios instrumentos.

Clero y templos

Los clérigos de Aasterinian suelen ser vagabundos que viajan disfrazados o en secreto. Los templos dedicados a la diosa son extremadamente raros, aunque hay capillas sencillas salpicando el paisaje; lugares tranquilos y escondidos donde sus adoradores pueden descansar tranquilamente de sus viajes.

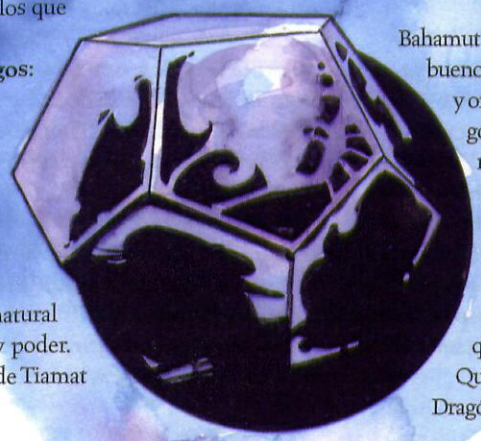


Sus seguidores disfrutan de relaciones amistosas con los seguidores de Garl del Oro luminoso, Fharlanghn, Olidammara y deidades similares.

ASTILABOR

La Adquisidora, la Señora del tesoro

Deidad menor
Símbolo: una gema de doce caras
Plano natal: Tierras exteriores
Alineamiento: neutral
Ámbito: codicia, estatus, riqueza
Adoradores: dragones, aquellos que buscan la riqueza
Alineamientos de los clérigos: NB, LN, N, CN, NM
Dominios: Dragón*, Protección, Riqueza (Cavernario, Metal)
Arma predilecta: cimitarra (garra)



Astilabor representa el deseo natural dracónico de adquirir tesoro y poder. Le disgusta la codicia patente de Tiamat y sus seguidores.

Dogma

Astilabor valora la riqueza y el poder, pero sin ningún estigma de codicia. Inspira en los dragones la necesidad innata de recolectar y proteger el tesoro. Afirma que aborrece el robo de cualquier tipo en sus seguidores, pero a menudo cierra los ojos ante actos de ese tipo en nombre de crearse el tesoro de cada uno.

Clero y templos

Astilabor sólo acepta clérigos con un aspecto neutral en su alineamiento, lo mejor para permanecer puro ante el objetivo de adquirir y proteger el tesoro. Sus clérigos prefieren no verse envueltos en conflictos entre dragones, pero a menudo recompensan a aquellos cuyos tesoros aumentan y se hacen más valiosos.

Astilabor es adorada por dragones de todo tipo y alineamiento, pero de forma activa sólo por unos pocos. La mayoría al menos suele dibujar su símbolo sobre sus tesoros como símbolo protector.

Los adoradores de Astilabor suelen ser amistosos con los seguidores de Moradin y Garl del Oro luminoso (ya que estos dioses respetan el valor de una gema o una moneda más que ninguno), pero les disgustan los seguidores de Olidammara, a quienes creen ladrones en el fondo.

BAHAMUT

El dragón de platino, Rey de los dragones buenos, Señor del Viento del norte

Deidad menor
Símbolo: una estrella sobre una nebulosa
Plano natal: Celestia
Alineamiento: legal bueno
Ámbito: dragones buenos, viento, sabiduria
Adoradores: dragones buenos, cualquiera que busque protección de los dragones malignos
Alineamientos de los clérigos: LB, NB
Dominios: Aire, Bien, Dragón*, Suerte, Protección (Nobleza, Tormenta)
Arma predilecta: pico pesado (mordisco)



Bahamut es venerado en muchos lugares. Aunque todos los dragones buenos rinden homenaje a Bahamut, los dragones de bronce, plata y oro y de oro le tienen especialmente en gran estima. Otros dragones, incluso los malignos (excepto quizá su archirival Tiamat) respetan a Bahamut por su poder y sabiduría.

En su forma natural, Bahamut es un dragón largo y sinuoso, cubierto de escamas blancas y plateadas que brillan y refulgen incluso con la más mínima luz. Los ojos felinos de Bahamut son de un azul profundo, como un cielo despejado a mediados de verano dicen algunos. Otros insisten en que son de un índigo gélido, como el corazón de un glaciar. Quizá los dos simplemente reflejan el humor cambiante del Dragón de platino.

Dogma

Bahamut es serio y desaprueba totalmente el mal. No admite excusas para los actos malvados. A pesar de esto, es uno de los seres más compasivos del multiverso. Posee una empatía ilimitada por los oprimidos, los desposeídos y los indefensos. Insta a sus seguidores a que promuevan la causa del bien, pero prefiere dejar que los demás libren sus propias batallas cuando puedan. Para Bahamut, es mejor ofrecer información, curación o un refugio seguro (temporal) en lugar de cargar el peso de otros sobre sí mismo.

Bahamut tiene a su servicio a siete grandes sierpes doradas que suelen acompañarle.

Clero y templos

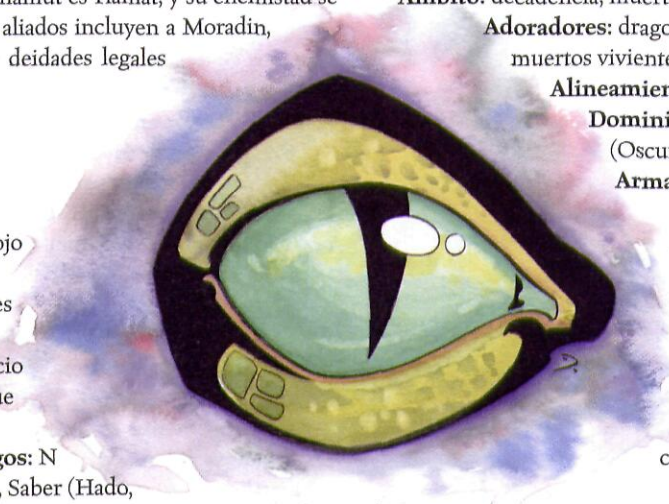
Bahamut sólo acepta clérigos buenos. Los clérigos de Bahamut, ya sean dragones, semidragones, u otros seres atraídos por la filosofía de Bahamut, se esfuerzan constantemente en acciones sutiles en beneficio del bien, interviniendo donde quiera que se les necesite pero intentando hacer el mínimo daño posible en el proceso.

Muchos dragones de bronce, de plata y de oro mantienen capillas simples dedicadas a Bahamut en sus guaridas, normalmente nada más elaborado que el símbolo de Bahamut inscrito en una pared.

El principal enemigo de Bahamut es Tiamat, y su enemistad se refleja en sus adoradores. Sus aliados incluyen a Moradin, Heironeous, Yondalla y otras deidades legales buenas.

CRONEPSIS

El Silencioso, el Vigilante
Deidad menor
Símbolo: un imperturbable ojo dracónico
Plano natal: Tierras exteriores
Alineamiento: neutral
Ámbito: destino, muerte, juicio
Adoradores: dragones, los que observarían
Alineamientos de los clérigos: N
Dominios: Dragón*, Muerte, Saber (Hado, Tiempo, Planificación)
Arma predilecta: cimitarra (garra)



Cronepsis es neutral; silencioso, indiferente y desapasionado. Es la deidad dracónica del destino, la muerte y el juicio. Su forma carece de color y brillo, marcándole como alguien independiente y ajeno a las disputas entre los dragones cromáticos y metálicos.

Dogma

Cronepsis es un observador imperturbable del mundo. Juzga a todos los dragones cuando mueren, decidiendo dónde deben ir sus almas en la otra vida. Al contrario que Lendys (ver más adelante), Cronepsis no está interesado en la justicia; simplemente observa lo que es y lo que no es. Permanece sin intervenir en las actividades de los vivos, y se esfuerza por mantenerse apartado. Se dice que sólo un cataclismo capaz de sacudir al mundo podría suscitar el interés de Cronepsis.

Clero y templos

Cronepsis tiene pocos adoradores activos y aún menos clérigos, ya que la mayoría de los dragones no poseen la perspectiva equilibrada para evitar interferir en los asuntos que observan.

Los seguidores de Cronepsis no consideran a las demás religiones ni aliadas ni enemigas. De las demás deidades, sólo Boccob el Despreocupado comparte una perspectiva similar, pero ninguna de estas deidades se preocupa lo suficiente para formar una alianza.

FALAZURE

El Dragón nocturno
Deidad menor
Símbolo: un cráneo dracónico
Plano natal: *Hades*
Alineamiento: neutral maligno
Ámbito: decadencia, muerte viviente, agotamiento
Adoradores: dragones malignos, nigromantes, muertos vivientes
Alineamientos de los clérigos: LM, NM, CM
Dominios: Dragón*, Mal, Muerte (Oscuridad, Muerte viviente)
Arma predilecta: cimitarra (garra)

El aterrador Dragón nocturno, Falazure, es neutral maligno. Es el señor de la consunción de energía, la muerte viviente, la decadencia y el agotamiento. Algunos dicen que posee una forma esquelética, pero otros creen que se parece a un decrépito dragón negro cuya carne está pegada a sus huesos.

Dogma

Falazure enseña que, incluso el gran promedio de vida de los dragones no tiene porque ser el límite de la existencia de estos. Más allá del mundo de los vivos hay otros reinos, uno de una muerte viviente eterna. Se acepta generalmente que Falazure creó (o estuvo implicado en la creación de) los primeros dragones muertos vivientes, como los dracoliches, los dragones vampíricos y los dragones espectrales (consulta el Capítulo 4).

Clero y templos

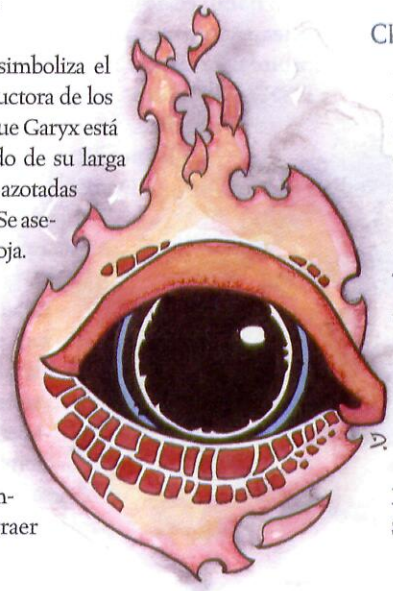
Entre los dioses dracónicos, quizá sólo Bahamut y Tiamat tengan más adoradores no dracónicos que Falazure. Muchos nigromantes de todas las razas veneran al Dragón nocturno, así como muertos vivientes inteligentes como los liches y, especialmente, los dracoliches.

Los templos de Falazure siempre se encuentran en las profundidades de la tierra, envueltos en la oscuridad y alejados del sol y del aire limpio del mundo de la superficie. Los seguidores de Falazure consideran a todos los miembros de religiones de alineamiento bueno como sus enemigos. Ocasionalmente se pueden aliar con las fuerzas de Nerull, pero este caso se da raramente.

GARYX

El Señor del fuego, el Destructor de todo, el Purificador de mundos
Deidad menor
Símbolo: un ojo reptiliano puesto sobre una llama

Plano natal: Pandemónium
Alineamiento: caótico maligno
Ámbito: fuego, destrucción, renovación
Adoradores: dragones, hechiceros, señores de la guerra, algunos druídas
Alineamientos de los clérigos: CN, NM, CM
Dominios: Caos, Dragón*, Destrucción, Fuego, Mal (Renovación)
Arma predilecta: hoz (garra)



Garyx, el Destructor de todo, simboliza el poder absoluto y la fuerza destructora de los dragones. Algunos proclaman que Garyx está loco en realidad, como resultado de su larga estancia en las Profundidades azotadas por el viento de Pandemónium. Se asemeja mucho a una gran sierpe roja.

Dogma

Garyx enseña con el ejemplo, viajando periódicamente al plano Material para causar olas impías de destrucción por todo el paisaje. Aquellos que le veneran siguen su ejemplo, utilizando su poder para traer la ruina y la devastación.

Clero y templos

Garyx presta poca o casi ninguna atención a sus clérigos y adoradores, pero a ellos no les importa. Creen que él les otorga el poder para realizar actos de destrucción, y eso es suficiente. Quizás por curiosidad, algunos druídas también veneran el aspecto renovador de Garyx, sabiendo que siempre es necesario algo de devastación para que tenga lugar un rejuvenecimiento. Algunos dentro del culto de Ashardalón (consulta la página 87) creen que la gran sierpe es en realidad un avatar del dios Garyx.

Se conocen pocos templos en existencia de Garyx, aunque sus adoradores suelen tallar su símbolo cerca de sus obras.

Garyx comparte rasgos en común con Kord y Erythnul, pero no tiene interés en alianza alguna.

HLAL

El Bufón, el Guardián de los relatos
Deidad menor
Símbolo: un libro abierto
Plano natal: Arbórea
Alineamiento: caótico bueno
Ámbito: humor, narración, inspiración
Adoradores: dragones, bardos, intérpretes
Alineamientos de los clérigos: NB, CB, CN
Dominios: Bien, Caos, Dragón*, Superchería (Rúnico)
Arma predilecta: espada corta (garra)

Hlal es un lustroso dragón de color cobrizo con una sonrisa a punto y un destello de alegría en sus ojos. De las deidades dracónicas, es la más amistosa con los no dragones (incluso Aasterinian goza de una reputación de peligro juguetón).

Dogma

Hlal disfruta compartiendo historias y canciones con aquellos que aprecian tales cosas, sin importar la raza del oyente o su formación. No soporta a los tiranos, incluyendo a los que tienen buenas intenciones, y tiene incluso menos paciencia con la crueldad y el abuso. Enseña que uno debe estar libre de restricciones, ya sean reales o psicológicas, para poder expresar libremente las opiniones propias.

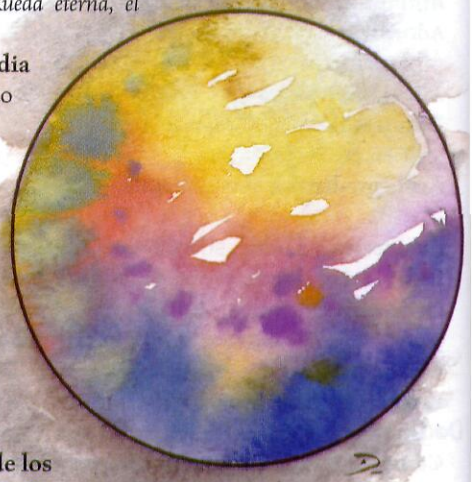
Clero y templos

Los clérigos de Hlal a menudo son multiclase clérigo/bardo, utilizando la música, la poesía y los grandes relatos para propagar la fe. Los lugares de adoración a Hlal suelen ser capillas sencillas, que pueden ser empaquetadas y trasladadas a la siguiente ciudad o guarida de dragón en un momento.

Los seguidores de Hlal comparte mucho en común con los de Olidammara, y muchos personajes rinden culto a ambas deidades. Tanto Hextor como Vecna se encuentran entre sus principales enemigos, a causa de sus ámbitos.

IO

El Creador de los dragones, el Devorador de sombras, el Dragón concordante, la gran Rueda eterna, el Noveno dragón
Deidad intermedia
Símbolo: un disco metálico multicolor
Plano natal: Tierras exteriores
Alineamiento: neutral
Ámbito: dragones
Adoradores: dragones
Alineamientos de los clérigos: LB, NB, CB, LN, N, CN, LM, NM, CM
Dominios: Dragón*, Fuerza, Magia, Riqueza*, Saber, Viaje (Conjuro)
Arma predilecta: cimitarra (garra)



Io, el Noveno dragón, es neutral, ya que comprende todos los alineamientos dentro de su punto de vista. Puede aparecer (y lo hace) como cualquier tipo de dragón, desde el más pequeño pseudodragón hasta la mayor sierpe.

Dogma

Io se preocupa sólo por sus "hijos", los dragones, y su existencia continuada en el mundo. En algunos casos, esto significa tomar partido por los dragones contra otras razas. En otras situaciones, Io puede en realidad ayudar a los no dragones a luchar contra un dragón que de otra forma pone en peligro la supervivencia de todas las especies.

Prefiere mantenerse al margen de los conflictos entre dragones, aunque si ese conflicto amenaza con aumentar puede intervenir (ya sea personalmente o enviando a Aasterinian o algún otro servidor).

Clero y templos

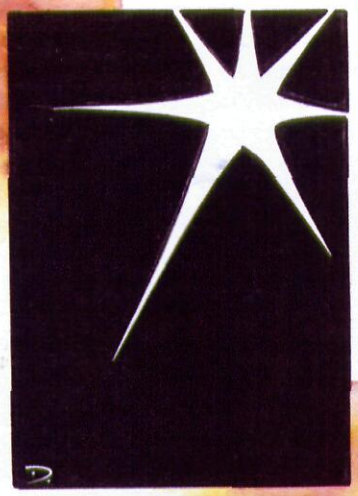
Io posee incluso menos clérigos y capillas que la mayoría de las deidades dracónicas, debido a que su ámbito es muy amplio y lo abarca todo. Aún así, incluso los clérigos más devotos de Bahamut, Tiamat o cualquier otra deidad dragón rinden al menos un pequeño homenaje al Noveno dragón. También encuentra ocasionalmente clérigos y adeptos entre las razas reptilianas, como los kóbold y los trogloditas.

Io no tiene a ninguna otra religión como enemiga, ya que conoce el valor de la neutralidad. Incluso aquellos con un alineamiento completamente distinto pueden encontrar una causa común bajo la bandera del Noveno dragón.

LENDYS

El Equilibrador, la Escama de la justicia, el Pesador de vidas

Deidad menor
Símbolo: una espada en equilibrio sobre la punta de una aguja
Plano natal: Mechanus
Alineamiento: legal neutral
Ámbito: equilibrio, justicia
Adoradores: dragones
Alineamientos de los clérigos: LB, LN, LM
Dominios: Destrucción, Dragón*, Ley, Protección (Justo castigo)
Arma predilecta: espada larga (garra)



Al contrario que Cronepsis, que juzga la vida de un dragón sólo después de su muerte, Lendys imparte justicia durante la vida del dragón. Sus escamas son de plata deslustrada, algunos dicen que porque se preocupa más por juzgar a los demás que de si mismo.



Dogma

Lendys es el árbitro de los dragones, actuando como juez, jurado y verdugo. Cuando un dragón ha cometido una injusticia contra los dragones, Lendys (o uno de su trío de grandes sierpes de plata) es enviado para aplicar la justicia apropiada. Los castigos son severos, y las súplicas no son escuchadas.

Clero y templos

Los clérigos y los paladines de Lendys son también portadores de la justicia, a menudo actuando como árbitros para comunidades locales. En algunos casos, las ciudades dependen incluso de los adoradores dracónicos locales de Lendys para impartir justicia.

Los clérigos de Lendys se llevan bien con los adoradores de San Cuthbert, y se llevan mal con los que siguen a deidades caóticas como Kord, Olidammara o Erythnul.

TAMARA

Su Beneficencia, su Misericordia

Deidad menor
Símbolo: una estrella de siete puntas sobre campo negro
Plano natal: Elíseo
Alineamiento: neutral bueno
Ámbito: vida, luz, misericordia
Adoradores: dragones buenos, sanadores, aquellos que desean misericordia
Alineamientos de los clérigos: LB, NB, CB
Dominios: Bien, Curación, Dragón*, Fuerza, Sol (Familia)
Arma predilecta: cimitarra (garra)

Tamara es la más benevolente y amable de las deidades dracónicas. Algunos confunden esta cualidad con la debilidad, aunque tales seres no comenten el mismo error dos veces. Tiene el aspecto de una dragona de plata maravillosamente luminosa, con sus ojos brillando con la misma intensidad del sol.

Dogma

Tamara cree en la piedad, tanto en la vida como en la muerte. No solo atiende al enfermo y al herido, también concede un fin piadoso a los dragones cercanos al final de su vida natural. Detesta encarnizadamente a aquellos que prolongan artificialmente la vida de un dragón, especialmente cuando es contra la voluntad de éste.

Clero y templos

Los clérigos de Tamara son curanderos, pero también repartidores de muerte a aquellos que tratan de evitarla. Prefieren destruir cualquier muerto viviente que encuentran, especialmente los muertos vivientes dracónicos (como los dracoliches).

Aunque son un credo pacífico y misericordioso, los adoradores de Tamara no vacilan en enfrentarse contra el mal y la tirania. Tamara cuenta a Pelor entre sus más firmes aliados y a Falazure, Hextor, Nerull y Erythnul entre sus enemigos.

TIAMAT

La Dragona cromática, la Creadora de los dragones malignos

Deidad menor
Símbolo: una dragona de cinco cabezas
Plano natal: Baator
Alineamiento: legal maligno
Ámbito: dragones malignos, conquista, codicia
Adoradores: dragones malignos, conquistadores
Alineamientos de los clérigos: NM, LM
Dominios: Codicia*, Destrucción, Dragón*, Ley, Mal, Superchería (Estirpe escamosa, Odio, Tiranía)
Arma predilecta: pico pesado (mordisco)

Todos los dragones malignos rinden homenaje a Tiamat; los dragones verdes y azules reconocen su soberanía más fácilmente.

Los dragones buenos tienen un respeto razonable por Tiamat, aunque normalmente evitan mencionarla o incluso pensar en ella.

En su forma natural, Tiamat es una dragona con un cuerpo grueso con cuatro cabezas y una cola de draco. Cada cabeza es de diferente color; blanco, negro, verde, azul y rojo. Su enorme cuerpo está salpicado de esos colores.

Tiamat tiene muchos consortes, incluyendo grandes sierpes de la variedades blanca, negra, verde, azul y roja.

Dogma

Tiamat sólo se preocupa de expandir el mal, derrotar al bien y propagar a los dragones malignos. Disfruta arrasando algún pueblo, ciudad o país ocasional, pero sólo como distracción de planes más sutiles a escala mundial. Es la villana que acecha en las sombras. Su presencia se siente pero apenas se ve.

Tiamat busca constantemente expandir el poder y el dominio de los dragones malignos sobre la tierra, especialmente cuando sus súbditos se ven envueltos en disputas territoriales con los dragones buenos. Tiamat siempre exige reverencia, homenaje y tributo de sus súbditos.



Clero y templos

Tiamat sólo acepta clérigos malignos. Los clérigos de Tiamat, como la propia Tiamat, buscan colocar al mundo bajo el dominio de los dragones malignos.

Aunque la mayoría de los dragones malignos honran a Tiamat, pocos le dedican capillas en sus guaridas ya que no desean que los codiciosos ojos de Tiamat miren a sus montones de tesoro. En su lugar, dedican vasta y lúgubres cavernas a su diosa y las mantienen surtidas de sacrificios y tesoros.

Tiamat proclama que no necesita aliados, aunque la mayoría cree que tiene tratos con muchos archidiablos y deidades legales malignas como Hextor. Sus enemigos son numerosos, incluyendo a Moradin, Heironeous y, por supuesto, Bahamut.

DRAGONES POR TIPO

Los dragones auténticos se incluyen dentro de dos categorías principales: cromáticos y metálicos.

Los dragones cromáticos son negros, azules, verdes, rojos y blancos, todos malignos y extremadamente fieros. Cuando tratas con un dragón cromático debes prepararte para lo peor.

Los dragones metálicos son de oropel, de bronce, de cobre, de oro y de plata. Son buenos, normalmente nobles y muy respetados por su sabiduría. Un dragón metálico puede parecer peligroso, pero normalmente se comportará de manera virtuosa si se le da la oportunidad. Una lucha con un dragón metálico es una lucha que se podría evitar.

LOS TAMAÑOS DE LOS DRAGONES

Aunque los dragones de la imaginación popular son inmensos, los dragones tiene todo tipo de tamaños. Las crías más pequeñas no son más grandes que un gato doméstico. Las grandes sierpes de mayor tamaño pueden empequeñecer el muro de un castillo.

Aunque la mayoría de los dragones tienen una forma corporal parecida, sus estadísticas vitales pueden variar considerablemente entre clases, incluso cuando son de tamaños similares. Las tablas incluidas en las siguientes secciones de clases de dragón muestran las dimensiones típicas de un dragón de cada tamaño. Los términos utilizados en las tablas son definidos de la siguiente manera:

Longitud total: la longitud del dragón medida desde la punta de la nariz hasta el final de la cola, cuernos o protuberancias excluidos. Un dragón vivo normalmente parece más corto, especialmente cuando lucha, porque casi nunca se estira completamente. El dragón puede fácilmente hacerse un ovillo y reducir su longitud total en casi 2/3, pero su anchura se incrementa de manera acorde.

Longitud corporal: la longitud total del dragón, menos su cuello y su cola. Medida desde de sus hombros hasta la base de su cola. Esta medida ayuda a definir el espacio de combate de un dragón.

Longitud del cuello: medida desde sus hombros hasta la punta de su nariz. Los dragones cavadores tienen el cuello más achaparrado que los otros dragones. Esta medida puede ser ligeramente mayor que el alcance del mordisco del dragón.

Longitud de la cola: medida desde la base de la cola hasta la punta de esta. Los dragones acuáticos tienen la cola más larga que los demás dragones. Esta medida puede ser ligeramente mayor que el radio de alcance del barrido de cola del dragón.

Anchura corporal: medida a través de los hombros, la parte más ancha del dragón. Un dragón no puede atravesar un espacio más estrecho que esta medida sin realizar una prueba de Destreza o de Escapismo (consulta la descripción de la habilidad de Escapismo, en el *Manual del jugador*). Cuando el dragón se encuentra en una postura normal y relajada, los hombres son generalmente de un 10% a un 25% más anchos que la medida indicada.

Altura erguido: la altura de un dragón erguido se mide desde sus hombros hasta el suelo. Para determinar la altura a la que puede alcanzar un dragón erguido, añade su espacio a su alcance.

Máxima envergadura de ala: medida desde las puntas del ala totalmente extendida.

Mínima envergadura de ala: este es el espacio mínimo en el cual un dragón puede aletear para mantenerse en vuelo. Un dragón con sus alas totalmente plegadas a sus costados no tiene ninguna envergadura de ala.

Peso: el peso del dragón en libras. Para los dragones más grandes, este número es una estimación basada en las medidas del dragón.

Todas las medidas son valores medios y pueden variar hasta un 25%, hacia arriba o abajo, para cada dragón individual.

DRAGONES AZULES POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Pequeño	8'	3 1/2'	1 1/2'	3'	2'	2'	16'	8'	40 lb.
Mediano	16'	7'	4'	5'	3'	4'	24'	12'	320 lb.
Grande	31'	13'	7'	11'	5'	7'	36'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	20'	14'	21'	8'	12'	60'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	28'	22'	35'	10'	16'	80'	40'	160.000 lb.

LOS DRAGONES AZULES

Los dragones azules son vanidosos y territoriales. Prefieren el calor y las zonas áridas. Prefieren los desiertos arenosos, pero también se les puede encontrar en estepas secas y en las tierras baldías cálidas. Un dragón azul protege su territorio contra todos los competidores potenciales, incluyendo otros monstruos como esfinges, dregones y especialmente dragones de oropel. Los dragones azules detestan a los dragones de oropel por su comportamiento frívolo, su alineamiento caótico y su propensión a huir de los combates.

Los dragones azules prefieren enormes cavernas subterráneas como guaridas, cuanto más grande sea la caverna, mejor. A menudo ubican sus guaridas en la base de las colinas donde la arena empujada por el viento se ha acumulado. El dragón excava a través de la arena para llegar a las cuevas que hay debajo. La mayoría de los dragones azules no se preocupan de mantener limpia de arena la entrada de su guarida; simplemente excavan para entrar o salir. Muchos entierran deliberadamente la entrada de su guarida mientras duermen dentro o cuando salen a patrullar su territorio.

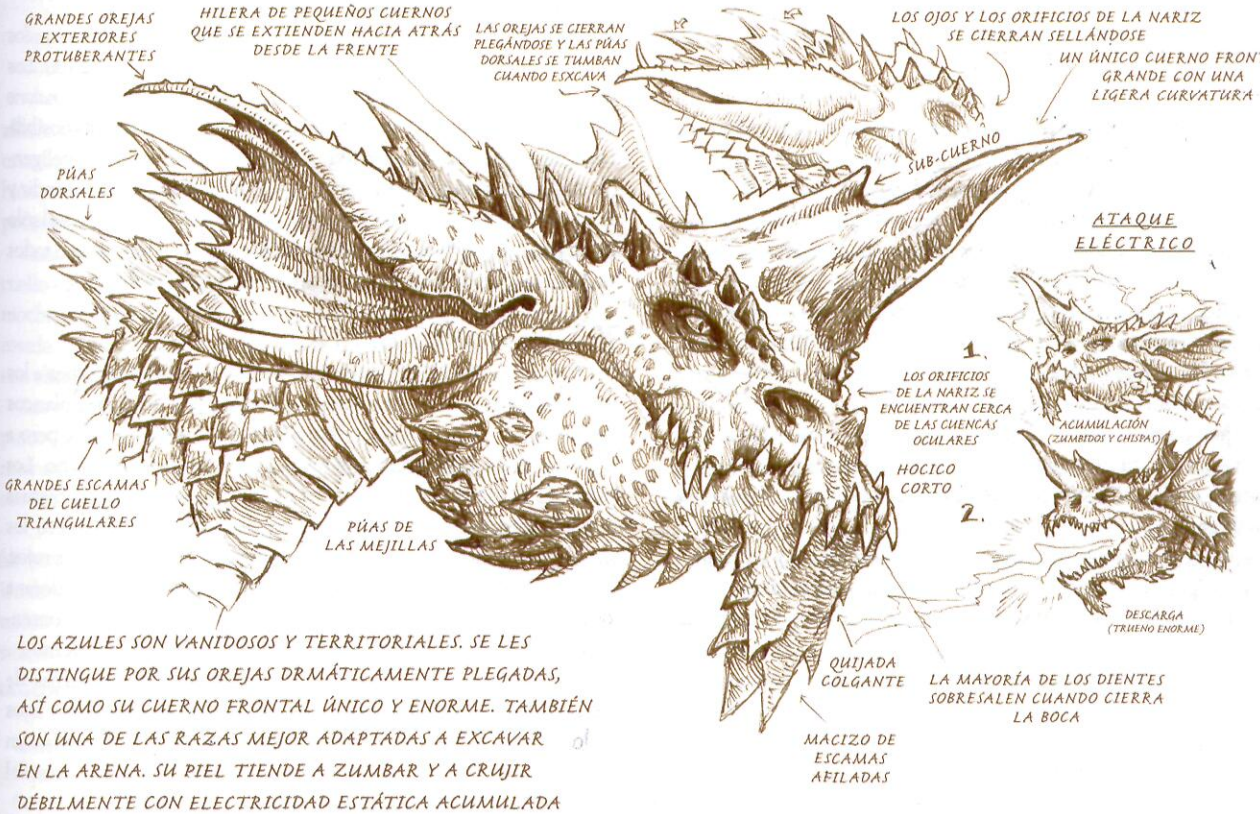
Los dragones azules que moran en mazmorras prefieren las zonas que sean bastante cálidas y secas con arena o suciedad en los suelos.

Los identificadores de los dragones azules

Un dragón azul llama la atención por sus orejas espectacularmente protuberantes y por un único y enorme cuerno situado en lo alto de su corta y compacta cabeza. El cuerno sobresale de una base que ocupa casi toda la frente y tiene normalmente dos puntas. La punta principal del cuerno se encuentra delante y está curvada ligeramente, con una punta secundaria más pequeña justo detrás de la principal. Hileras de pequeñas púas revisten la parte superior de la frente, y surgen desde los orificios nasales (que se encuentran situados cerca de las cuencas oculares) discurriendo a lo largo de toda la cabeza.

El dragón azul posee un hocico corto con una gran protuberancia en la quijada inferior. Posee un macizo de escamas afiladas debajo de su mentón y púas en sus mejillas. La mayoría de los dientes del dragón sobresalen cuando cierra la boca.

Las escamas del dragón azul varían de color desde un azul iridiscente hasta un índigo oscuro, pulidas por las arenas del desierto hasta alcanzar un acabado brillante. El tamaño de sus escamas varía poco mientras el dragón va creciendo, aunque se van volviendo más gruesas y duras. Su piel suele zumbar y crepitar por la energía estática acumulada. Estos efectos se intensifican cuando el dragón



LOS AZULES SON VANIDOSOS Y TERRITORIALES. SE LES DISTINGUE POR SUS OREJAS DRMÁTICAMENTE PLEGADAS, ASÍ COMO SU CUERNO FRONTAL ÚNICO Y ENORME. TAMBIÉN SON UNA DE LAS RAZAS MEJOR ADAPTADAS A EXCAVAR EN LA ARENA. SU PIEL TIENDE A ZUMBAR Y A CRUJIR DÉBILMENTE CON ELECTRICIDAD ESTÁTICA ACUMULADA Y A EMITIR PEQUEÑOS ARCOS ELÉCTRICOS. ESTOS EFECTOS SE INTENSIFICAN CUANDO EL DRAGÓN ESTÁ FUMOSO O A PUNTO DE ATACAR. HUELEN A OZONO Y ARENA.

IDENTIFICADORES DE LOS DRAGONES AZULES

Ilustración de S. Wood

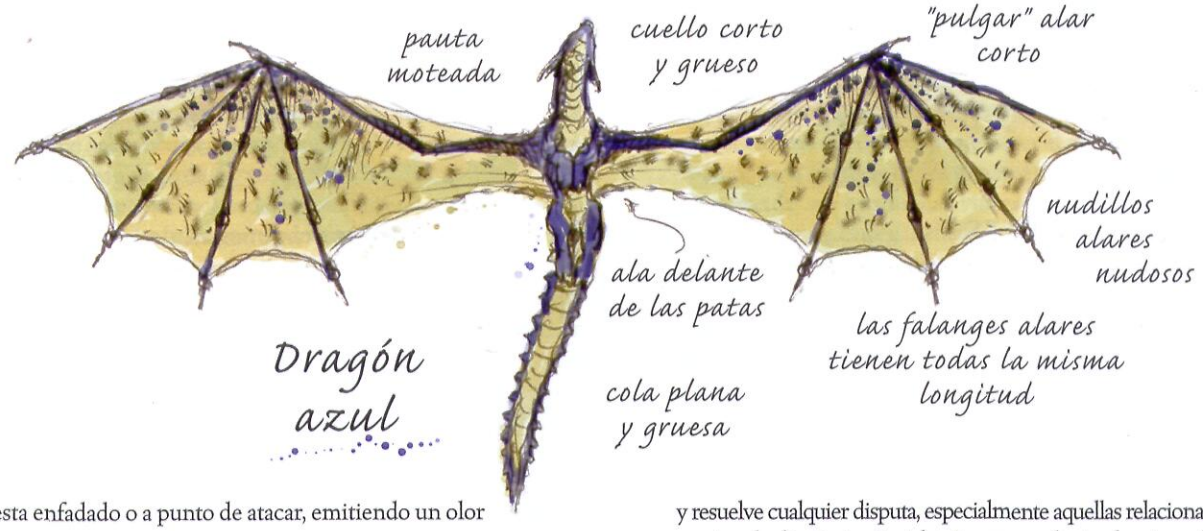


Ilustración de T. Lockwood

esta enfadado o a punto de atacar, emitiendo un olor a ozono y arena.

Un dragón azul volando por encima de la cabeza es fácilmente distinguible de un dragón de oropel por sus alas de murciélago, las cuales poseen pulgares alares cortos y tienen un dibujo moteado. Las falanges alares (los huesos parecidos a dedos que soportan el ala; consulta 'la Anatomía interna', página 7) poseen articulaciones óseas y tienen todas la misma longitud, otorgando a las alas un aspecto redondeado. La parte final de la membrana de las alas se une con el cuerpo bastante delante de las patas traseras.

El dragón posee un cuello corto y grueso. La cabeza casi carece de rasgos distintivos cuando se observa desde abajo, pero las orejas si que son visibles. La cola del dragón es plana y gruesa.

Hábitos

El color vivo del dragón azul le hace fácilmente visible en los desolados entornos del desierto, especialmente cuando se encuentra en el suelo. Cuando desea llamar menos la atención, se entierra en la arena y solo expone la parte superior de la cabeza. Este truco deja el enorme cuerno del dragón sobresaliendo por encima de la superficie, pero desde lejos el cuerno suele parecer una roca dentada.

A los dragones azules les gusta volar y elevarse en el aire caliente del desierto, normalmente durante el día, cuando las temperaturas son mayores. Algunos son casi iguales al color del cielo del desierto y pueden ser muy difíciles de ver desde abajo.

Aunque coleccionan cualquier cosa que parezca valiosa, los dragones azules prefieren sobre todo las gemas, especialmente los zafiros azules. Consideran que el azul es el color más noble y maravilloso.

Los dragones azules son carnívoros especializados. A veces comen serpientes, lagartos e incluso plantas del desierto para saciar su enorme apetito, pero prefieren los animales de manada como los camellos. Cuando tienen la oportunidad, se atracan con esas criaturas, a las que cocinan con su aliento relampagueante. Este hábito alimenticio convierte a los dragones azules en una verdadera amenaza para las caravanas que cruzan el desierto. Los dragones azules consideran a las caravanas como una cómoda combinación de comida y tesoro, todo disponible en la misma salida.

Los dragones azules tienen un sentido del orden altamente desarrollado (con ellos en la cúspide, al menos localmente). El dragón azul más viejo de la zona actúa como soberano de todos los demás dragones azules que viven cerca. Este soberano recibe homenaje de sus súbditos y resuelve cualquier disputa, especialmente aquellas relacionadas con las parejas o los límites territoriales. Aunque cualquier dragón azul en la zona puede desafiar al soberano por el derecho a gobernar, esto casi nunca sucede. Un dragón azul que no esté contento con el soberano de la zona, normalmente suele marcharse a un nuevo lugar, una zona con un soberano más de su agrado o que no tenga ningún soberano que gobierne.

Los dragones azules poseen unos elaborados rituales de cortejo y apareamiento, que implican intercambios de comida y tesoro, el consentimiento del soberano y anuncios a los demás dragones azules. Los dragones más viejos de cualquier sexo pueden tener varias parejas, pero la infidelidad es rara. Los dragones azules suelen ser padres atentos y eficaces, y no suelen dejar los huevos sin atención.

Típicamente, los dragones azules atacan desde arriba o enterrados bajo la arena hasta que sus oponentes se acercan a menos de 100'. Los dragones más viejos utilizan sus aptitudes como *terreno alucinatorio* junto con estas tácticas para ocultar el terreno y aumentar sus posibilidades de sorprender a su objetivo. Cuando acechan a presas inteligentes, suelen utilizar el ventriloquismo y la imitación para confundir y dividir a los grupos antes de acercarse para matar. Un dragón azul sólo abandona un combate sólo si está dañado gravemente, ya que todos los dragones azules consideran que huir es una cobardía.

LOS DRAGONES BLANCOS

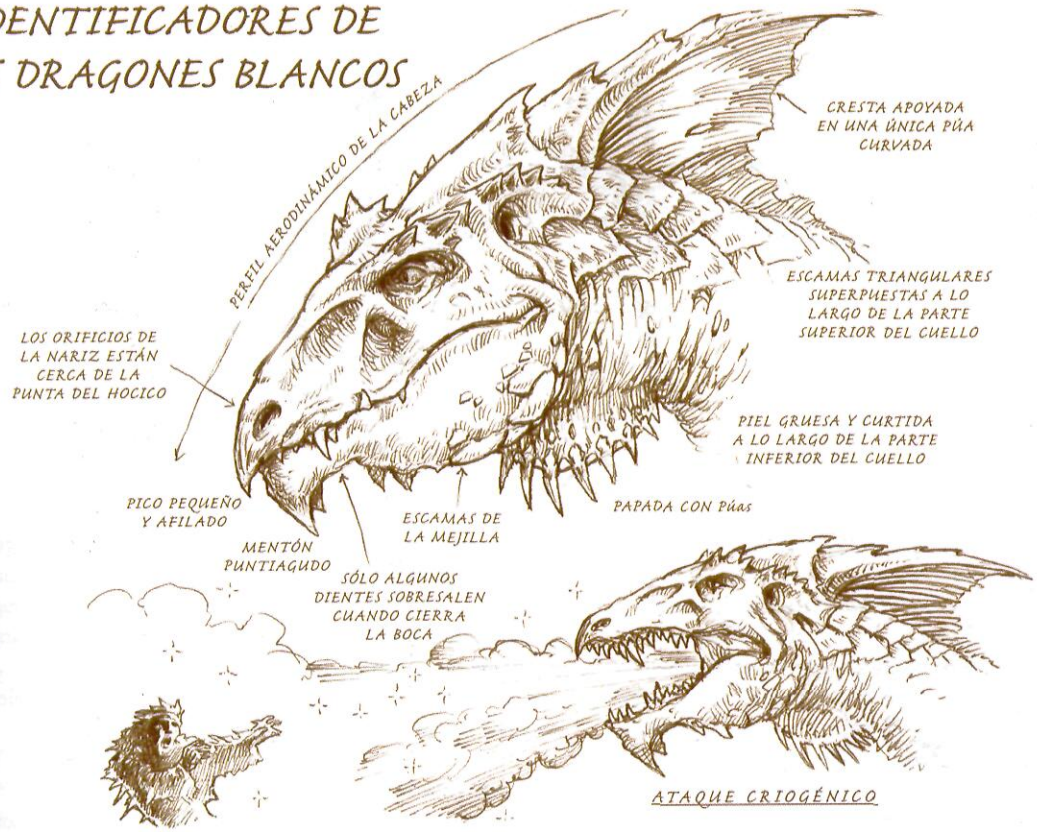
Los más pequeños, los menos inteligentes y los más cercanos a los animales de todos los dragones auténticos, los dragones blancos prefieren los climas fríos; habitualmente las zonas árticas, pero a veces también montañas muy altas, sobre todo en invierno. Los dragones blancos que viven en montañas suelen tener problemas con los dragones rojos que viven en las proximidades, pero los blancos son lo suficientemente astutos como para evitar a los rojos, que son más poderosos. Los dragones rojos tienden a considerar a los blancos como oponentes indignos y habitualmente se contentan con dejar que se escondan de su vista (y de su pensamiento).

Las guaridas de los dragones blancos suelen ser cavernas de hielo y cámaras subterráneas muy profundas que se abren lejos de los cálidos rayos del sol. Los dragones blancos que habitan en mazmorras prefieren las zonas frías y suelen merodear cerca del agua, donde se pueden ocultar y cazar.

Los identificadores de los dragones blancos

El rostro de un dragón blanco expresa la intensa y firme ferocidad del cazador. Su cabeza tiene un perfil impecable, con un pico pequeño y

IDENTIFICADORES DE LOS DRAGONES BLANCOS



ENTRE LOS MÁS PEQUEÑOS Y MENOS INTELIGENTES DE LOS DRAGONES, LA MAYORÍA DE LOS DRAGONES BLANCOS SON SIMPLES ANIMALES DEPREDADORES. SU ROSTRO EXPRESA LA FIRMEZA Y LA FEROCIDAD DEL CAZADOR EN LUGAR DE LA INTELIGENCIA Y LA PERSPICACIA DE LOS DRAGONES MALIGNOS MÁS PODEROSOS. SU CABEZAS PICUDA Y CRESTADA ES INCONFUNDIBLE. (UN OLOR FRESCO, LIGERAMENTE QUÍMICO)

Ilustración de S. Wood

afilado en la nariz y un mentón curvado. Una cresta, apoyada sobre una única púa curvada hacia atrás, corona su cabeza. El dragón también posee unas mejillas escamosas, una papada llena de púas y unos pocos dientes que sobresalen cuando su boca esta cerrada.

Cuando es observado desde abajo, el dragón blanco muestra un cuello corto y una cabeza sin rasgos distintivos. Sus alas parecen desmochadas en las puntas. La parte posterior de las alas muestra un matiz rosado o azulado, y la parte trasera de la membrana de las alas se une con el cuerpo cerca de las patas traseras, sobre la mitad del muslo.

Las escamas de una cría de dragón blanco relucen con un blanco puro. Cuando el dragón envejece, el brillo desaparece, y a una edad muy avanzada se mezclan escamas de un azul pálido y un gris claro con las escamas blancas.

Hábitos

Un dragón blanco sólo consumirá carne que haya sido congelada. Habitualmente, un dragón blanco devora a una criatura que haya muerto por su arma de aliento mientras el cuerpo sigue rígido y congelado. Entierra a otras víctimas en bancos de nieve dentro o cerca de su guarida hasta que estén adecuadamente congelados. Encontrar una despensa de este tipo es un claro indicador de que un dragón blanco vive cerca.

A los dragones blancos les encantan el brillo y los destellos del hielo, y prefieren los tesoros con cualidades similares, especialmente los diamantes.

Los dragones blancos desdeñan asociarse con otros de su tipo, excepto con miembros del sexo opuesto. Están inclinados a los placeres carnales y a menudo se aparean por el placer de hacerlo. Rara vez atienden sus huevos, pero a menudo los depositan cerca de sus guaridas, y uno o ambos progenitores permiten a los más jóvenes instalarse durante un tiempo. Esperan que su progenie se cuide ella misma, pero esta obtiene algo de protección y educación al tener a sus padres cerca.

Sería un error considerar a un dragón blanco como una criatura estúpida. Los dragones blancos viejos son al menos tan inteligentes como los humanos, e incluso los jóvenes son más astutos que los animales depredadores. Aunque no son conocidos por su precaución, los dragones blancos demuestran ser astutos cuando cazan o

DRAGONES BLANCOS POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Menudo	4'	1 1/2'	1'	1 1/2'	1'	1'	7'	4'	5 lb.
Pequeño	8'	3 1/2'	1 1/2'	3'	2'	2'	14'	8'	40 lb.
Mediano	16'	7'	4'	5'	3'	4'	21'	12'	320 lb.
Grande	31'	13'	7'	11'	5'	7'	32'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	20'	14'	21'	8'	12'	55'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	23'	22'	35'	10'	16'	72'	40'	160.000 lb

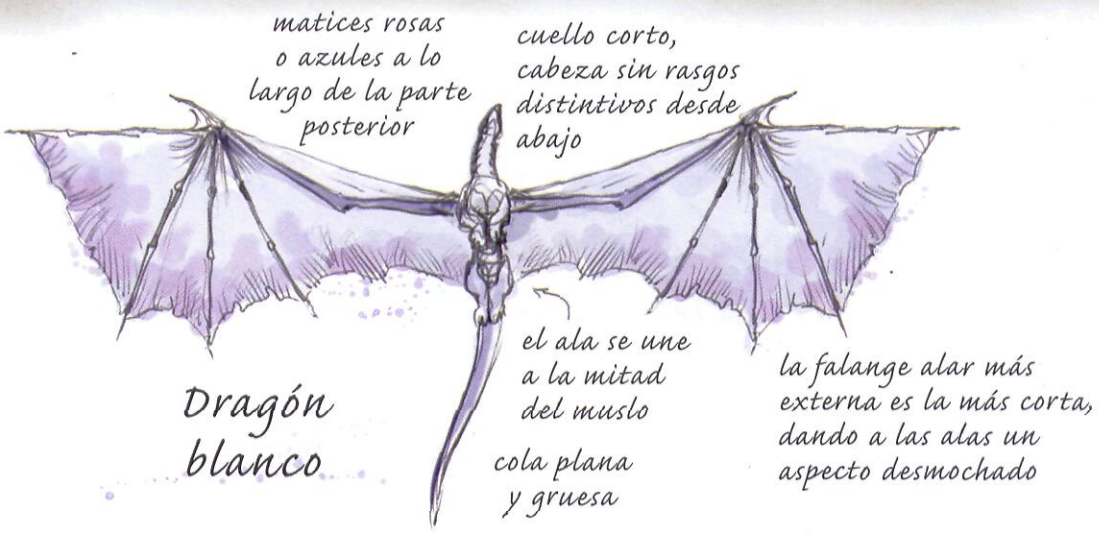


Ilustración de T. Lockwood

defienden sus guaridas y territorios. Los dragones blancos conocen los mejores lugares para emboscar en millas a la redonda de su guarida, y son lo suficientemente astutos como para elegir objetivos y concentrar sus ataques hasta que caiga un enemigo, y entonces dirigirse a por el siguiente. Los dragones blancos prefieren los ataques súbitos, lanzándose en picado desde lo alto o surgiendo de repente debajo del agua, la nieve o el hielo. Disparan su arma de aliento, y entonces intentan noquear a un oponente con un ataque reiterado.

Aunque no son ejemplo de un gran intelecto, los dragones blancos tienen buena memoria, especialmente de los hechos que han visto o vivido directamente. Recuerdan cualquier desaire o derrota y se sabe que han llevado a cabo maliciosas venganzas contra seres o grupos que les han ofendido.

LOS DRAGONES DE BRONCE

Los dragones de bronce tienen un fuerte sentido de la justicia y no toleran la crueldad o la anarquía de ninguna forma. Más de un pirata o ladrón se ha encontrado con un rápido y merecido castigo propinado por un dragón de bronce utilizando un inofensivo disfraz. Los dragones de bronce también tienen un lado inquisitivo y encuentran las actividades de otras criaturas, especialmente las de los humanoides, fascinantes hasta la saciedad. Disfrutan polimorfándose en pequeños animales amistosos para estudiar esas actividades.

A los dragones de bronce les gusta estar cerca del agua dulce o salada, y se les puede encontrar en zonas costeras templadas o tropicales y en islas. A menudo se zambullen en las profundidades para refrescarse o cazar perlas y tesoros hundidos.

Los dragones de bronce llevan a cabo una lucha constante contra las criaturas malignas del mar, especialmente las que amenazan las costas, como los sajuaguines, los ogros acuáticos y los pescuezos. A veces se encuentran con dragones negros o vedes como vecinos. Aunque los dragones de bronce prefieren vivir y dejar vivir, los dragones malignos casi nunca desean devolver el favor.

Los dragones de bronce prefieren establecer sus guaridas en cuevas que sean sólo accesibles por el agua, pero sus guaridas siempre están secas (ni ponen huevos, ni duermen, ni almacenan tesoro bajo el agua). Frecuentemente, la guarida de un dragón de bronce posee una zona baja que se inunda con la marea alta y una zona superior que permanece siempre seca.

Los dragones de bronce que habitan en mazmorras suelen vivir cerca de arroyos o lagos subterráneos.

Los identificadores de los dragones de bronce

Un dragón de bronce en su forma auténtica puede ser reconocido por las crestas ribeteadas que se extienden hacia atrás desde sus mejillas y ojos. Las crestas terminan en unos cuernos curvados. Estos cuernos son lisos, oscuros y ovalados en su parte central, y se curvan ligeramente hacia dentro, apuntando a la espalda del dragón. Los cuernos más grandes crecen en lo alto de la cabeza. En los dragones más viejos, los cuernos más pequeños a veces desarrollan una segunda punta. El dragón también posee pequeños cuernos en su mentón y en su mandíbula inferior.

El dragón de bronce tiene un hocico similar a un pico, y una lengua puntiaguda. Tiene una pequeña cresta en la cabeza y otra en el cuello.

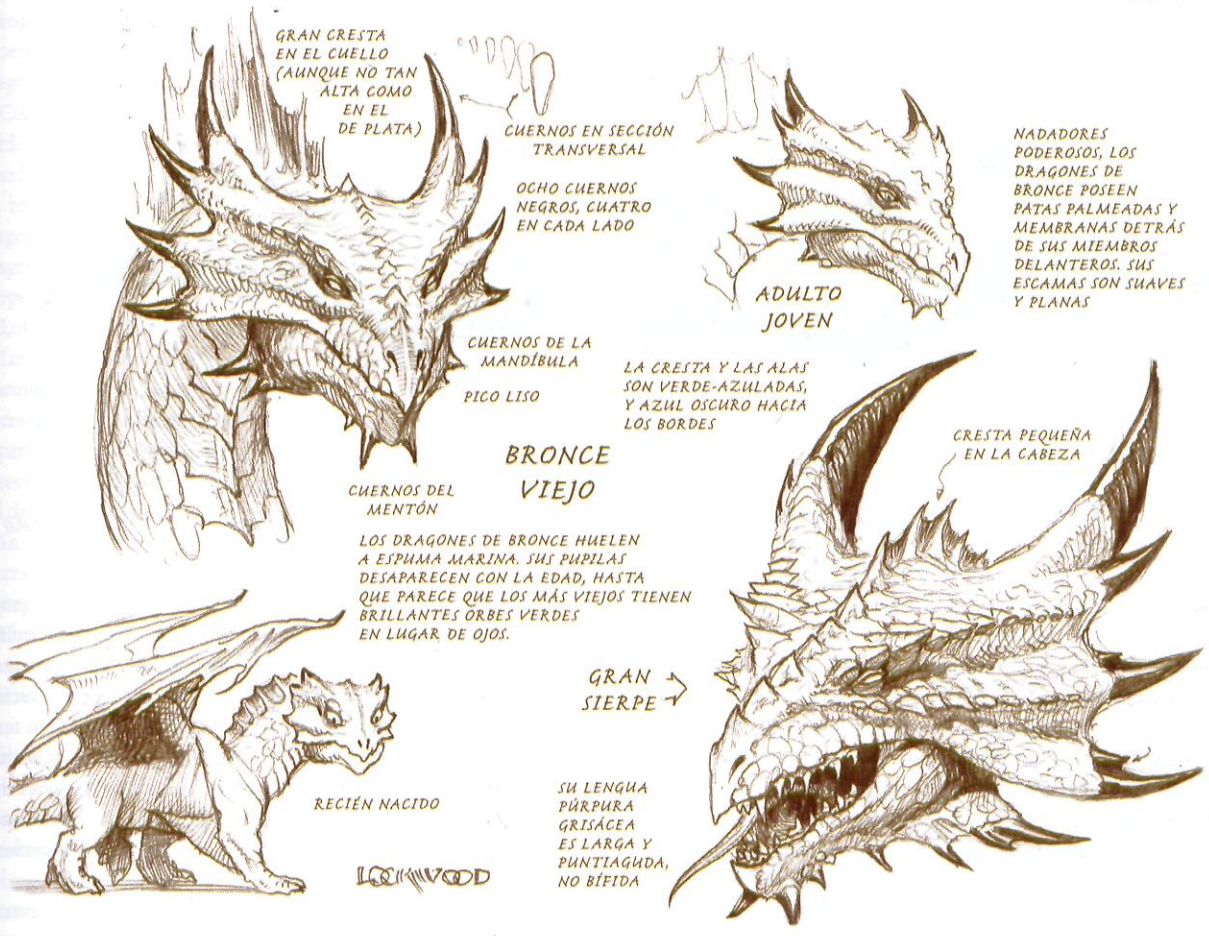
Un dragón de bronce tiene las patas palmeadas y una membrana detrás de sus miembros anteriores. Sus escamas son suaves y planas.

Las escamas de una cría de dragón de bronce son amarillas con tonos verdes, mostrando solamente un pequeño indicio de bronce. Cuando el dragón se va acercando a su edad adulta, su color va oscureciéndose lentamente hasta llegar a un tono de bronce más puro y oscuro. Los dragones de bronce muy viejos desarrollan unos matices azules o negros en los bordes de sus escamas. Sus pupilas desaparecen con la edad, hasta que los ojos de los más viejos se asemejan a brillantes orbes verdes. Un olor a espuma marina persiste en los dragones de bronce.

Cuando son vistos desde abajo, las alas de los dragones de bronce muestran manchas verdes en los bordes posteriores. La parte

DRAGONES DE BRONCE POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Pequeño	8'	2'	2'	4'	2'	2'	16'	8'	40 lb.
Mediano	16'	5'	5'	6'	3'	4'	24'	12'	320 lb.
Grande	31'	9'	9'	13'	5'	7'	36'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	16'	15'	24'	8'	12'	60'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	23'	23'	39'	10'	16'	80'	40'	160.000 lb.



trasera de la membrana de las alas se une al cuerpo detrás de las patas traseras, en el punto donde la cola se une a la pelvis.

La mayoría de las falanges alares son muy cortas y forman una amplia cresta justo más allá del pulgar alar. La falange más interna es la más larga, y proporciona la mayoría de la sujeción del ala, junto con un olecranon alar modificado situado en el "codo" del miembro alar (ver página 8). Esta disposición permite al dragón usar sus alas bajo el agua como si fuesen grandes aletas. Un dragón de bronce puede mover sus alas cuando se encuentra bajo el agua y volar literalmente por el agua.

Hábitos

El dragón de bronce pasa la mayor parte de su tiempo con la forma que ha asumido, normalmente la de un animal pequeño o la de un humanoide viejo. Esta farsa ayuda a la naturaleza inquisitiva del dragón, ya que le da la oportunidad de observar el mundo sin llamar la atención y sin interrumpir el flujo de los acontecimientos. Los dragones de bronce valoran el orden moral y el altruismo.

Los dragones de bronce se suelen congregar con otros de su especie, lo que les convierte en los más sociables de los dragones auténticos. Cuando están en su forma auténtica, a veces nadan o juegan juntos sobre las olas. Incluso se reúnen más a menudo cuando están utilizando otras formas asumidas, especialmente cuando observan algún acontecimiento de interés para ellos. Encuentran la guerra fascinante, y muchos han servido en ejércitos luchando por una buena causa. Después pueden pasarse décadas debatiendo el curso de la guerra, sus causas y sus consecuencias.

Aunque no carecen del orgullo dracónico, los dragones de bronce disfrutan de la compañía de los humanos y de otros humanoides. Consideran a esas criaturas "menores" tan merecedoras de sobrevivir y ser felices como ellos mismos. Cuando se encuentra en compañía de humanoides, un dragón de bronce suele asumir una forma humanoide, tanto por su lado práctico (es difícil meter a un dragón de bronce adulto en una casa en la playa), como para mantener tranquilos a los humanos. Los dragones de bronce disfrutan poniendo a prueba el sentido de la decencia de un extraño disfrazándose de rateros sin una moneda, marineros náufragos o paletos inocentes. Las criaturas sin escrúpulos que intenten engañar, abusar, robar o matar a un dragón disfrazado pronto descubren más problemas de los que pueden manejar cuando el dragón se descubre ante ellos. Las criaturas que se portan bien puede que no sepan nunca que se han encontrado en realidad con un dragón de bronce. No hay que decir que una buena conducta conlleva ganarse el respeto del dragón, y normalmente es recordada, quizá para ser recompensada algún día.

La mayoría de los dragones de bronce mantienen una vigilancia constante sobre los piratas, los desastres naturales y los barcos que están en peligro. Más de un marinero naufragado ha sido rescatado por la oportuna intervención de un dragón de bronce. Debido a que los dragones de bronce suelen realizar esos rescates disfrazados de otra cosa, los seres salvados no se percatan de quién les ha salvado en realidad.

El cortejo y el apareamiento entre los dragones de bronce siempre es un asunto deliberado y respetuoso. Los dragones de bronce se emparejan de por vida, y algunos a menudo rehúsan tomar una nueva pareja tras la muerte de la primera. Siempre cuidan de sus huevos y sus crías con mucho cuidado y las defienden hasta la muerte si es necesario.

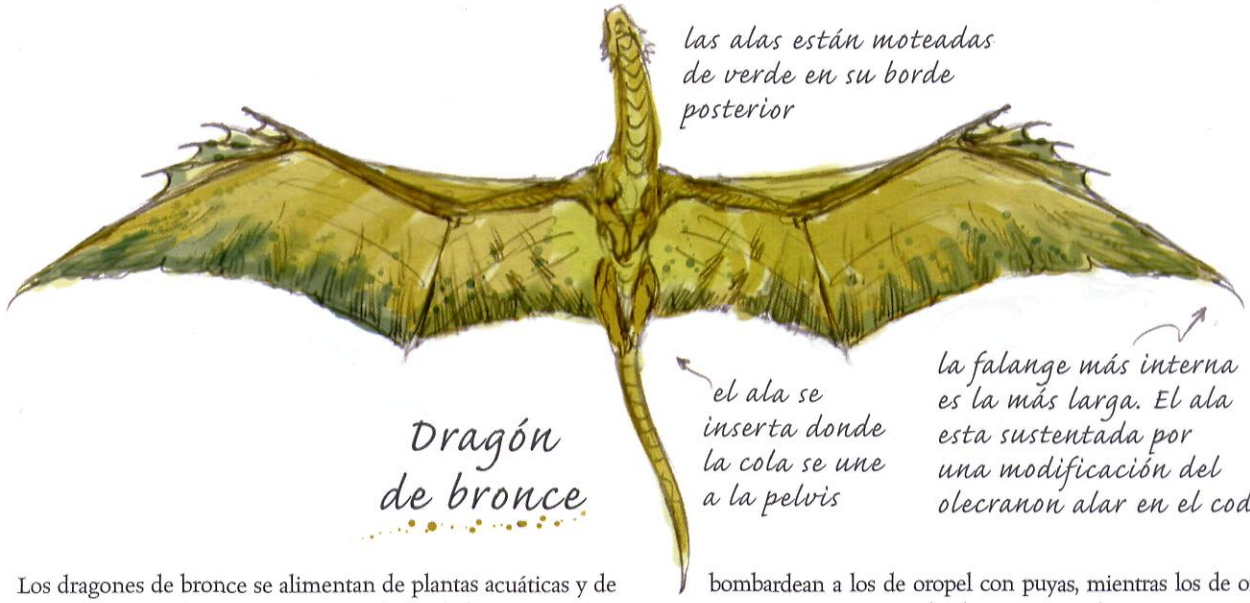


Ilustración de T. Lockwood

Dragón de bronce

Los dragones de bronce se alimentan de plantas acuáticas y de algunas variedades de peces. Les gusta sobre todo la carne de tiburón, y a menudo pasan días en el mar cazando tiburones. También cenan alguna perla ocasional. Con frecuencia guardan las perlas en sus guaridas, ya sea como tesoros o como aperitivo. También admiran otros tesoros del mar, como trozos de corales raros y ámbar. Aunque no les importa admitirlo, su metal favorito es el oro, el cual no pierde el brillo en sus húmedas guaridas.

Los dragones de bronce normalmente sólo atacan como autodefensa o para defender a los que son incapaces de defenderse solos. No les gusta matar nada que no planeen comerse, e intentan sobre todo no matar animales que simplemente se están defendiendo. Normalmente intentan distraer a los animales atacantes con comida, utilizando su aliento de rechazo para repelerlos si falla la distracción. Contra enemigos inteligentes, los dragones de bronce normalmente intentan negociar, pero permanecen recelosos ante la duplicidad.

A menudo, un dragón de bronce calcula una manera de salir victorioso en un conflicto sin ocasionar daño, como dejar tirado a un enemigo en una isla o dejar sin mástil a un barco en el mar.

LOS DRAGONES DE COBRE

Los dragones de cobre tienen una reputación bien ganada como bromistas incorregibles, cuentachistes y narradores de acertijos. Aprecian todas las formas de humor. La mayoría son de buen corazón, pero algunos tienen una vena codiciosa y mezquina.

A los dragones de cobre les gustan las tierras altas y las montañas rocosas y áridas. Sus territorios a veces colindan o se superponen con los territorios de los dragones de oropel. Ambas especies tienden a llevarse bien, pero los encuentros entre ambos suelen terminar en conversaciones maratonianas en las que los dragones de cobre bombardean a los de oropel con puyas, mientras los de oropel continúan fanfarroneando alegremente. Tales sesiones terminan generalmente con uno dragón u otro marchándose poco contento.

Los dragones de cobre también se encuentran como vecinos a los dragones de plata, rojos o azules. Los de plata evitan tener demasiado contacto con los de cobre. Los dragones rojos o azules inevitablemente intentan acabar con los de cobre o al menos echarlos. Muchos dragones de cobre consideran un desafío la presencia de un dragón azul o rojo, y hacen todo lo que pueden para molestar y avergonzar al dragón maligno sin que les maten.

Los dragones de cobre construyen sus guaridas en cavernas estrechas. Utilizan su aptitud para mover y moldear la piedra para mejorar sus guaridas, ocultando con frecuencia las entradas utilizando *remover tierra* y *transformar piedra*. Dentro de su guarida construyen complicados laberintos, a menudo sin techo para permitir que el dragón vuele o salte sobre los intrusos. Sin embargo, al contrario que la mayoría de los dragones, los dragones de cobre suelen estar contentos con guaridas angostas que no tengan espacio para volar; en este caso dependen de su aptitud de trepar por superficies de piedra para moverse dentro de su guarida.

Los identificadores de los dragones de cobre

Los dragones de cobre son poderosos saltadores y escaladores con unos muslos y hombros enormes.

La cabeza de un dragón de cobre posee una cara corta y sin pico. Unas placas frontales anchas y suaves sobresalen sobre los ojos, y unos cuernos aplanados, largos y broncíneos, que están formados por una serie de segmentos, se extienden hacia atrás desde las placas de la frente. El dragón también posee unas crestas curvadas en sus mejillas y otras crestas curvadas ligeramente hacia delante en la parte posterior de su mandíbula inferior. Varias capas de hojas

DRAGONES DE COBRE POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Menudo	4'	1 1/2'	1'	1 1/2'	1'	1'	8'	4'	5 lb.
Pequeño	8'	3'	2'	3'	2'	2'	16'	8'	40 lb.
Mediano	*16'*	*6'*	*5'*	*5'*	*3'*	*4'*	*24'*	*12'*	*320 lb.*
Grande	31'	11'	9'	11'	5'	7'	36'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	18'	16'	21'	8'	12'	60'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	25'	25'	35'	10'	16'	80'	40'	160.000 lb.

triangulares surgen hacia abajo en el mentón y conforme va envejeciendo el dragón, desarrolla más capas con hojas más grandes. El dragón tiene una lengua larga que termina en punta.

Cuando nace, las escamas de un dragón de cobre poseen un color pardo rojizo con un matiz metálico. Conforme el dragón va envejeciendo, las escamas se van haciendo más finas y cobrizas, adoptando un brillo cálido en la etapa de joven adulto. Las escamas de un dragón muy viejo adquieren un tinte verdoso. Las pupilas de un dragón de cobre desaparecen con el tiempo, y los ojos de una gran sierpe se parecen a dos grandes orbes brillantes de color turquesa.

Los dragones de cobre tienen un olor pétreo.

Los dragones de cobre tienen unas alas similares a las de las rayas marinas, moteadas de verde y rojo a lo largo de los bordes posteriores. El miembro superior alar es sumamente corto, otorgando a la parte delantera de las alas un perfil en forma de U cuando son observadas desde abajo. Las alas se prolongan por todo el cuerpo del dragón, casi hasta el final de la cola.

La parte principal del ala es sustentada por tres falanges y un olecranon alar modificado. Unas púas que se extienden hacia atrás en ángulo conforman el soporte principal del resto del ala.

El característico perfil de las alas de un dragón de cobre hace que sea fácil distinguirlo de un dragón de oropel, ya que ambos ocupan hábitat similares.

Hábitos

El sentido del humor de un dragón de cobre le impulsa a buscar compañía; se necesitan al menos dos para compartir un chiste. Consecuentemente, el dragón de cobre es básicamente una criatura sociable. Sin embargo, excepto cuando se aparean, los dragones de cobre tienden a evitarse unos a otros, sobre todo porque no pueden resistir enzarzarse en competiciones para probar quien tiene el ingenio más agudo. Cuando dos o más dragones de cobre se juntan, el encuentro suele intensificarse hasta llegar a una disputa verbal. Los dragones intercambian al principio ocurrencias y bromas, pero la conversación evoluciona finalmente en burlas mordaces cada vez más maliciosas, hasta que uno de los dragones se marcha bruscamente, jurando venganza. Tales encuentros raramente desembocan en violencia o en una enemistad duradera, pero a menudo crean rivalidad. Los dragones de cobre rivales han mantenido guerras de bromas y coloridos insultos que han durado siglos.

El cortejo de los dragones de cobre es una extraña mezcla de ternura y de humor escandaloso. Aunque los machos y las hembras intercambian pequeños regalos de comida y tesoro, la moneda real entre los dragones de cobre es el ingenio. Los dragones de cobre son atraídos por parejas que les hagan reír. Esas relaciones nunca son permanentes, pero la pareja permanece unida el tiempo suficiente para criar a su progenie hasta que llegan a la edad adulta. Después de eso, surge el espíritu libre de cada dragón, la pareja se separa, y ambos individuos siguen su propio camino.

Los dragones de cobre son conocidos por comer casi de todo, incluyendo vetas de metal. Sin embargo, les gustan más los escorpiones monstruosos y otras criaturas grandes venenosas (dicen que el veneno agudiza su ingenio; sus sistemas digestivos pueden digerir el veneno con seguridad, aunque los venenos inyectados les afectan con normalidad). Son cazadores enérgicos. Consideran que un buen deporte es tan importante como la comida que consiguen, y persiguen tenazmente a cualquier presa que en un principio les esquiva.

Cuando reúnen riquezas, los dragones de cobre prefieren tesoros provenientes de la tierra. Los metales y las piedras preciosas son sus favoritos, pero también valoran las estatuas y la cerámica delicada.

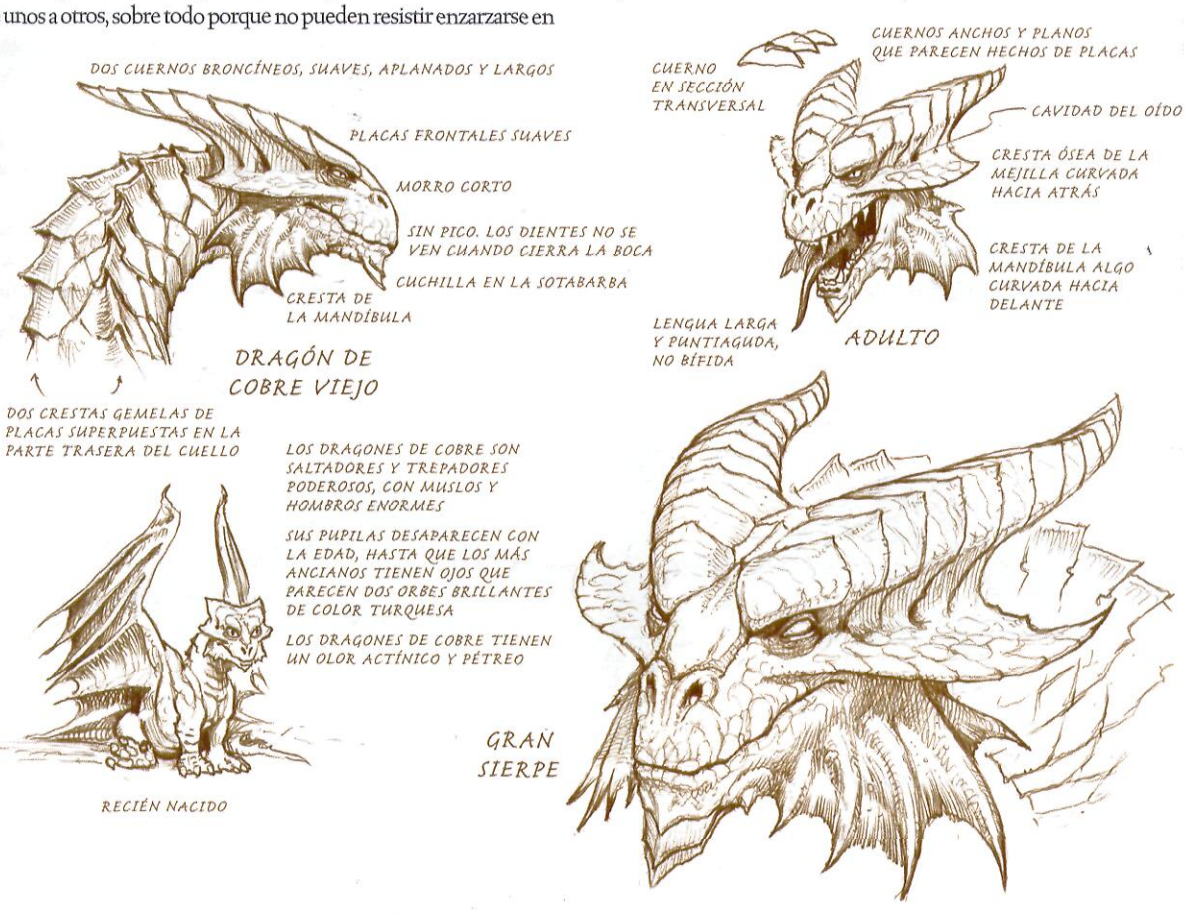


Ilustración de T. Lockwood



Dragón de cobre

Ilustración de T. Lockwood

Es más probable que un dragón de cobre diga un acertijo o gaste una broma, que se lance a una pelea. Cualquier dragón de cobre aprecia el ingenio dondequiera que pueda ser encontrado, y normalmente no dañará a una criatura que pueda contar un chiste, una historia cómica o un acertijo que el dragón no haya oído antes. El dragón se enfada rápidamente con cualquiera que no se ría con sus bromas o no acepte sus chanzas con buen humor. A los dragones de cobre les encanta ser el centro de atención y no les gusta ser eclípsados.

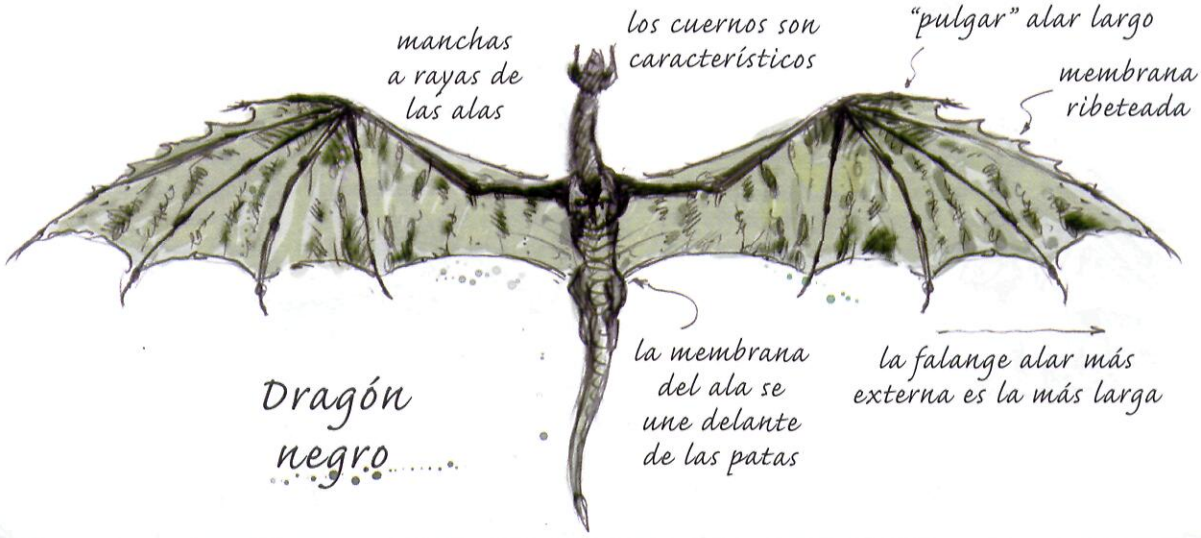
Cuando esta acorralado, un dragón de cobre lucha tenazmente, utilizando cada truco que conoce para derrotar al enemigo. Los dragones de cobre muestran una agresividad similar cuando defienden sus guaridas, a sus parejas o a sus crías. En la mayoría del resto de circunstancias, un dragón de cobre prefiere ser más listo y avergonzar a un enemigo. Para un dragón de cobre, la victoria perfecta ocurre cuando se mofa e irrita a un enemigo hasta que abandona. En cualquier situación, los dragones de cobre prefieren pensar y planear antes que utilizar la fuerza bruta. A menudo tratan con enemigos superiores, como los dragones rojos, conduciéndoles hacia cañones estrechos y sinuosos o hacia cavernas tortuosas donde pueden utilizar su habilidad de trepar para superar a sus enemigos.

LOS DRAGONES NEGROS

Los dragones negros se encuentran entre los dragones auténticos más malignos. Prefieren pantanos y ciénagas sombrías, cuanto más estancadas y fétidas mucho mejor, pero se les puede encontrar en cualquier sitio donde el agua y la vegetación densa estén juntos (incluyendo junglas, bosques tropicales y páramos. No tienen enemigos naturales, aunque ellos atacan y matan a casi todo lo que tenga la suficiente mala suerte de cruzarse en su camino. Los dragones negros que viven en áreas forestales a menudo se encuentran con dragones verdes, pero ambas especies normalmente logran mantener una delicada tregua, siempre y cuando el dragón negro permanezca en las zonas acuáticas.

Los dragones negros construyen sus guaridas en cuevas grandes y húmedas o en cavernas sumergidas con múltiples cámaras. Siempre habitan cerca del agua, y sus guaridas suelen tener una entrada subacuática y una entrada terrestre. Los dragones negros más viejos ocultan ambas entradas de su guarida con *crecimiento vegetal*.

Los dragones negros que habitan en mazmorras prefieren las ubicaciones oscuras y húmedas.



Dragón negro

DRAGONES NEGROS POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Menudo	4'	1'.	1'	2'	1'	1'	8'	4'	5 lb.
Pequeño	8'	2 1/2'	2'	3 1/2'	2'	2'	16'	8'	40 lb.
Mediano	16'	5'	5'	6'	3'	4'	24'	12'	320 lb.
Grande	31'	9'	9'	13'	5'	7'	36'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	16'	15'	24'	8'	12'	60'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	24'	23'	38'	10'	16'	80'	40'	160.000 lb.

Los identificadores del dragón negro

Un dragón negro posee unos ojos profundamente hundidos y una amplia abertura nasal, lo que confiere a su rostro una apariencia semejante a la de una calavera. Tiene cuernos segmentados que se curvan hacia a delante y hacia abajo, parecidos a la cornamenta de un carnero, pero no tan curvados. Estos cuernos tienen el color del hueso cerca de la base, pero se van oscureciendo gradualmente hasta llegar al negro absoluto en la punta. Conforme envejece el dragón, la carne alrededor de los cuernos y los pómulos se deteriora, como si fuese comida por el ácido, dejando sólo pequeñas capas de piel cubriendo el cráneo. Este proceso no daña al dragón, pero aumenta su apariencia esquelética.

La mayoría de los dientes del dragón negro sobresalen cuando cierra la boca, y unas púas grandes salpican su quijada inferior. Un par de pequeños cuernos surgen de su mentón, y una hilera de púas corona su cabeza. La lengua es plana, con la punta bífida, y el dragón suele babear saliva ácida. Un dragón negro huele a vegetales en descomposición y a agua estancada, con un matiz ácido.

Un dragón negro volando por encima de la cabeza tiene una silueta distintiva. Sus cuernos, con su característica forma curvada, son claramente visibles. Las membranas de las alas están marcadas con manchas en forma de franjas, y la parte frontal de las alas es ribeteada o con volantes de piel cerca de las puntas. Un dragón negro posee unos pulgares alares excepcionalmente largos. La membrana de las alas se une con el cuerpo más debajo de las patas traseras.

Cuando sale del huevo, las escamas del dragón negro son delgadas, pequeñas y brillantes. Conforme va envejeciendo, se vuelven más grandes, gruesas y apagadas, ayudando al dragón a camuflarse en los pantanos y marismas.

Hábitos

Los dragones negros se alimentan principalmente de pescado, moluscos y otras criaturas acuáticas. También cazan en busca de carne pero les gusta "macerarla" dejándola en charcas situadas dentro o cerca de sus guaridas durante varios días antes de comér-

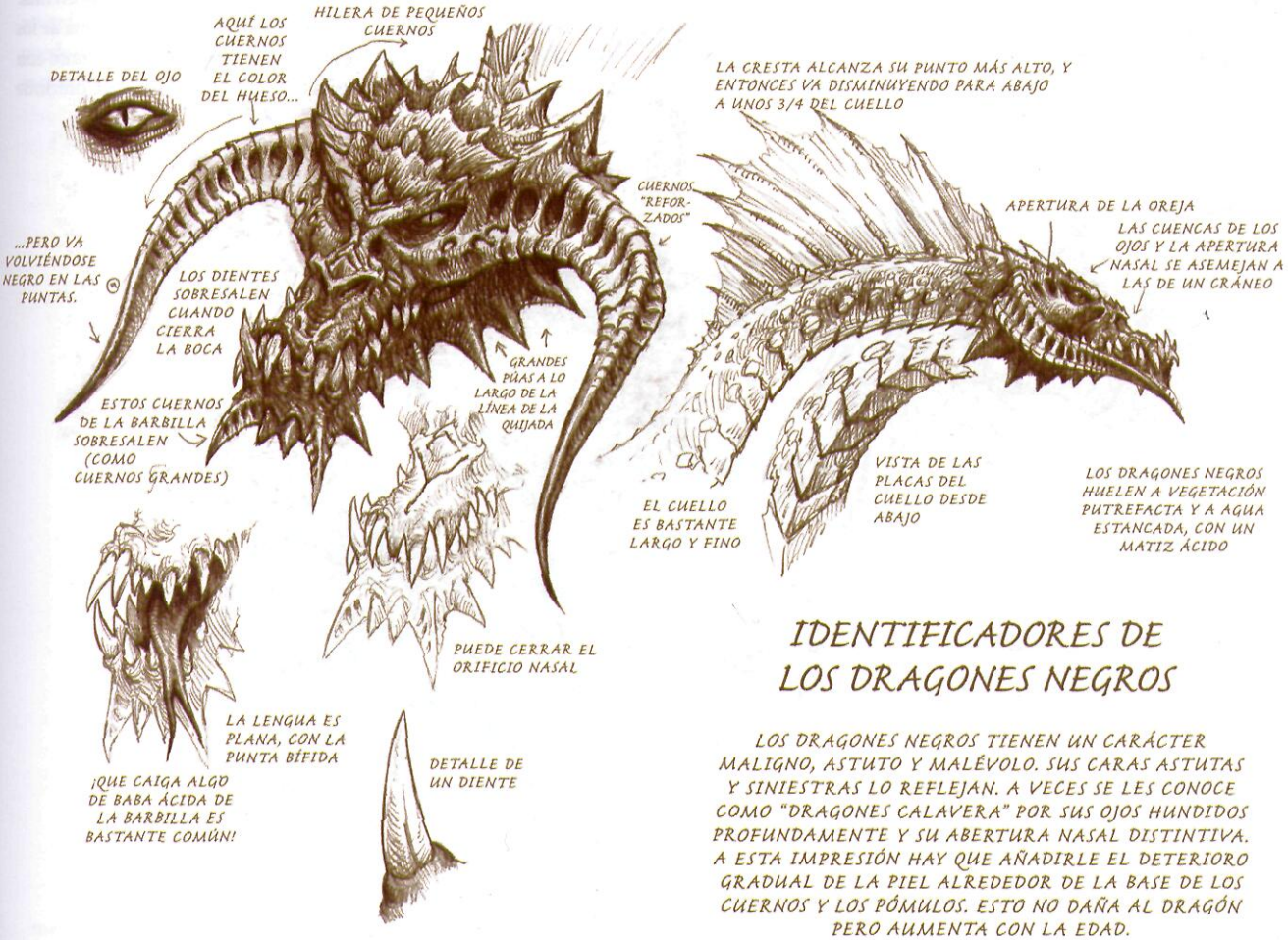


Ilustración de Sam Wood

IDENTIFICADORES DE LOS DRAGONES NEGROS

LOS DRAGONES NEGROS TIENEN UN CARÁCTER MALIGNO, ASTUTO Y MALÉVOLO. SUS CARAS ASTUTAS Y SINIESTRAS LO REFLEJAN. A VECES SE LES CONOCE COMO "DRAGONES CALAVERA" POR SUS OJOS HUNDIDOS PROFUNDAMENTE Y SU ABERTURA NASAL DISTINTIVA. A ESTA IMPRESIÓN HAY QUE AÑADIRLE EL DETERIORO GRADUAL DE LA PIEL ALREDEDOR DE LA BASE DE LOS CUERNOS Y LOS PÓMULOS. ESTO NO DAÑA AL DRAGÓN PERO AUMENTA CON LA EDAD.

sela. La carne podrida les ayuda a que la zona sea más pestilente; justo como le gusta al dragón.

Los dragones negros sienten un afecto especial por las monedas. Los dragones más viejos y artesanos a veces capturan y preguntan a humanoides acerca de montones de monedas de oro, plata y platino antes de matarlos. Otros se desplazan a los ríos o lagos cercanos, donde amenazan el tráfico fluvial y exigen que las embarcaciones les paguen tributo.

Manteniendo su reputación de ferocidad, los dragones negros habitualmente luchan por sus parejas. Las hembras son las que más combaten, volando muy lejos para localizar a un macho deseable e impresionarle con una victoria sobre una rival. Los huevos se suelen dejar cerca de la guarida del macho, y se deja a éste al cuidado de los jóvenes. Los dragones negros padres son protectores, pero ofrecen poca ayuda a sus crías aparte de algún consejo ocasional. Finalmente, el padre advierte a su progenie de que abandone el área antes de que el dragón más viejo decida comerse al joven.

Aunque son capaces de respirar bajo el agua, los dragones negros en realidad nadan poco; en cambio se revuelcan en los bajíos, disfrutando del barro o simplemente tumbados aguardando a una presa. Los dragones negros prefieren emboscar a sus presas, utilizando su entorno como cobertura. Cuando luchan en pantanos y marismas con muchos árboles y vegetación densa, intentan permanecer en el agua o en tierra; los árboles y el dosel de hojas limitan su maniobrabilidad en el aire. Cuando son superados, los dragones negros intentan volar y perder de vista al enemigo, de esta manera no dejan rastros y pueden refugiarse en las aguas más profundas que puedan encontrar.

LOS DRAGONES DE ORO

Los dragones de oro son enemigos devotos del mal y el juego sucio. A menudo se embarcan en búsquedas autoinducidas para promover el bien. ¡Pobre del malvado que despierte la ira de un dragón de oro! El dragón no descansará hasta que el malhechor haya sido derrotado y exterminado o llevado ante la justicia. Los dragones de oro no se detienen ante nada que no sea una completa victoria sobre el mal. Un dragón de oro normalmente asume una forma humana o animal, incluso dentro de su propia guarida.

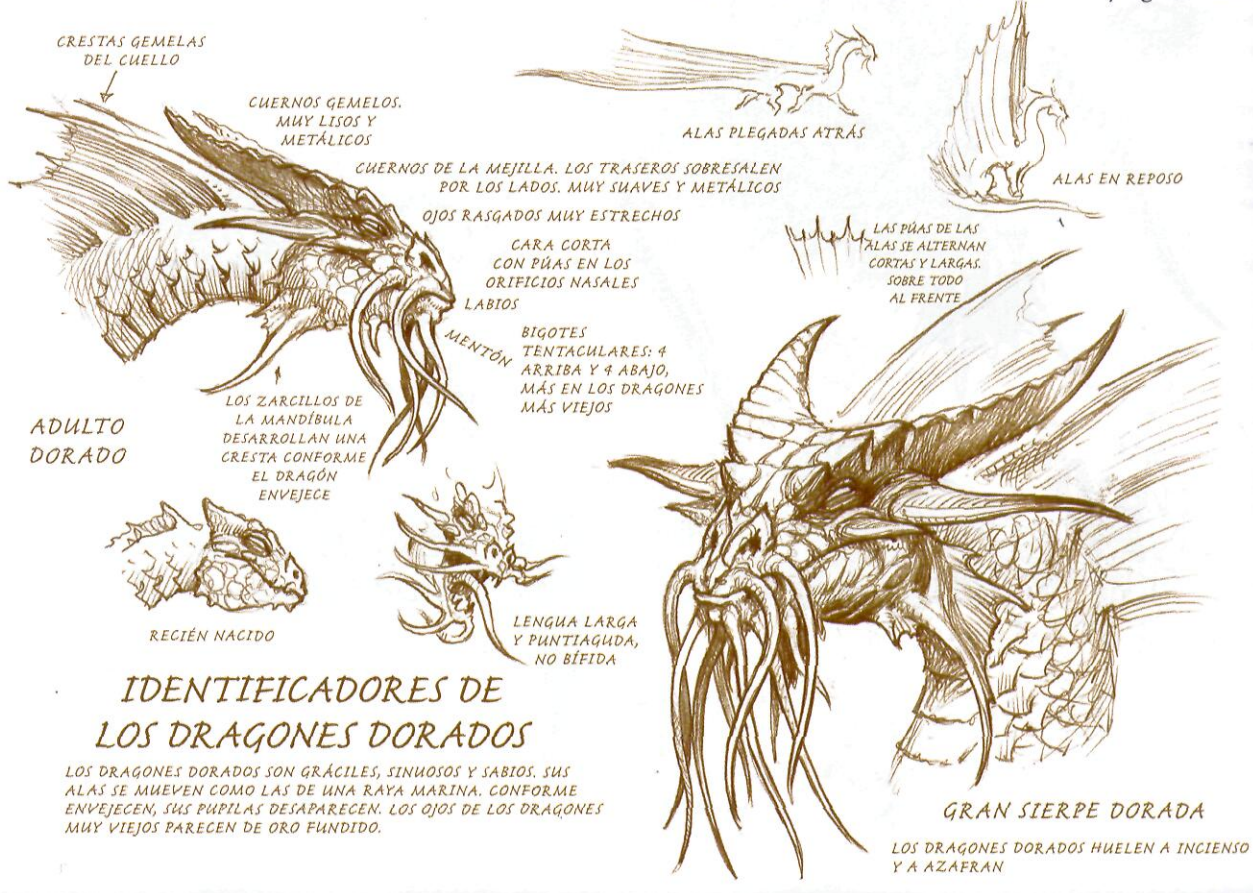
Los dragones de oro pueden vivir en cualquier lugar, pero prefieren las guaridas aisladas. Sus lugares favoritos incluyen los lechos de los lagos, las mesetas altas, las islas y los barrancos profundos. La guarida de un dragón de oro esta siempre hecha de piedra, con numerosas cámaras, todas maravillosamente decoradas. Habitualmente, la guarida tiene también guardias leales: animales adecuados al terreno, gigantes de las tormentas o gigantes de las nubes de alineamiento bueno.

Los dragones de oro que moran en mazmorras escogen ubicaciones que les proporcionen cámaras adecuadas.

Los identificadores de los dragones de oro

Un dragón de oro en su forma auténtica puede ser fácilmente reconocido por los grandes cuernos gemelos, suaves y brillantes, por las crestas gemelas del cuello y por los bigotes alrededor de su boca, que se parecen a los del barbo o pez gato. Las crías de dragón de oro carecen de bigotes, pero los desarrollan rápidamente cuando maduran. Los dragones más jóvenes tiene ocho bigotes, cuatro en la mandíbula superior y cuatro en la inferior. Los dragones más viejos poseen más.

Un dragón de oro tiene la cara corta, con púas por encima de los orificios nasales. Sus ojos son sesgados y muy estrechos. Junto con los bigotes, los ojos dan al dragón un aspecto muy sagaz. Conforme



DRAGONES DE ORO POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Mediano	16'	5'	5'	6'	3'	4'	27'	12'	320 lb.
Grande	31'	10'	9'	13'	5'	7'	40'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	16'	15'	24'	8'	12'	68'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	23'	23'	39'	10'	16'	90'	40'	160.000 lb.
Colosal	120'	33'	33'	54'	15'	22'	135'	60'	1.280.000 lb.

el dragón va envejeciendo, sus pupilas desaparecen hasta que los ojos parecen dos estanques de oro fundido. El dragón posee una lengua larga y puntiaguda, unos tentáculos curvados hacia atrás en las mandíbulas inferiores que se convierten en crestas con la edad, y unos cuernos en la mandíbula que sobresalen por los lados.

De recién nacido, las escamas de un dragón de oro son de color amarillo oscuro salpicadas de un amarillo metálico. Las salpicaduras se hacen más grandes conforme va madurando el dragón, hasta que al llegar a la edad adulta las escamas se vuelven completamente doradas. Un dragón de oro huele a azafrán y a incienso.

El dragón de oro posee una cola extremadamente larga y unas alas anchas, similares a las de una raya marina, que se prolongan por todo el cuerpo hasta la punta de la cola. Cuando está en reposo, el dragón cierra sus alas sobre su espalda como una enorme polilla dorada. Pliega sus alas hacia atrás cuado camina o corre.

Un dragón de oro vuela con un movimiento ondulado característico, casi como si estuviese nadando por el aire. Muchos expertos sostienen que los dragones de oro son los más elegantes volando de todos los dragones auténticos (y los dragones de oro están de acuerdo). Cuando es visto desde abajo, un dragón de oro volando se puede distinguir por su larga cola y por sus alas onduladas. También se pueden percibir sus bigotes y sus cuernos.

Hábitos

Un dragón de oro pasa la mayor parte del tiempo bajo la forma que asume, normalmente con un humano corriente o un animal inofensivo habitual de la zona en la que reside el dragón. Para formas animales, los dragones suelen elegir animales domésticos, como perros, gatos o caballos, o especies que se muevan rápido pero que no sean amenazantes, como las águilas. Como con los dragones de bronce, la forma que adopta el dragón le permite viajar y observar el mundo sin llamar la atención sobre si mismo. Cuando viaja por zonas especialmente peligrosas, el dragón asume una forma especialmente inofensiva. Este acercamiento ayuda a facilitar que se le unan compañeros de viaje, y también que el dragón haga de cebo para cualquier criatura maligna que aceche por los alrededores. Muchos ladrones y asesinos que rondan por los lugares solitarios del mundo se han encontrado con un rápido final cuando su aparentemente indefensa víctima ha resultado ser un dragón de oro disfrazado.

Los dragones de oro siempre buscan noticias del ancho mundo y rumores locales acerco de los últimos sucesos. Cualquier dragón de oro es un buen oyente, e incluso los habladores más interminables no pueden igualar su paciencia (aunque incluso a un dragón de oro se le agotará la paciencia si un dragón de oropel le taladra la oreja demasiado tiempo). El dragón normalmente evita mantener argu-



Ilustración de T. Lockwood

mentos filosóficos o éticos con seres inferiores, aunque a menudo no puede resistir superar un argumento que promueva el caos con un aforismo o una fábula que promueve la ley. Cuando se encuentra con un ser que promueve el mal, un dragón de oro suele mantener silencio, pero tona nota del orador para una futura atención.

Los dragones de oro poseen una jerarquía mundial con un único líder en lo más alto. Este líder es elegido por toda la especie entre las filas de las grandes sierpes doradas y sirve de por vida o hasta que decida renunciar. Muchos sirven hasta el comienzo de su crepúsculo (consulta la página 14); otros sirven en el cargo hasta que creen que un sucesor puede hacerlo mejor. El líder siempre es nombrado con el título honorífico de "Su Resplandencia."

Cuando hay una vacante, cada dragón de oro del mundo participa en la selección del sustituto, que casi siempre es elegido por aclamación. Ocasionalmente, dos candidatos de méritos iguales están disponibles cuando el gobernante previo ha muerto o se ha retirado. En estos casos, los dos encuentran algún método de compartir el cargo. Durante el pasado ha habido co-gobernantes, gobernantes alternos y gobernantes que simplemente se retiran pronto para dejar paso al otro.

Las obligaciones del gobernante suelen ser pocas, porque la autoridad del puesto raramente necesita ser ejercida. La mayoría de los dragones de oro saben cómo se espera que se comporten, y actúan de manera acorde. El gobernante sirve principalmente para aconsejar a los dragones individuales sobre la naturaleza y los objetivos de sus búsquedas contra el mal. El gobernante a menudo puede descubrir las consecuencias ocultas de una búsqueda, como los efectos sobre las políticas de criaturas menores o el impacto sobre el entorno local o en el equilibrio de poder. El gobernante sirve también como el representante principal de los dragones de oro en los tratos con otras especies (en el extraño caso en el que surja algún asunto de interés para todos los dragones de oro), y como juez principal y encargado de hacer cumplir la ley (en el caso excepcionalmente raro de mala conducta de un dragón de oro).

El cortejo de los dragones de oro es deliberado y solemne. A menudo, dos futuros candidatos pasan años debatiendo sobre ética y filosofía, y realizan varias búsquedas juntos, hasta conocerse por completo. Una vez que la pareja esta de acuerdo en unirse, buscan la aprobación del gobernante por un asunto de protocolo. El permiso para aparearse rara vez es denegado.

A pesar de su naturaleza legal, los dragones de oro se permiten una notable libertad. Algunos se aparean de por vida, otros sólo durante un breve periodo. Algunos son monógamos y otros tienen varias parejas al mismo tiempo. Los dragones de oro siempre cuidan e instruyen cuidadosamente a sus jóvenes, aunque es habitual que los padres envíen a su progenie al cuidado de padres adoptivos (siempre legales buenos, aunque no siempre dragones) cuando perciben la necesidad. Los dragones de oro jóvenes pueden ser dados en adopción para protegerlos cuando el peligro acecha, para dejar que los padres emprendan una búsqueda o simplemente para ampliar sus horizontes.

Los dragones de oro prefieren los tesoros que muestren la mano del artesano. Les gusta especialmente las pinturas, la caligrafía, las esculturas y las porcelanas delicadas. Les encantan las perlas y las gemas pequeñas, las cuales son también su comida favorita. Acercarse a un dragón de oro con obsequios de perlas y gemas es una buena manera de obtener su favor, siempre que los regalos no sean ofrecidos como soborno.

Los dragones de oro suelen parlamentar antes de luchar. Cuando hablan con criaturas inteligentes, utilizan *discernir mentiras* para determinar si el combate es necesario. Prefieren retrasar el combate hasta que puedan lanzar conjuros preliminares.

LOS DRAGONES DE OROPEL

Los dragones de oropel, los más sociables de todos los dragones auténticos, son famosos (algunos dirían infames) por su amor a conversar. Les apasionan la luz del sol y el calor seco, por lo que suelen frecuentar regiones áridas y calurosas, especialmente desiertos de arena. Su elección de terreno a veces les ocasiona enfrentamientos con los dragones azules, que son más poderosos y agresivos. Los dragones de oropel suelen enfrentarse con los



Ilustración de T. Lockwood

DRAGONES DE OROPEL POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Menudo	4'	1 1/2'	1'	1 1/2'	1'	1'	8'	4'	5 lb.
Pequeño	8'	2 1/2'	1 1/2'	3'	2'	2'	16'	8'	40 lb.
Mediano	16'	7'	4'	5'	3'	4'	18'	12'	320 lb.
Grande	31'	13'	7'	11'	5'	7'	27'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	21'	13'	21'	8'	12'	45'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	29'	21'	35'	10'	16'	60'	40'	160.000 lb.

agresivos dragones azules valiéndose de su mayor velocidad para escapar, ya sea por el aire o enterrándose hasta estar a salvo.

A los dragones de oropel les gusta establecer sus guaridas en cavernas rocosas altas, preferiblemente orientadas hacia el Este para que el sol naciente caliente las rocas. La mayoría de los dragones de oropel también tienen varios refugios excavados en la base de las colinas, donde los vientos del desierto depositan la arena que arrastran.

Los dragones excavan túneles paralelos a la cara de las colinas en la arena compactada. Se pueden mover rápidamente a través de esos túneles, que van a parar a cavernas subterráneas y a otros túneles que se alejan hacia de la zona.

Los dragones de oropel que habitan en mazmorras suelen establecer sus guaridas cerca de zonas con tráfico denso, donde pueden satisfacer su deseo de conversar.

Los identificadores de los dragones de oropel

La cabeza de un dragón de oropel posee una enorme placa aflautada que se extiende hacia atrás desde las cavidades de los ojos, la frente y las mejillas. Esta placa de una sola pieza tiene la forma de un arado; cuando excava en la arena, el dragón suele utilizar la cabeza como un arado. El dragón de oropel también muestra unos cuernos afilados en el mentón que van afilándose con la edad. Tiene unos labios ágiles y expresivos y una larga lengua bífida. Conforme va envejeciendo, sus pupilas van desapareciendo hasta que sus ojos parecen dos esferas de metal fundido.

Un dragón de oropel tiene un olor fuerte y picante, que recuerda al del metal caliente o al olor de la arena del desierto.

Los dragones de oropel poseen unas alas cortas, como las de una raya marina, que abarcan interrumpidamente desde sus hombros hasta la punta de la cola. Las alas consiguen la mayoría de su apoyo por medio de unas largas púas que van perpendiculares a la columna. El cuello es corto y grueso, con un cuerpo comparativamente grande. Cuando se observa el cuerpo desde abajo, los cuernos del mentón son visibles.

Cuando nace, las escamas de un dragón de oropel son de un color pardo apagado y moteado. Conforme el dragón va envejeciendo, las escamas se vuelven más metálicas hasta que alcanzan una cálida



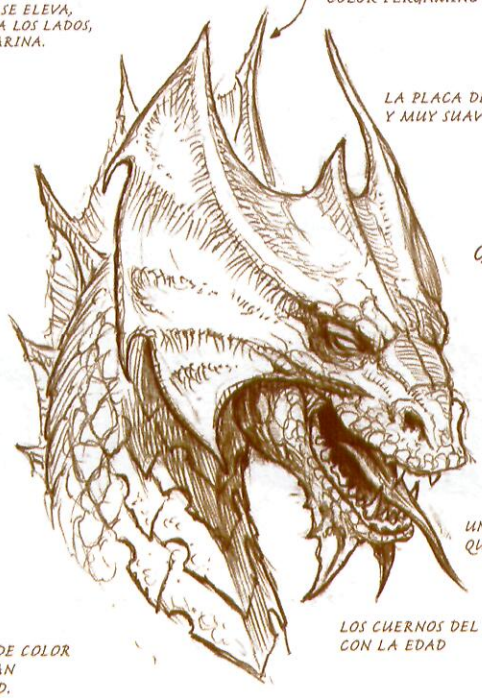
MOVIMIENTO DE ALETEO ENÉRGICO. CUANDO PLANEA O SE ELEVA, LAS ALAS PERMANECEN EXTENDIDAS DE FORMA PLANA A LOS LADOS, MOSTRANDO UNA ONDA SIMILAR A LA DE UNA RAYA MARINA.





LOS ADORNOS DEL CUELLO CONSISTEN EN PÚAS DE COLOR LATÓN QUE SOSTIENEN UNA MEMBRANA COLOR PERGAMINO

LA PLACA DEL CRÁNEO ES COMO EL LATÓN Y MUY SUAVE



GRAN SIERPE DE OROPEL

UNA LENGUA LARGA Y PUNTIAGUDA QUE NO ES BÍFIDA

LOS CUERNOS DEL MENTÓN SE AFILAN CON LA EDAD

IDENTIFICADORES DE LOS DRAGONES DE OROPEL

LOS DRAGONES DE OROPEL SON HABLADORES Y POR ELLO POSEEN UNOS LABIOS SUPERIORES EXPRESIVOS. CONFORME VAN ENVEJECIENDO, SUS PUPILAS DESAPARECEN, HASTA QUE PARECE QUE LOS MÁS VIEJOS SÓLO TIENEN ORBES DE METAL FUNDIDO EN LUGAR DE OJOS.

LA PLACA ÓSEA DE LA CABEZA ES LISA E IMPONENTE, Y PUEDE VARIAR DE UN DRAGÓN A OTRO EN LA FORMA DE SUS BORDES. SIN EMBARGO, TODO PROVIENE DEL PROCESO DE INCLINACIÓN HACIA ATRÁS DE LA FRENTE Y DE LOS PÓMULOS.

LOCKWOOD

SUS ALAS Y PROTUBERANCIAS SON DE COLOR VERDE MOTEADO, Y LAS PUNTAS VAN TORNÁNDOSE ROJIZAS CON LA EDAD.

LOS DRAGONES DE OROPEL TIENEN UN OLOR METÁLICO O DE ARENA ACTÍNICA

apariencia bruñida. Las alas y las protuberancias tienen un color verde moteado donde se unen al cuerpo, y poseen un tono rojizo en la punta. Estas marcas van oscureciéndose con la edad.

Hábitos

Un dragón de oropel puede comer (y comerá) casi cualquier cosa si la necesidad apremia, pero habitualmente consume muy poco. Parece comprender que el desierto es un ambiente frágil y vive explotando la tierra lo mínimo. Puede sacar alimento del rocío de la mañana, una materia escasa en el desierto, y sale al amanecer para extraer suavemente las diminutas gotas de rocío que se forman en su larga lengua.

Aunque valora todas las cosas preciosas, un dragón de oropel prefiere los tesoros metálicos antes que la fría piedra o el metal. Sus tesoros suelen incluir objetos hechos de maderas extrañas o tejidos raros, y otros objetos de artesanía excelente fabricados con materiales exquisitos. El aire cálido y seco de su guarida, ayuda a preservar del deterioro a estos delicados tesoros. Un dragón de oropel tiene mucho cuidado en mantener su ardiente arma de aliento muy apartada de sus tesoros, y suele guardar estos en una cámara separada dentro de su guarida.

A los dragones de oropel les apasiona el calor seco e intenso y pasan la mayor parte de su tiempo tumbados bajo el sol del desierto. Sus territorios siempre contienen varios lugares donde pueden tomar el sol y atrapar a los viajeros desprevenidos con conversaciones. Un dragón de oropel hablará durante horas con cualquier criatura que sea capaz de juntar dos sílabas.

Muchos expertos creen que los dragones de oropel son los más humildes de todos los dragones auténticos. Aunque cualquier dragón de oropel estará completamente de acuerdo en que la humildad se encuentra entre sus muchas virtudes, su locuacidad es en realidad una forma de arrogancia. Los dragones de oropel se consideran a sí mismos unos conversadores tan dotados que simplemente no pueden soportar que cualquier ser inteligente se pierda el beneficio de su compañía.

Debido a su pasión por conversar, lo que menos prefiere un dragón de oropel es la compañía de otros dragones de oropel. Cada uno tiene poco contacto con sus vecinos, pero los dragones de oropel se unirán cuando les amenace un enemigo común; por lo demás se dedicarán a sus propios asuntos.

Muchos dragones de oropel crean enormes redes de informadores y confidentes, incluyendo djinn, janni, esfinges y varios humanoides. Los dragones utilizan estas redes para mantenerse informados de los acontecimientos locales y permanecer comunicados a distancia con otros dragones de oropel.

Los dragones de oropel hablarán en lugar de luchar. Si una criatura inteligente intenta marcharse sin mantener una conversación, el dragón podría forzar su conformidad por resentimiento, utilizando *sugestión* o una dosis de *gas adormecedor*. Aunque básicamente amistosos, los dragones de oropel son rápidos en actuar si se sienten amenazados, y suelen utilizar su aliento *adormecedor* no letal para dejar inconscientes a sus agresores. Una criatura dormida puede despertarse y encontrarse sujeta o enterrada hasta el cuello en la arena. Entonces, el dragón conversa con su prisionero hasta que sacia su sed de una pequeña charla.

Cuando se enfrentan con un peligro real, los dragones de oropel jóvenes vuelan fuera de la vista de su perseguidor y se esconden enterrándose en la arena. Los dragones de oropel más viejos desdeñan este truco pero intentan evitar las batallas campales a menos que posean alguna ventaja táctica.

LOS DRAGONES DE PLATA

Los dragones de plata disfrutan de la compañía de los humanoides y a menudo suelen adquirir la forma de ancianos amables y de bellas damiselas. Ayudan alegremente a las criaturas buenas que necesiten ayuda de verdad, pero habitualmente evitan intervenir con otras criaturas hasta que su ayuda es requerida o hasta que la inactividad haga que ocurra algo maligno. Odian la injusticia y la crueldad, aunque se preocupan menos de castigar o acabar con los malvados que de proteger al inocente y curar sus heridas.

Aunque se les puede encontrar en casi cualquier lugar, los dragones de plata aman las grandes montañas y los vastos cielos abiertos con nubes ondeantes. Les gusta volar y a menudo suelen pasarse horas volando sólo por el placer de hacerlo.

Los dragones de plata y los rojos suelen entrar en conflicto. Esto es debido en parte a que establecen sus guaridas en territorios similares. Los dragones de plata desprecian a los rojos por su pasión por la carnicería y su predilección por la destrucción. Los combates entre ambas variedades son violentos y mortales, pero los dragones de plata suelen tener ventaja, normalmente trabajando juntos contra sus enemigos, y aceptando frecuentemente la ayuda de los no dragones.

Los dragones de plata prefieren las guaridas aéreas en picos aislados de montañas o entre las propias nubes. Una guarida en las nubes siempre posee una zona encantada con un suelo sólido para poner los huevos y almacenar el tesoro.

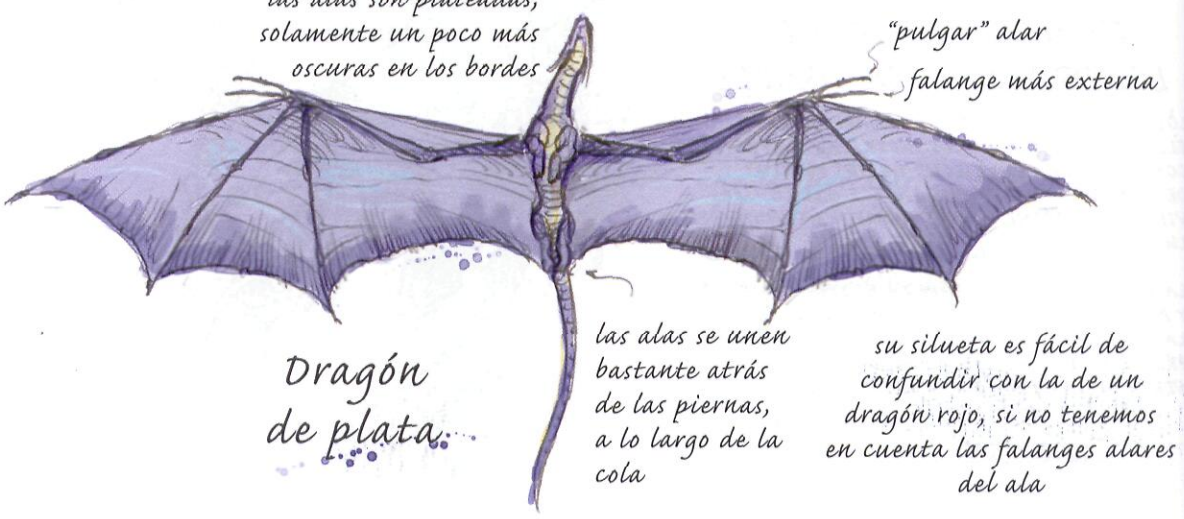


Ilustración de T. Lockwood

DRAGONES DE PLATA POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Pequeño	8'	3'	2'	3'	2'	2'	20'	8'	40 lb.
Mediano	16'	6'	5'	5'	3'	4'	30'	12'	320 lb.
Grande	31'	11'	9'	11'	5'	7'	45'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	18'	16'	21'	8'	12'	75'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	25'	25'	35'	10'	16'	100'	40'	160.000 lb.
Colosal	120'	35'	35'	50'	15'	22'	150'	60'	1.280.000 lb.

Los dragones de plata a menudo habitan en ciudades y en mazmorras. Cuando hacen esto, habitualmente adquieren una forma humanoide y se mezclan con el resto de la población. Siempre se sitúan cerca de una o más áreas abiertas donde tengan espacio para asumir su forma verdadera cuando sea necesario.

Los identificadores del dragón de plata

Un dragón de plata en su forma auténtica puede ser reconocido por la placa brillante y suave que forma su rostro. El dragón también posee una cresta que se alza alta por encima de su cabeza y continúa descendiendo por el cuello y la espalda hasta la punta de su cola. Los dragones de plata poseen la cresta más grandes de todos los dragones cromáticos. Unas púas largas con las puntas más oscuras sujetan la cresta. El dragón también tiene crestas en los oídos con unas púas similares. Asimismo posee dos cuernos con púas similares, también con las puntas oscuras.

Un dragón de plata tiene una nariz parecida a un pico y un mentón fuerte con una cresta colgante que algunos observadores dicen que se parece a una perilla. También tiene la lengua puntiaguda. Las escamas de una cría de dragón de plata son de un color azul grisáceo con destellos plateados. Cuando el dragón se va acercando a la edad adulta, su color va lentamente tornándose más brillante hasta que las escamas individuales apenas son visibles. Desde lejos, estos dragones parecen esculpidos en metal puro. Cuando un dragón de plata envejece, sus pupilas desaparecen, hasta llegar a los más viejos, cuyas pupilas parecen esferas de mercurio. Un dragón de plata tiene el olor de la lluvia dondequiera que vaya.

Visto desde abajo, un dragón de plata volando tiene un perfil muy similar al de un dragón rojo. Tiene unas largas alas que son más anchas en su borde trasero. La membrana de las alas se une al cuerpo del dragón más atrás de las patas traseras, bien entrada la cola. Afortunadamente el dragón de plata tiene un rasgo menor que le distingue de un dragón rojo: la falange alar más externa forma un segundo "pulgar" en el extremo frontal de cada ala. Los observadores incapaces de apreciar los colores del dragón harían bien en observar este detalle vital.

Hábitos

El dragón de plata con frecuencia asume una forma humanoide, apareciendo normalmente como una anciana amable o un joven y atractivo

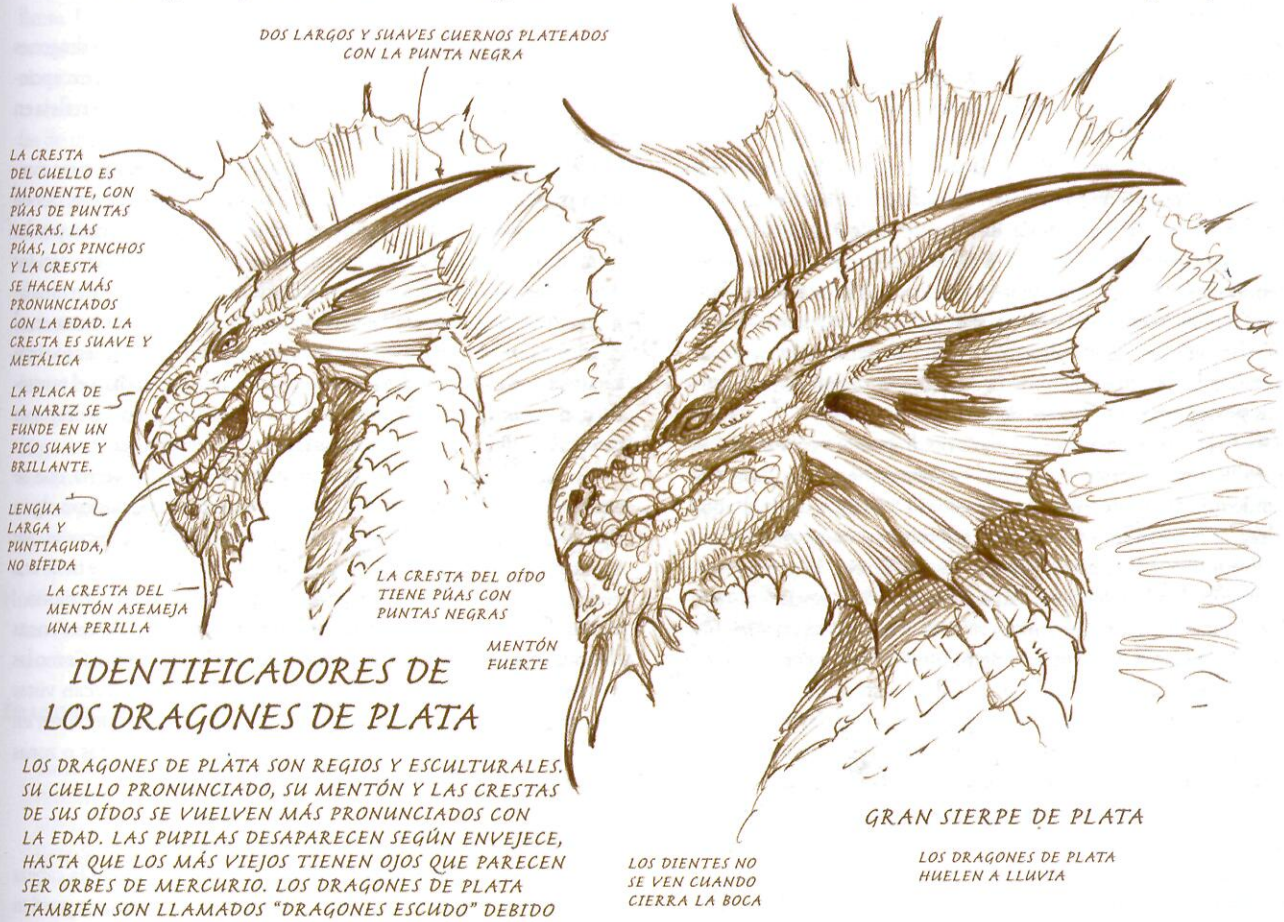


Ilustración de T. Lockwood

elfo, y pasa la mayor parte del tiempo en esa forma. Los dragones de plata lo hacen para poder relacionarse mejor con los humanoides.

Muchos expertos afirman que los dragones de plata prefieren la compañía de los humanos o los elfos antes que la de otros dragones de plata. Los dragones de plata se consideran superiores a la mayoría de los demás seres, igual que los demás tipos de dragones. Sin embargo, al contrario que los demás dragones, los dragones de plata creen que ser un dragón impone algunas limitaciones. Muchas son de naturaleza práctica, como su enorme tamaño y el enorme espacio que necesitan para vivir.

Sin embargo, lo que preocupa más a los dragones de plata es el sentido dracónico del tiempo. Están contentos con vivir más de 2.000 años, pero luchan constantemente contra su tendencia a reflexionar sobre las cosas y a dejar pasar las oportunidades. Comprenden que las razas de vida más corta, como los humanos, deben aprovechar cada oportunidad que se les presenta, lo cual les proporciona un empuje para conseguir logros del que carecen los demás dragones. Los dragones de plata buscan unir su propia y larga perspectiva del mundo con el dinamismo de la humanidad. Es una lección que los dragones de plata creen que los demás dragones deberían aprender.

Aunque son legales y buenos, los dragones de plata no sienten una gran predilección por las jerarquías y la autoridad formal. Creen que vivir moralmente consiste en hacer buenas obras y en no realizar acciones que causen un daño no deseado sobre otros seres. Sin embargo, los dragones de plata no son nada pacifistas, ya que se lanzan rápidamente a combatir contra otros seres que pretendan hacer el mal o dañar a los inocentes. Habitualmente no se ocupan ellos de acabar con el mal, como hacen los dragones de oro y los de bronce. Los dragones de plata creen que con el tiempo, el mal tiende a hacerse notar en casi todas partes, y quieren erradicarlo dondequiera que aparezca en sus proximidades. No obstante, si descubrieran un mal expandiéndose que amenazase la tierra, rastrearían su origen y se ocuparían de luchar contra ello.

Los dragones de plata forman clanes o unidades familiares poco sólidas presididas por un patriarca o una matriarca (llamado el "mayor"). El mayor ofrece consejo, arbitra las disputas y coordina cualquier acción que el clan realice como grupo. Un clan de dragones de plata puede extenderse por todo un continente, con cada dragón estableciendo su propia guarida y ocupándose de sus propios asuntos además de los del clan. Los dragones de plata pueden pasarse décadas sin relacionarse directamente con otros miembros de su clan, pero el clan siempre cuida de los suyos proporcionándoles siempre ayuda y consejo.

Un dragón de plata viviendo entre no dragones frecuentemente desarrolla unos fuertes lazos con sus compañeros no dragones. Cuando uno de estos compañeros se gana la confianza de un dragón, el dragón mantendrá una relación mientras su compañero viva y puede continuar la relación con los descendientes del compañero. Un dragón de plata siempre acabará revelando su verdadera naturaleza a un compañero de confianza. Esta confianza alivia cualquier punzada de conciencia que el dragón pudiera tener por engañar a sus compañeros. También previene cualquier situación embarazosa que pueda surgir si el dragón tiene que pedir algún favor especial a su compañero, como cuidar el domicilio del dragón mientras este se embarca en alguna aventura que tarde décadas en completar.

El cortejo y el apareamiento entre los dragones de plata es siempre un asunto civilizado y decoroso. Siempre buscan parejas fuera de su propio clan, ya que aparearse dentro del clan es un tabú bastante serio. Cualquier sexo puede iniciar el cortejo. Cuando dos dragones de plata están de acuerdo en emparejarse, buscan la aprobación de los mayores de ambos clanes. La aprobación es sobre todo ceremonial y rara vez es denegada (nunca sin una buena razón). Muchos dragones de plata se emparejan de por vida, pero no todos lo hacen. Una vez que se ha completado el cortejo, uno de los miembros abandona su clan y se une al de su pareja. Normalmente suele ser el dragón más joven de la pareja o el que posee un estatus menor el que cambia de clan, pero no siempre es así.

Los dragones de plata son completamente omnívoros y siempre están buscando comidas variadas. Muchos prefieren la comida humana y se alimentan exclusivamente de ella durante años sin sufrir ningún efecto nocivo. Aunque muchos dragones de plata tienen sus comidas predilectas, casi nunca dejan pasar la oportunidad de probar algo nuevo.

Los dragones de plata prefieren un tesoro fácil de transportar que puedan llevar con ellos mientras habitan entre los humanoides. Valoran sobre todo los objetos que muestran una artesanía excepcional, cualquier cosa desde gemas finamente talladas hasta intrincadas esculturas, textiles o joyería.

Los dragones de plata son pacíficos y evitan el combate excepto cuando se enfrentan a enemigos agresivos o malignos. A menudo suelen permanecer con la forma que han asumido, e intentan acabar rápidamente con la lucha mediante sus conjuros y aptitudes mágicas. Cuando luchan con su forma auténtica, prefieren mantenerse en el aire, y utilizan cualquier nube en la zona para mantenerse ocultos y obtener ventaja de su aptitud de caminar por las nubes. No importa con quien o cómo luchen, los dragones de plata siempre buscan eliminar primero al líder o al enemigo más agresivo, con la esperanza de persuadir a los supervivientes de que se rindan o se retiren.

LOS DRAGONES ROJOS

Los más codiciosos de todos los dragones auténticos, los dragones rojos buscan incesantemente incrementar su tesoro. Son excepcionalmente vanidosos, incluso para los dragones, lo cual se refleja en su porte orgulloso y en su expresión de desdén.

A los dragones rojos les encanta el terreno montañoso, pero también habitan zonas de colinas, tierras baldías y otros lugares donde puedan posarse en alto y vigilar su dominio. Su predilección por las zonas de montaña ocasiona que a veces entren en conflicto con los dragones de plata, a los cuales los dragones rojos odian encarnizadamente. Los dragones de plata normalmente llevan las de ganar en el combate, lo cual no hace sino avivar las llamas del resentimiento entre los dragones rojos. Los dragones rojos también se disputan el territorio con los dragones de cobre de vez en cuando, y para los dragones de cobre es difícil sobrevivir a una confrontación directa.

Un dragón rojo busca como guarida una gran caverna que se extienda hacia las profundidades de la tierra. Las cavernas con algún tipo de actividad volcánica o geotérmica son las más apreciadas. Sin embargo, no importa cómo sea su guarida, el dragón siempre tiene una percha alta cercana donde puede vigilar con arrogancia su territorio.

Los dragones rojos que habitan en mazmorras buscan zonas muy calientes o encendidas para establecer sus guaridas. Como las mazmorras suelen carecer de zonas elevadas que ofrezcan vistas panorámicas de los alrededores, los dragones rojos que viven en esos lugares a menudo se acomodan en lugares abiertos o zonas con largos corredores que ofrezcan vistas amplias.

Los identificadores de los dragones rojos

Dos enormes cuernos apuntan hacia atrás en lo alto de la cabeza del dragón. Estos cuernos pueden ser rectos o retorcidos, y pueden tener cualquier tonalidad, desde el blanco hueso hasta el negro más



Dragón rojo

oscuro. Hileras de pequeños cuernos surcan la parte superior de la cabeza del dragón rojo, y también posee pequeños cuernos en sus mejillas y en su mandíbula inferior.

Un dragón rojo tiene un hocico picudo con una nariz pequeña y cuernos en el mentón. Su lengua es bífida, y a menudo surgen pequeñas llamas de sus orificios nasales y oculares cuando esta enfadado.

El dragón posee unas orejas periféricas que se juntan con los cuernos de las mejillas cuando el dragón va envejeciendo. Los dientes de un dragón rojo sobresalen cuando cierra la boca, y posee una única cresta curvada hacia atrás que comienza detrás de la cabeza y termina al final de la cola.

Las pequeñas escamas de las crías son de un color escarlata brillante. Hacia el final de la etapa juvenil, las escamas se vuelven de un rojo oscuro, y la textura brillante es reemplazada por un acabado suave y sin brillo. Conforme va envejeciendo el dragón, las escamas crecen, se hacen más gruesas y tan fuertes como el metal. Las pupilas de un dragón rojo desaparecen con la edad; los dragones rojos más viejos poseen pupilas que parecen esferas de lava fundida.

El olor a azufre y a piedra pómez envuelve a un dragón rojo.

Los dragones rojos tienen las alas más grandes de todos los dragones cromáticos, tanto en su medida real como en relación al resto de su cuerpo. Esto es debido sobre todo a la falange alar más externa, que es bastante larga y otorga al ala un aspecto afilado. La parte más larga del ala es justamente el borde posterior. El borde trasero de la membrana del ala se une al cuerpo por detrás de las patas traseras, ya bien entrada la cola. Las alas poseen un matiz azulado o azul oscuro a lo largo del borde posterior (las crestas del dragón muestran un esquema similar); el color se parece a un metal al rojo azul en el fuego.

Los grandes cuernos de la cabeza de un dragón rojo son claramente visibles desde abajo.

Hábitos

Los dragones rojos son tan rapaces, feroces, vengativos y avariciosos, que los expertos los consideran como el arquetipo de los dragones malignos. Los dragones rojos comparten esta opinión de sí mismos. Creen que, por encima de todas las especies, son los que están más cerca de los ideales de la naturaleza y el comportamiento dracónico, y que el resto de los dragones se ha apartado de esta pureza.

Los dragones rojos jóvenes a menudo encuentran difícil la vida. Sus llamativas escamas rojas les hacen tremendamente sospechosos en casi todos los entornos, por eso merodean bajo tierra durante el día y se aventuran fuera sólo de noche. Sin embargo, los dragones más viejos poseen colores menos vivos y son más conscientes de su presunto estatus como epítomes de los dragones.

Los dragones rojos son los coleccionistas de tesoros más obsesivos de todos los dragones auténticos. Codician absolutamente cualquier cosa que posea valor monetario y a menudo pueden juzgar con sólo un vistazo el valor de una baratija con sólo una pieza de cobre de diferencia.

Cada dragón rojo conoce el valor exacto de los objetos de su tesoro, junto con cómo y cuándo obtuvo el dragón dicho objeto, asi como la ubicación exacta de ese objeto dentro del tesoro del dragón. Los bardos cuentan historias de ladrones furtivos que encienden la ira de un dragón sólo por robarle una simple baratija.

Esos relatos están firmemente basados en los hechos, al menos lo que concierne a los dragones rojos. De hecho, en algunos casos, los relatos se quedan cortos. Un dragón rojo adulto puede percibir una simple moneda que falte de su tesoro, y su rabia por el más insignificante de los robos es legendaria. El dragón persigue al ladrón y acaba con él si es posible. Si no, seguro que el dragón se desboca, matando a cualquiera que encuentre y arrasando cualquier ciudad o pueblo donde el ladrón pueda haberse refugiado.

Todos los dragones rojos son por naturaleza solitarios y territoriales; siempre vigilan constantemente en busca de intrusos de cualquier tipo y otros dragones usurpadores. Entrar en el territorio de un dragón rojo sin ser invitado es pedir ser atacado. No obstante, a pesar de toda su feroz independencia, los dragones rojos siempre desean saber de todo

DRAGONES ROJOS POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Pequeño	8'	3'	2'	3'	2'	2'	20'	8'	40 lb.
Mediano	16'	6'	5'	5'	3'	4'	30'	12'	320 lb.
Grande	31'	11'	9'	11'	5'	7'	45'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	18'	16'	21'	8'	12'	75'	30'	20.000 lb.
Gargantuesc	85'	25'	25'	35'	10'	16'	100'	40'	160.000 lb.
Colosal	120'	35'	35'	50'	15'	22'	150'	60'	1.280.000 lb.

Ilustración de T. Lockwood

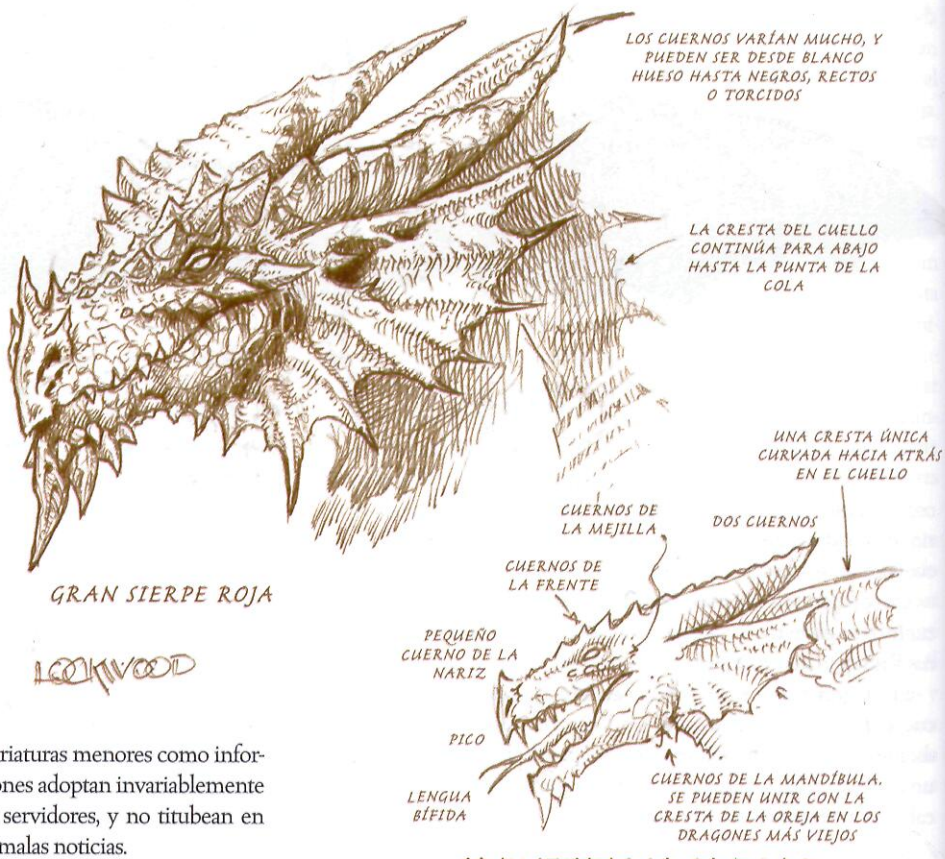
LOS DRAGONES ROJOS SON VANIDOSOS, LO QUE SE REFLEJA EN SU PORTE ALTIVO Y ORGULLOSO Y EN SU EXPRESIÓN DE DESDÉN

SUS PUPILAS DESAPARECEN CON LA EDAD, HASTA LLEGAR A LOS MÁS VIEJOS, CUYOS OJOS PARECEN ORBES DE LAVA FUNDIDA

UN DRAGÓN ROJO ENFADADO PUEDE TENER LLAMAS SURGIENDO DE LA NARIZ Y LOS OJOS; Y UNA ENVOLTURA DE CALOR RELUCIENTE A SU ALREDEDOR

SU CRESTA Y SUS ALAS SON DE UN AZUL CENIZA O UN GRIS PÚRPURA EN LOS BORDES, OSCURECIÉNDOSE CON LA EDAD, Y VOLVIÉNDOSE CASI NEGROS EN LOS ESPECIMENES MÁS VIEJOS

LOS ROJOS HUELEN A AZUFRE Y A HUMO



GRAN SIERPE ROJA

el mundo. A menudo suelen utilizar a criaturas menores como informadores, mensajeros y espías. Los dragones adoptan invariablemente una actitud condescendiente con esos servidores, y no titubean en matarlos y comérselos cuando les traen malas noticias.

Un dragón rojo está especialmente interesado en noticias sobre otros dragones rojos, sobre todo porque su estatus entre sus pares es un asunto de gran importancia. El orgullo de un dragón rojo es herido fácilmente, porque cualquier derrota o insulto que quede sin responder causa una pérdida de estatus. Esta es una razón por la que los dragones rojos son proclives a furias destructoras. Un dragón rojo normalmente puede recuperar algo de estatus causando estragos.

Cada dragón rojo cree firmemente que ningún ser se merece nada si no es lo suficiente fuerte como para defenderlo. Los dragones rojos aplican esta regla a su propia especie. Ocasionalmente, los dragones rojos perciben la debilidad en uno de los suyos y por ello no se permite vivir al sujeto. La víctima es atacada y su guarida saqueada.

El cortejo entre los dragones rojos puede ser un asunto peligroso, porque la mayoría de los posibles pretendientes son tratados como rivales peligrosos. Un cortejo de dragones rojos con éxito normalmente implica a un dragón joven con un estatus bastante alto entre sus pares aproximándose cuidadosamente a uno más viejo. Las hembras realizan la mayor parte del cortejo, pero se sabe que también lo hacen los machos. Después de aparearse, el dragón más joven suele quedarse al cuidado de los huevos. La mayoría de las crías son abandonadas para que se las arreglen por su cuenta. Ocasionalmente, dos padres de una edad similar se aparean y cuidan a sus hijos juntos.

Los dragones rojos raramente luchan por las parejas. La mayoría son los suficientemente astutos como para saber que cualquier combate puede ser fatal, y abandonan prudentemente cuando un rival superior reclama una pareja.

Los dragones rojos comen preferentemente carne, y la carne favorita es la humana o la de los elfos jóvenes. Su gusto por la carne de las mujeres jóvenes esta bien documentado. Los dragones proclaman firmemente que esa carne simplemente sabe mejor. A veces obligan a campesinos a que les sacrifiquen doncellas regularmente.

IDENTIFICADORES DE LOS DRAGONES ROJOS

Los dragones rojos son combatientes seguros de si mismos, para los cuales la huída o el pacto no es una opción. Pasan años trazando planes de ataque; cuando ven a un enemigo potencial, simplemente eligen una estrategia y la ponen en práctica inmediatamente. Aunque son veloces, no son precisamente ágiles volando y a menudo prefieren luchar en el suelo cuando pueden. Allí, los dragones rojos suelen desplegar una considerable movilidad e inteligencia. Son saltadores excelentes y con frecuencia saltan o realizan vuelos cortos para obtener la posición la posición más ventajosa cuando utilizan conjuros o su arma de aliento. Cualquier dragón rojo es muy consciente de que su arma de aliento puede destruir tesoros, y la utilizan con precaución para evitar incinerar su botín de la victoria.

A pesar de toda su ferocidad legendaria, un dragón rojo también sabe cuándo no atacar. Si descubre a un enemigo superior, se retirará (a regañadientes) para luchar otro día si puede hacerlo sin perder prestigio. Asimismo, cuando trata con un enemigo claramente inferior, un dragón rojo intentará intimidar o engañar a la criatura para que realice algún servicio o le proporcione información. En cualquier caso, el dragón consigue lo que quiere o la criatura muere. El dragón no aceptará otro resultado.

Los dragones rojos no matan a cualquier enemigo que se encuentran en combate. Siempre pensando en el estatus, a menudo permiten que unos pocos supervivientes escapen para que hablen de la victoria del dragón.

LOS DRAGONES VERDES

Los dragones verdes son criaturas beligerantes, y maestras de la intriga, la política y la murmuración. Prefieren los bosques; cuanto más viejo el bosque y más grandes los árboles, mucho mejor. Los

DRAGONES VERDES POR TAMAÑO

Tamaño	Long. total	Long. corporal	Long. cuello	Long. cola	Anch. corporal	Altura erguido	Max. Enverg. ala	Min. Enverg. ala	Peso
Pequeño	8'	2 1/2'	2 1/2'	3'	2'	2-1/2'	16'	8'	40 lb.
Mediano	16'	5 1/2'	6'	4 1/2'	3'	5'	24'	12'	320 lb.
Grande	31'	10'	11'	10'	5'	9'	36'	18'	2.500 lb.
Enorme	55'	17'	18'	20'	8'	15'	60'	30'	20.000 lb.
Gargantuesco	85'	24'	28'	33'	10'	20'	80'	40'	160.000 lb.

dragones verdes son tan territoriales y agresivos como cualquier otro tipo de dragón maligno, pero su ataque a menudo adopta la forma de planes elaborados para ganar poder y riqueza con el mínimo esfuerzo posible.

Los dragones verdes buscan cavernas en acantilados o colinas escarpadas para establecer sus guaridas. Prefieren ubicaciones donde la entrada de su guarida quede oculta a los ojos curiosos, como por ejemplo, detrás de una cascada o cerca de un lago, charca o arroyo que tengan una entrada sumergida. Los dragones verdes más viejos suelen ocultar sus guaridas con plantas que han hecho crecer mágicamente. Los dragones verdes a veces coinciden con los negros en la elección de su guarida. Los verdes simulan retirarse sólo para volver décadas más tarde y saquear al guarida del dragón negro y su tesoro.

Los dragones verdes que habitan en mazmorras prefieren los lugares con algún tipo de vegetación, como las grutas llenas de setas gigantes.

Los identificadores de los dragones verdes

Los rasgos notables de un dragón verde incluyen una línea de la mandíbula extremadamente curva y una cresta que comienza cerca de los ojos y que se prolonga hacia atrás por toda la columna del dragón. La cresta alcanza su mayor altura justo detrás del cráneo.

Un dragón verde no posee oído externo, solamente un orifico para el oído y placas curtidas en ambos lados del cuello, cada una de las cuales está bordeada con pequeños cuernos. El dragón también tiene pequeños cuernos sobre su frente y su mentón. Los orificios nasales están situados en lo alto del hocico, y los dientes sobresalen cuando cierra la boca. El dragón posee una lengua bífida larga y delgada.

El picante olor a cloro emana siempre de un dragón verde.

Las escamas de una cría de dragón verde son delgadas, muy pequeñas y con un tono muy oscuro de verde que parece casi negro. Cuando el dragón va envejeciendo, las escamas crecen más grandes y aclaran su color, adquiriendo matices y tonos del bosque, esmeralda y verde oliva, lo cual le ayuda a confundirse con su entorno arbolado.

Las patas y el cuello de un dragón verde son proporcionalmente más largos en relación al resto de su cuerpo que en ningún otro

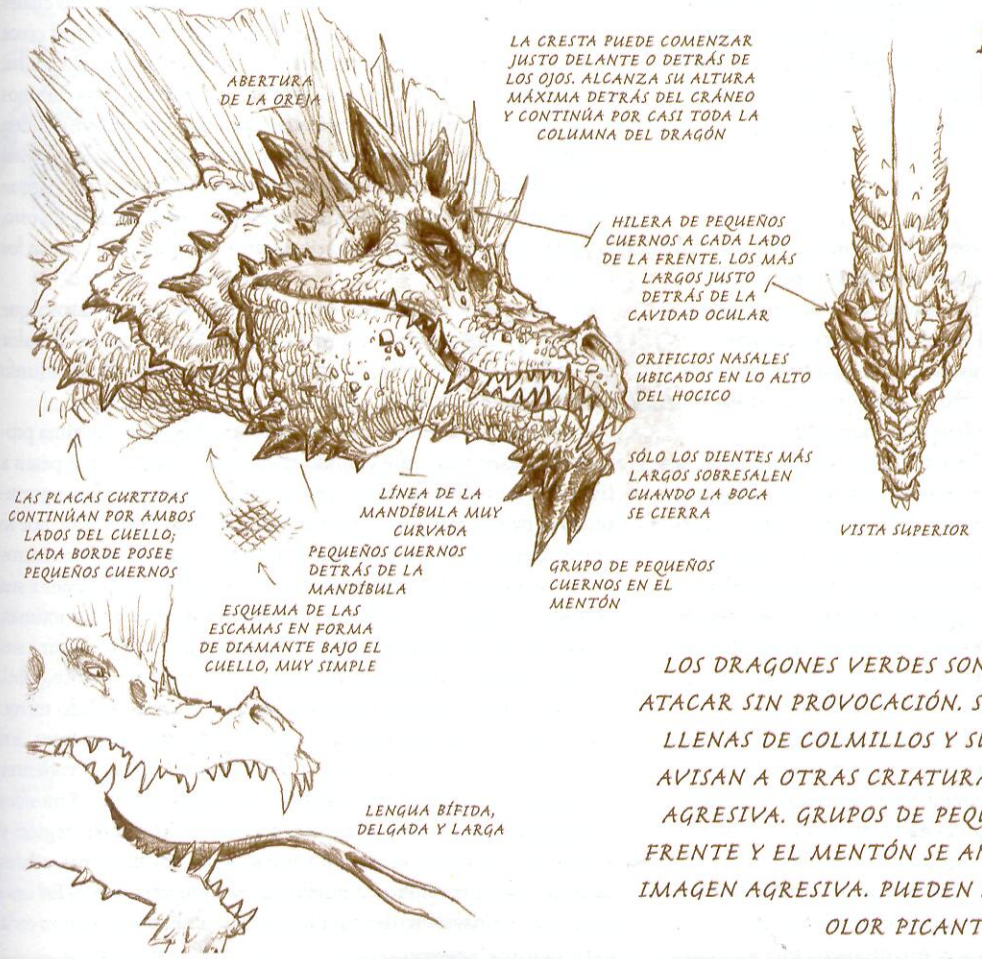


Ilustración de Sam Wood

LOS DRAGONES VERDES SON AGRESIVOS Y SUELEN ATACAR SIN PROVOCACIÓN. SUS FIERAS MANDÍBULAS LLENAS DE COLMILLOS Y SU CRESTA ARROGANTE AVISAN A OTRAS CRIATURAS DE SU NATURALEZA AGRESIVA. GRUPOS DE PEQUEÑOS CUERNOS EN LA FRENTE Y EL MENTÓN SE AÑADEN AL CONJUNTO DE IMAGEN AGRESIVA. PUEDEN SER DETECTADOS POR EL OLOR PICANTE CLORO.

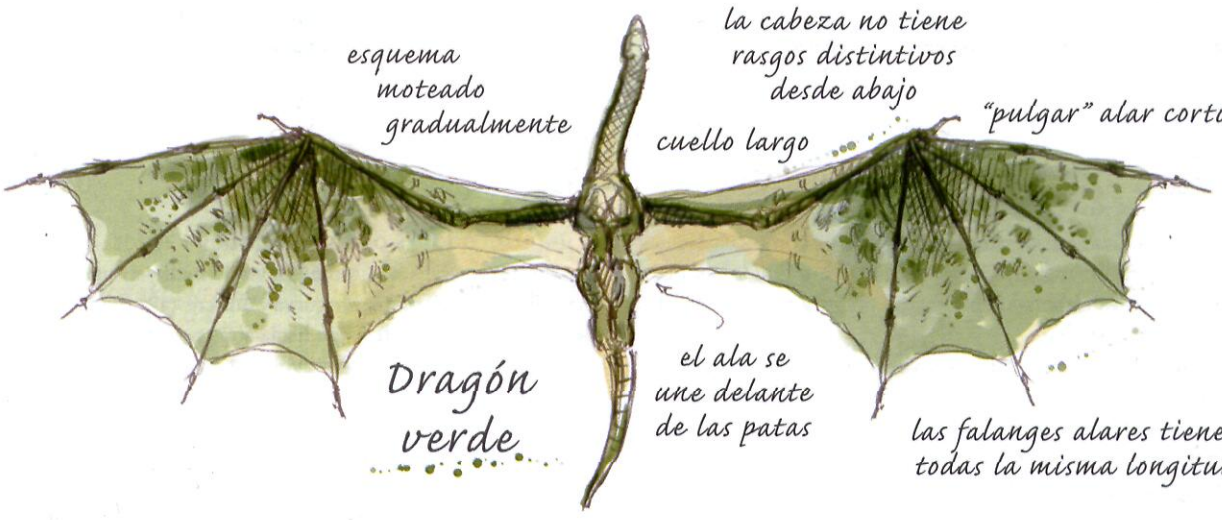


Ilustración de T. lockwood

dragón metálico o cromático. Cuando está a cuatro patas, su cuerpo permanece más elevado sobre el suelo, permitiéndole pasar sobre arbustos y restos del bosque que yacen sobre el suelo. A menudo el cuello es más largo que el resto del cuerpo (exceptuando la cola), y *los dragones más viejos pueden ver por encima de las copas de los* árboles adultos sin alzarse sobre sus patas traseras.

El largo cuello de un dragón verde le otorga su distintivo perfil de cisne cuando vuela. No se observan rasgos distintivos en la cabeza cuando se observa desde abajo.

Las alas tienen un patrón moteado, más oscuras cerca de la parte delantera y más claras hacia la parte trasera de las mismas. El pulgar *alar es corto, y las falanges alares tienen todas la misma longitud*, dando a las puntas de las alas un aspecto redondeado. La parte trasera del borde de las alas se une con el cuerpo bastante delante de las patas traseras.

Hábitos

Un dragón verde patrulla regularmente su territorio, tanto por el aire como por tierra, para poder ver por encima y por debajo del dosel de los árboles. Estas patrullas sirven para dos propósitos. Primero, el dragón permanece al acecho de presas. Aunque son conocidos por comer prácticamente cualquier cosa cuando tienen hambre, incluyendo arbustos y árboles pequeños, los dragones verdes prefieren sobre todo a los elfos y a los duendes.

Segundo, a los dragones verdes les gusta fijarse en cualquier cosa nueva que suceda en sus dominios. Poseen una sed de poder que rivaliza con su deseo de recopilar tesoro. Hay muy poco que no haga un dragón verde para alcanzar sus ambiciones. Su método favorito para ganar influencia sobre los demás es la intimidación, pero intenta manipulaciones más sutiles cuando trata con otros dragones o con criaturas de poder similar. Los dragones verdes son unos mentirosos consumados y unos maestros del doble sentido y la evasión verbal. Solamente hablar con un dragón verde puede conducir a un ser a la ruina.

Cuando tratan con la mayoría de las demás criaturas, los dragones verdes son de lengua dulce, suaves y sofisticados. Entre los suyos son chillones, groseros y generalmente maleducados, especialmente cuando tratan con dragones de la misma edad y estatus. Los dragones jóvenes se ven obligados a controlarse un poco cuando tratan con sus mayores, pero la apariencia de civilización que adoptan es delgada como el papel, y los dragones lo saben. Una jerarquía clara, basada en la edad y el estatus, pero una jerarquía formal, se desarrolla entre los dragones verdes de una zona determinada; los dragones verdes se conocen unos a otros demasiado bien como para depender de cualquier estructura formal.

El cortejo entre los dragones verdes es un asunto vulgar e indiscreto. *Sin embargo, una vez que una pareja ha decidido aparearse*, su naturaleza legal empieza a surgir, y se desarrolla un fuerte lazo entre ambos. Los padres tiene un cuidado extremo en dotar a su progenie con todas las habilidades necesarias para manipulación y engañar con efectividad. Una pareja casi nunca deja sin cuidados a su primera progenie, pero pueden tener más nidadas, a las cuales dejan solas para que se las arreglen por si mismas mientras crece la primera. *Una vez que la primera nidada alcanza la edad adulta*, los padres ahuyentan a los más jóvenes y continúan sus caminos separados. Si la pareja tiene más o menos la misma edad, dividen el territorio que comparten entre ambos (tales arreglos suelen durar sólo unas décadas, antes de que la antigua pareja busque alguna manera de usurpar el territorio del otro). Aparte de esto, la pareja más joven se marcha al mismo tiempo que lo hacen los jóvenes.

Los dragones verdes no son quisquillosos con el tesoro que recogen. Cualquier cosa valiosa es valida. Entre objetos de valor parecido, el dragón prefiere aquel que le recuerda algún triunfo particularmente notable.

Los dragones verdes suelen atacar con poca o sin ninguna provocación, especialmente cuando tratan con criaturas que pasan a través de su territorio (esas criaturas no ofrecen muchas oportunidades para engañarlas o para manipularlas a largo plazo, por lo que el dragón simplemente ataca). La victoria en estos encuentros ofrece al dragón algo de tesoro y ayuda a demostrar su poder a sus vecinos y súbditos. El dragón normalmente acecha a sus víctimas, estudiándolas desde lejos y planeando su ataque. Puede seguir a sus víctimas durante días antes de atacar. Si el objetivo parece débil, el dragón revela pronto su presencia; disfruta provocando terror. Un dragón verde casi nunca matará a todos sus oponentes. En cambio, prefiere establecer control sobre uno de los supervivientes utilizando la intimidación o los encantamientos mágicos. Entonces interroga a su prisionero para saber que esta pasando en la región, y si hay algún tesoro cercano. Ocasionalmente, los dragones verdes liberan a esos prisioneros si pueden conseguir un rescate. En caso contrario, el prisionero debe probar ser de valor para el dragón cada día o morir.



Ilustración de F. Jarvis

Este capítulo ofrece consejos al DM para manejar los mecanismos reales de un encuentro con un dragón, cómo incorporar dragones a una campaña, y a desarrollar dragones como personajes con nuevas dotes, conjuros, objetos mágicos y clases de prestigio diseñadas específicamente para dragones.

DRAGONES EN LA CAMPAÑA

No es una coincidencia que el nombre del juego sea DUNGEONS & DRAGONS, puesto que los dragones son figuras icónicas en el género de la fantasía. Los dragones aparecen a todos los VD, desde el 1 hasta el 28 (o más altos, incluyendo plantillas), lo que significa que es bastante probable que los personajes se enfrenten a ellos habitualmente a lo largo de sus carreras. Para algunas campañas es suficiente tener dragones que surjan como encuentros difíciles en mazmorras y en expediciones por las tierras salvajes. Para otras campañas, utilizar algo de tiempo para determinar qué papel desempeñarán los dragones en la campaña pude ser gratificante tanto para el DM como para los jugadores.

LOS DRAGONES COMO MONSTRUOS

No hay nada malo en que los dragones no sean más importantes o especiales que el resto de los monstruos del *Manual de monstruos*, al menos en lo que respecta a la estructura de tu campaña. Utilizando este libro, te ayudaremos a asegurar que un encuentro con un dragón sea siempre memorable, pero no tiene porque ser más que eso; una dura lucha sobre la que tus jugadores hablarán durante meses, pero que no significará un momento decisivo de tu campaña.

Si los dragones son "sólo monstruos" en la campaña, suelen aparecer como encuentros definitivos en las mazmorras, con frecuencia como encuentros errantes en el campo, y solo rara vez como las motivaciones principales detrás de las aventuras o los temas de las campañas. Los dragones suelen aparecer como villanos secundarios, como allegados, aliados, o incluso servidores de otros cerebros criminales mayores, a menudo humanoides. Tan brillantes como pueden ser, rara vez aparecen ellos mismos como los cerebros.

Aquí tienes algunos posibles ideas para aventuras para que los personajes se enreden con uno o más dragones haciendo el papel de monstruos:

- Un dragón está aterrorizando unas tierras de cultivo y devorando al ganado, y debe ser detenido.
- Un dragón demanda tributo de un pueblo cercano.
- Un dragón ha establecido su guarida en una zona salvaje anteriormente habitada por otros monstruos, que se están desplazando hacia zonas civilizadas para escapar del dragón.
- Un dragón bueno disfrazado como humano necesita ayuda para recuperar un objeto mágico robado de su tesoro.
- Un dragón maligno ha secuestrado a un paladín, a quien liberará a cambio de un rescate.

- Un guardia negro con un allegado dragón está aterrorizando una ciudad.
- Un villano épico ha adquirido uno de los *Orbes de los dragones* y esta formando un ejército de dragones para asolar una nación.

Algunos de esos ganchos son casi clichés del género de fantasía, pero incluso los clichés pueden ser experiencias satisfactorias para los jugadores, especialmente para los nuevos, que disfrutan del sentimiento de triunfo de haber derrotado a un dragón.

LOS DRAGONES COMO CONSPIRADORES E INTRIGANTES

Una campaña que tenga a los dragones como algo más que "sólo monstruos", pone de relieve su gran inteligencia y su pausada perspectiva, que proviene de tener un promedio de vida de 15 siglos o más, retratando a los dragones como conspiradores e intrigantes. En una campaña de este tipo, los dragones a menudo actúan detrás de bastidores, creando semillas para aventuras no por sus acciones directas, sino más bien a través de las acciones de sus aliados, sus agentes y sus seguidores, y los planes que ponen en funcionamiento. Los dragones en estas campañas cuentan con el respeto que se merecen, no sólo de los personajes jugadores, sino también de los PNJs, desde los plebeyos hasta los aristócratas. Utilizan ese respeto para hacer contactos, atraer seguidores, reclutar agentes, recoger tributos y desarrollar poderes más allá de sus aptitudes mágicas y físicas.

En su papel como conspiradores e intrigantes, los dragones aparecen a menudo como genios criminales cuyos planes establecen aventuras o pequeños arcos argumentales en las campañas. Los dragones suelen ser los villanos principales, y los monstruos no dragones y PNJs suelen tener los papeles de villanos secundarios y servidores.

Algunos ejemplos de ideas para aventuras relacionados con los dragones como conspiradores e intrigantes podrían incluir los siguientes:

- El gremio de ladrones de una gran cuidad esta dirigido por un dragón polimorfado.
- Un dragón maligno reemplaza a un clérigo bueno por uno de sus sirvientes doppelgánger.
- Los osgos sirvientes de un dragón comienzan a exigir un peaje a cualquiera que cruce un puente transitado.
- Los agentes de un dragón siembran la discordia entre dos naciones humanas, con la esperanza de provocar la guerra.
- Un dragón permite que ciertos objetos de su tesoro le sean robados, ya que sabe que están malditos.
- Un dragón maligno intenta culpar a un dragón bueno de sus propios actos malvados, y luego intenta engañar a los aventureros para que exterminen al supuesto villano.
- Un poderoso dragón verde envía a su grupo de hijos semidragones para que encuentren el *Orbe de los dragones verdes* antes de que otro lo haga.

LOS DRAGONES COMO PROMOTORES Y AGITADORES

En algunas campañas, los dragones representan incluso más las fuerzas principales de la historia. No son sólo los genios cuyos planes desencadenan aventuras, sino los gobernantes de reinos, los mecenas de los aventureros y las fuerzas en movimiento detrás de eras de historia. Los dragones en estas campañas son objetos de asombro, terror y reverencia, los promotores y agitadores del mundo de campaña. Su inteligencia, su largo promedio de vida y su poder les convierten en los grandes poderes del mundo. En algunas campañas incluso pueden reemplazar a los ajenos como demonios, diablos y celestiales como portaestandartes de los alineamientos y campeones de las deidades.

En su papel de promotores y agitadores, los dragones no suelen aparecer como encuentros triviales o al azar. Un encuentro con un dragón siempre está cargado de significado.

Algunos ejemplos de ideas para aventuras relacionados con los dragones como promotores y agitadores podrían incluir los siguientes:

- Una gran sierpe que gobierna un reino maligno moviliza sus fuerzas en una guerra contra un reino vecino gobernado por un dragón bueno.
- Un dragón clérigo de Bahamut contrata (o dirige) aventureros para recuperar reliquias dracónicas robadas por los seguidores de Tiamat.
- Los adoradores de Tiamat comienzan a realizar una serie de rituales destinados a traer a su diosa al mundo.
- Un dragón maligno disfrazado actúa como patrono de los personajes, enviándoles a realizar aventuras sin conexión aparente entre ellas, todo con un propósito oculto: reunir las piezas de un artefacto destruido.
- Un dragón bueno dirige una rebelión contra un dragón maligno que gobierna con tiranía un país.
- Una deidad buena envía a un dragón de oro como portador de un mensaje para el dirigente de un templo o un reino.

REGLA OPCIONAL: EL TAMAÑO POR TIPO DE DRAGÓN

Para añadir variedad a los encuentros con dragones, considera el ajustar el alcance de algunos ataques naturales de los dragones *como se describe a continuación.*

Azul: el cuello relativamente corto de un dragón azul disminuye el alcance de su mordisco en ciertos tamaños, hasta 10' para un dragón Enorme y 15' para un dragón Gargantuesco.

Blanco: la cola extremadamente larga de un dragón blanco incrementa el alcance de su coletazo y el radio de su barrido en un 50%, hasta 15' para un dragón Grande, 30' para un dragón Enorme y 45' para un dragón Gargantuesco.

Colmillo: la cola extremadamente larga de un dragón colmillo incrementa el alcance de su coletazo y el radio de su barrido en un 50%, hasta 15' para un dragón Grande, 30' para un dragón Enorme y 45' para un dragón Gargantuesco.

Oro: la cola extremadamente larga de un dragón de oro incrementa el alcance de su coletazo y el radio de su barrido en un 50%, hasta 15' para un dragón Grande, 30' para un dragón Enorme, 45' para un dragón Gargantuesco y 60' para un dragón Colosal.

Oropel: *el cuello relativamente corto de un dragón de oropel* disminuye el alcance de su mordisco en ciertos tamaños, hasta 10' para un dragón Enorme y 15' para un dragón Gargantuesco.

Profundidades: el cuello extremadamente largo de un dragón de las profundidades incrementa el alcance de su mordisco en 10' para un dragón Mediano, 15' para un dragón Grande, 20' para un dragón Enorme y 25' para un dragón Gargantuesco.

Verde: un dragón verde posee el cuello largo y garras delanteras. Un dragón verde Mediano tiene un alcance de 10' con su ataque de mordisco. Un dragón verde Grande tiene un alcance de 15' con su ataque de mordisco y 10' con su ataque de garras. Un dragón verde Enorme tiene un alcance de 20' con su ataque de mordisco y 15' con su ataque de garras. Un dragón verde Gargantuesco tiene un alcance de 25' con su ataque de mordisco y 20' con su ataque de garras.

Tabla 2–1: Espacio y alcance del dragón ampliados

		Alcance				
Tamaño	Espacio	Mordisco	Garra	Ala	Coletazo	Radio del barrido de cola
Menudo	2 1/2'	5'	0'	—	—	—
Pequeño	5'	5'	5'	—	—	—
Mediano	5'	5'[1]	5'	5'	—	—
Grande	10'	10'[1]	5'[1]	10'	10'[1]	—
Enorme	15'	15'[1]	10'[1]	15'	20'[1]	—
Gargantuesco	20'	20'[1]	15'	20'	30'[1]	30'[1]
Colosal	30'	30'[1]	20'	30'	40'[1]	40'[1]
>Colosal[2]	30'+	40'[1]	30'	40'	60'[1]	60'[1]

1 Como regla opcional, ciertas variedades de dragón, debido a las proporciones de su cuerpo, pueden sobrepasar o quedarse cortos respecto a estos números. Consulta la barra inferior 'El tamaño por tipo de dragón'.

2 Las grandes sierpes más viejas y más grandes ganan un alcance extra y cualidades adicionales; consulta 'Los dragones avanzados' al final de este capítulo.

CÓMO DIRIGIR UN ENCUENTRO CON UN DRAGÓN

Los dragones son una pesadilla en combate, a veces tanto para el DM como para los jugadores y sus personajes. Poseen una colección tan grande de opciones de ataque, aptitudes especiales e incluso capacidades de movimiento que pueden ser desconcertantes al jugar. Esta sección trata sobre las cuestiones del movimiento (incluyendo el combate aéreo) y respuestas matemáticas difíciles a preguntas como "¿Podría incinerar un dragón a Lidda y Jozan, o *desgarrar a Tordek miembro a miembro*?"

LA MECÁNICA DEL CUERPO A CUERPO

Conforme va creciendo, el dragón no sólo obtiene DG adicionales, mejor armadura natural y mejores puntuaciones de característica, también gana nuevos tipos de ataques físicos. Como resultado, las *tácticas del dragón dependen, al menos en parte, de su tamaño.*

La tabla 2–1: espacio y alcance del dragón ampliados, resume toda la información presentada en el Capítulo 1 para cada tipo de dragón.

Los dragones Menudos tienen un problema. Para empezar, sólo poseen tres ataques naturales, con un daño medio (suponiendo que impacten los tres) de *6'5* puntos; la mayoría de los dragones Menudos ni siquiera tienen bonificador de Fuerza. Sin embargo, conseguir los tres impactos es difícil para ellos. Aunque pueden morder a enemigos adyacentes, sus garras no tienen alcance. Entonces, realizar un ataque completo significa entrar en la casilla del oponente, provocando un ataque de oportunidad en el proceso. La mayoría de las crías Menudas prefieren mantenerse fuera del alcance de sus oponentes y utilizar su arma de aliento tanto como les sea posible.

Al igual que los dragones Menudos, los dragones Pequeños sólo poseen tres ataques naturales. Sin embargo, su daño medio es superior, 9'5 puntos de daño, incluyendo el bonificador de Fuerza +1 en su ataque de mordisco, y lo que es mejor, sus ataques de garra y mordisco pueden alcanzar a oponentes adyacentes. No necesitan entrar nunca en la casilla de un oponente para realizar un ataque completo. Incluso así, la mayoría de los dragones Pequeños son mejores utilizando sus armas de aliento, mientras emplean su gran velocidad para permanecer apartados del peligro, mientras hostigan a los enemigos con su arma de aliento.

Los dragones Medianos obtienen la capacidad de realizar ataques con sus alas, incrementando su daño medio (considerando de nuevo cinco impactos) hasta unos 22'5 o 23'5, dependiendo del bonificador de Fuerza.

Un dragón Grande ha alcanzado el número máximo de ataques naturales, seis, además del barrido de cola. Con seis ataques con éxito, un dragón Grande puede infligir un daño medio de 45'5 a 54'5 puntos de daño, o hasta 65'5 de daño medio para los dragones rojos y de oro debido a su mayor puntuación de Fuerza. Los dragones Grandes también ganan 10' de alcance (con todos sus ataques excepto con las garras), lo que reduce en gran parte la amenaza de los ataques de oportunidad de oponentes más pequeños. Los dragones Grandes ya no temen lanzarse a combatir cuerpo a cuerpo, aunque intentan mantener a tantos oponentes como sea posible *a la distancia de su cuello (el alcance de su ataque de mordisco)*, incluso si eso significa sacrificar ataques de garras. Sin embargo, incluso los dragones Grandes siempre comienzan con sus armas de aliento y, si sufren heridas importantes, echan a volar para reanudar sus ataques de aliento a distancia.

Un dragón Enorme aún sigue teniendo seis ataques naturales, *pero ahora todos ellos tienen alcance, incluyendo los 20' de alcance* para su coletazo (o más para algunas variedades de dragón). Pocos oponentes pueden acercarse a un dragón Enorme sin provocar ataques de oportunidad. Con su enorme alcance, un dragón Enorme puede atacar fácilmente a enemigos desperdigados por todo el campo de batalla. El daño medio de un ataque completo (suponiendo seis impactos con éxito) abarca desde los *75* a los *86* puntos de daño (más para un dragón de oro). Los dragones de este tamaño mantienen en reserva sus armas de aliento para ocasiones especiales, cuando sus oponentes están agrupados y pueden ser cogidos todos dentro del área de su arma de aliento.

El daño medio de un dragón Gargantuesco en un ataque completo que obtenga seis impactos con éxito oscila entre 109 y 118 puntos, o de 120 a 126 puntos (para los fuertes dragones rojos y de oro).

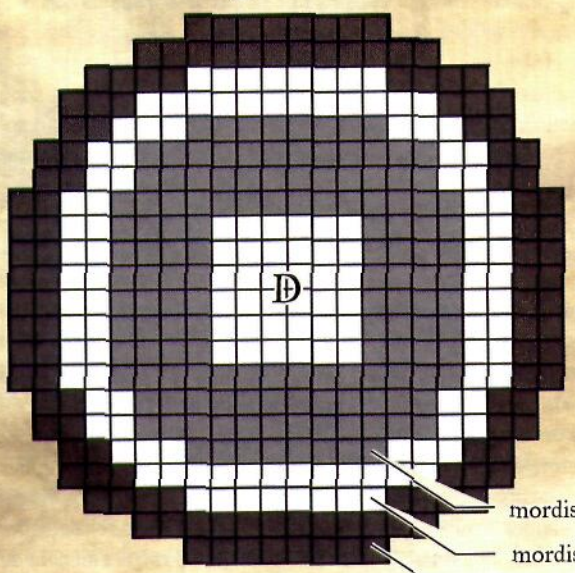
El daño medio de un ataque completo de un dragón Colosal se acerca casi a los 150 puntos. Los dragones de tamaño Gargantuesco o Colosal no temen a nada que no sea divino, y son lo suficientemente inteligentes como para hacer el mejor uso posible de sus ataques cuerpo a cuerpo y del resto de sus habilidades.

CÓMO COMBATIR EN EL AIRE

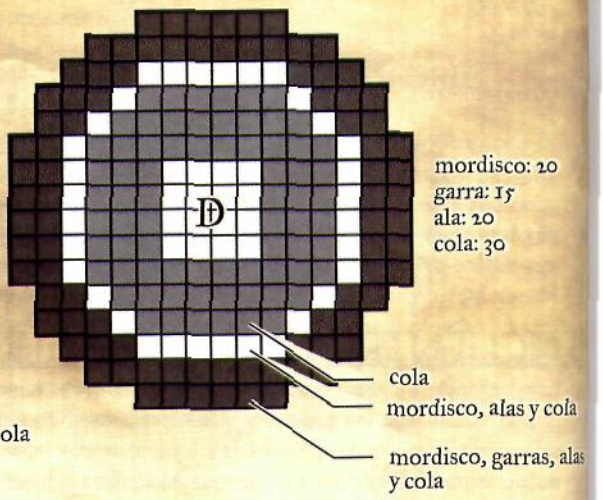
La mayoría de los dragones disfrutan combatiendo en el aire, aunque no significa necesariamente una ventaja cuando lo hacen, especialmente cuando combaten contra personajes bajo el efecto de conjuros de volar que poseen más maniobrabilidad. Pero las corrientes de aire bajo las alas, el silbido del viento en los oídos y las sensaciones de flotar, descender en picado y remontar el vuelo, combinan muy bien con el sabor de la sangre y el olor de la

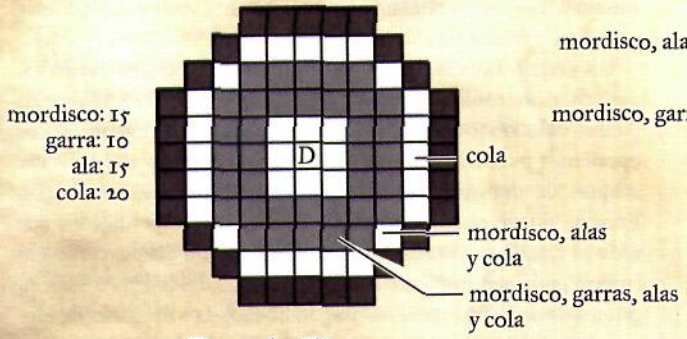
Espacio y alcance

Dragón Colosal

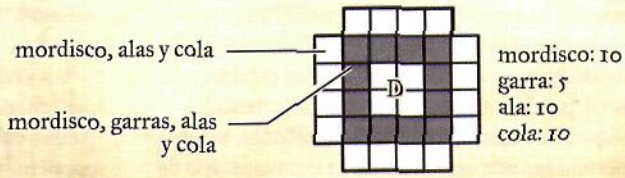


Dragón Gargantuesco



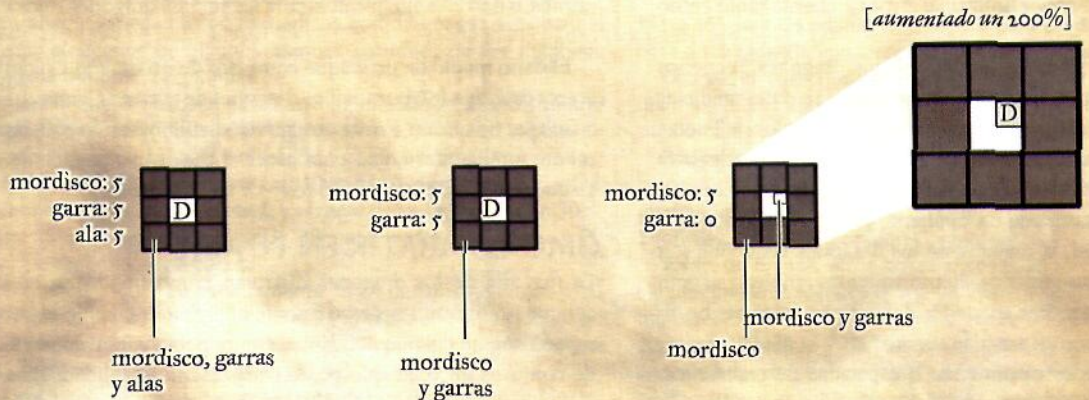


Dragón Enorme



Dragón Grande

[*aumentado un 200%*]



Dragón Mediano

Dragón Pequeño

Dragón Menudo

una casilla = 5'

matanza, o al menos es lo que piensan la mayoría de los dragones malignos.

La mayor limitación para un dragón combatiendo en el aire es la maniobrabilidad. Solamente los dragones Menudos y Pequeños tienen una maniobrabilidad regular, lo cual les obliga a moverse al menos la mitad de su velocidad de vuelo (50-75') hacia delante cada asalto y les impide girar más de 90° en un solo movimiento. De todos los dragones, los Menudos y los Pequeños son los que probablemente intenten combatir desde al aire a una distancia relativamente corta; siempre y cuando tengan al menos 10' para maniobrar pueden volar adelante y atrás, e incluso en círculos para luchar contra oponentes en el suelo.

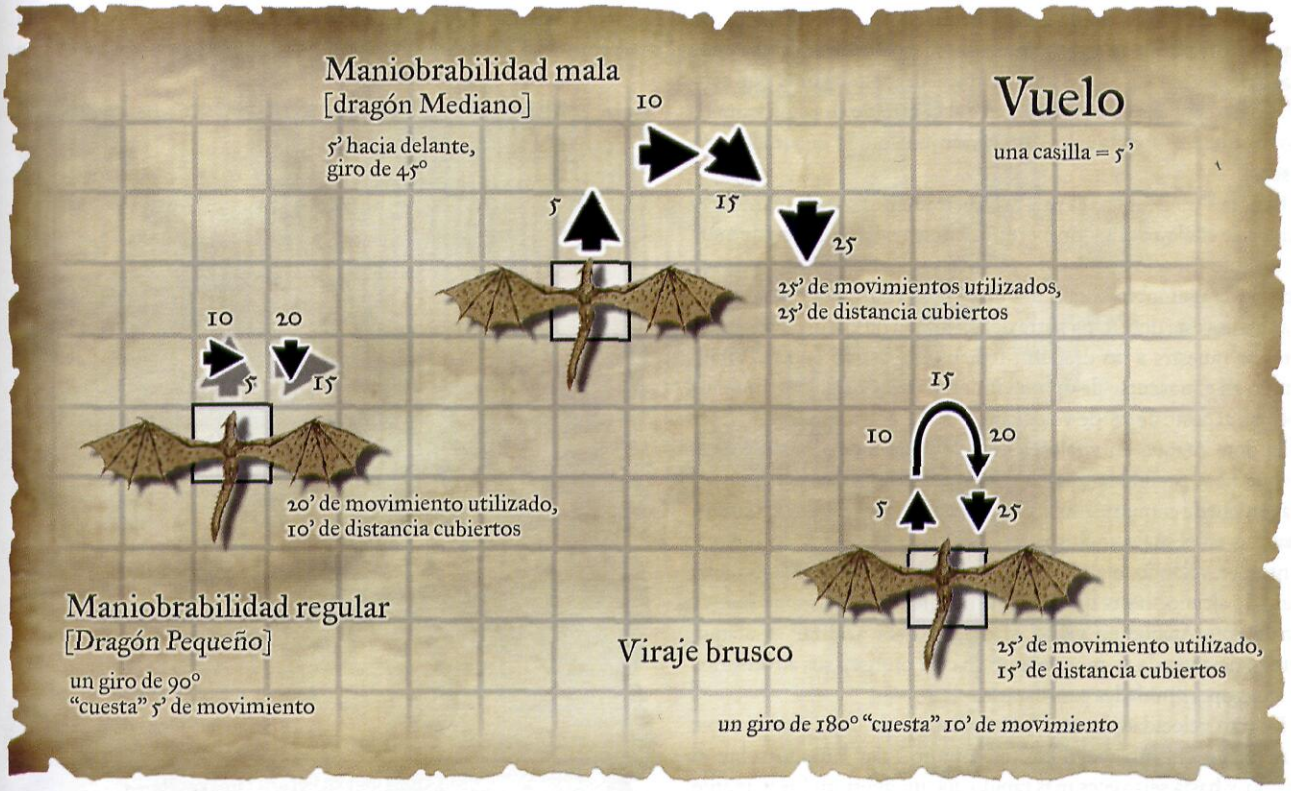
Una parte del diagrama de vuelo inferior muestra a un dragón Pequeño realizando un giro de 180°. Se mueve adelante 5' y gira 45° gratuitamente, "gasta" entonces 5' de su velocidad para girar otros 45° más en el mismo lugar. A continuación se mueve hacia delante otros 5', girando otros 90° de la misma manera. En realidad ha cubierto sólo 10' de distancia, mientras que ha utilizado 20' de su movimiento.

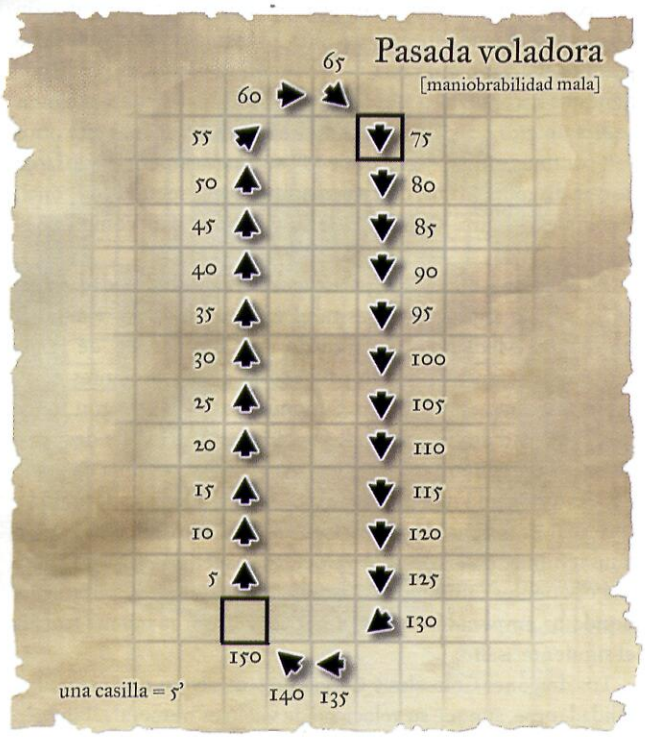
Los dragones Medianos, Grandes y Enormes tienen una maniobrabilidad mala. Como los dragones más pequeños, deben moverse al menos la mitad de su velocidad (75-100) hacia delante cada asalto. No pueden girar más de 45° en un solo espacio o ascender más de 45°, y tienen que volar al menos 20' para realizar un giro de 180°. Un dragón de este tamaño no intentará luchar desde el aire a menos que pueda moverse a través de un área rectangular de al menos 20' de ancho (para un dragón Mediano) o 30' de ancho (para un dragón Enorme) y al menos tan larga como la velocidad de vuelo del dragón. Una zona de este tamaño permite al dragón realizar pasadas contra las criaturas del suelo.

Una parte del diagrama de vuelo inferior muestra a un dragón Mediano realizando un giro de 180°. La maniobrabilidad mala no permite al dragón girar más de 45° en un solo espacio, por lo que tiene que hacer un giro más amplio. Se mueve adelante 5' mientras realiza un giro de 45°, se mueve 5' en diagonal mientas gira otros 45°, continúa otros 5' y gira otros 45°, se mueve entonces a lo largo de otra diagonal, la cual cuenta como 10' (por la segunda diagonal) y completa el giro. Utiliza 25' de su velocidad para completar el giro.

El diagrama de la Pasada voladora (maniobrabilidad mala) en la página siguiente muestra el camino de ida y vuelta de un dragón Mediano a lo largo de una sima de 20' de largo, utilizando ataques en vuelo para acosar a sus oponentes en el suelo mientras esta volando. Suponiendo que el dragón tenga una velocidad de 150', tiene dos opciones: puede volar despacio hacia delante mientras mantiene su velocidad mínima de vuelo de 75', realizando una pasada sobre sus oponentes cada asalto, y terminar entre pasadas en la localización marcada como 75, o también puede volar a toda velocidad, hacer dos pasadas sobre sus oponentes (aunque sólo puede atacar una vez), y terminar donde ha empezado, en posición para realizar la misma trazada el siguiente asalto.

Los dragones Colosales y Gargantuescos tienen una maniobrabilidad torpe, aunque su velocidad de vuelo es tremenda. También se deben mover al menos a la mitad de su velocidad de vuelo (100-125') hacia delante cada asalto. Su radio de giro es incluso mayor: deben volar al menos 40' para realizar un giro de 180°. Los dragones de este tamaño no se enzarzan en combates aéreos a menos que tengan el doble de anchura que la suya propia para maniobrar (60' para un dragón Gargantuesco y 120' para uno Colosal).





El diagrama de Maniobrabilidad torpe inferior muestra a un dragón Gargantuesco realizando un giro de 180°. Debe moverse 10' antes de poder girar 45°. Comienza moviéndose 10' y girando 45°. Cruza dos diagonales (15') antes de girar otros 45°. Va en línea recta otros 10' y gira otros 45°, cruza entonces dos diagonales más (15') para finalizar el giro. Ha utilizado 50' de su velocidad para girar, dando la vuelta a su enorme cuerpo mientras volaba (en este diagrama, el movimiento se cuenta utilizando un cuadrado de la gran superficie que ocupa el dragón, justo el que esta al lado derecho de su cabeza, cerca del centro de su parte frontal. Los resultados son iguales utilizando cualquier cuadrado que desees).

La dote Viraje brusco es una mejora tremenda para la maniobrabilidad de cualquier dragón, permitiéndole realizar un giro de 180° en un solo espacio al coste de 10' de su velocidad. En este único aspecto, la maniobrabilidad del dragón es equivalente a perfecta cuando usa esta dote. Una parte del diagrama de vuelo de la pagina anterior muestra a un dragón Mediano utilizando la dote Viraje brusco en el trascurso de un movimiento de 15' de su movimiento normal, al coste de 25' de velocidad.

La dote Ataque en vuelo es esencial para todos los dragones, porque hace posible la "pasada voladora". Utilizando esta dote, un dragón puede comenzar volando, utilizar su arma de aliento contra criaturas en el suelo, incluso en el aire cerca de su ruta de vuelo, y continuar volando, alejándose de su alcance. Puede mantenerse fuera de alcance hasta que su arma de aliento este lista de nuevo. Sin la dote Ataque en vuelo, el dragón debe realizar su ataque antes o después de su movimiento, lo cual otorga a sus adversarios muchas oportunidades para cazarle.

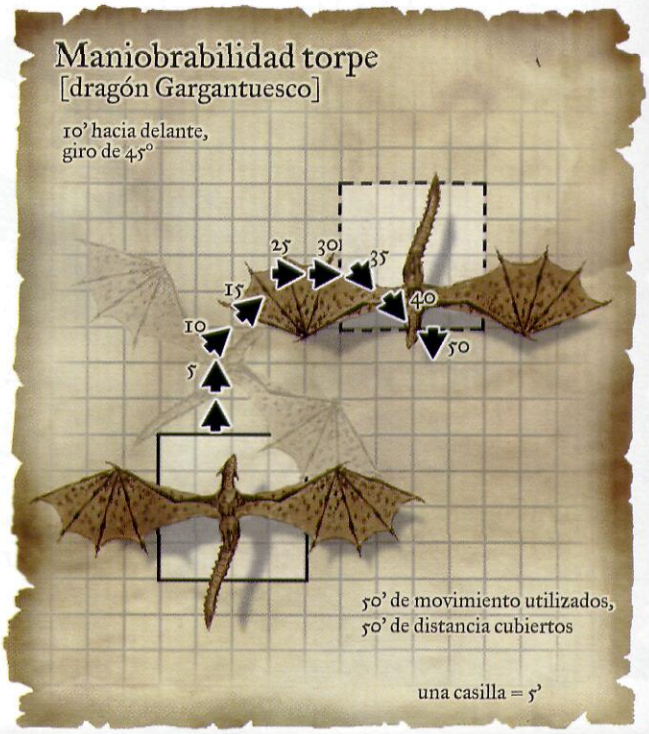
La gran velocidad de un dragón volando (de dos a cuatro veces más rápido que un mago con el conjuro *volar* lanzado sobre sí mismo, y hasta seis veces más rápido que un guerrero fuertemente armado con el conjuro de *volar*) hace que le resulte fácil mantenerse fuera del alcance de sus oponentes. Un dragón que comience su turno a 100' al sur de sus oponentes puede volar sobre sus cabezas, utilizar su arma de aliento sobre ellos y (suponiendo que tenga la dote Ataque en vuelo) continuar hasta un punto situado 100' al norte. Los oponentes ligeramente protegidos (con una velocidad de vuelo de 60') podrían acercarse a 40' y lanzar un conjuro, o podrían cargar y atacar una vez al dragón. Los oponentes fuertemente protegidos ni siquiera podrían acercarse tanto. La pasada voladora ciertamente no es una táctica infalible para los dragones, pero es muy buena.

CÓMO UTILIZAR ARMAS DE ALIENTO

El arma de aliento del dragón tiene su origen en cualquier casilla que sea ocupada por el cuerpo del dragón. Desde ahí se puede extender en cualquier dirección, incluyendo al resto de espacios que ocupa el dragón. Todos los dragones son inmunes a los efectos de su propia arma de aliento, por lo que no hay nada que impida a un dragón apuntar con su arma de aliento a criaturas dentro de su propio espacio, después de aplastarlas, por ejemplo.

El diagrama de Armas de aliento cónicas de la página siguiente muestra la forma y el tamaño de las armas de aliento con forma cónica sobre una cuadrícula con cuadrados de 5' de lado.

Después de utilizar su arma de aliento, un dragón debe esperar al menos unos pocos segundos antes de poder utilizarla de nuevo. Bajo circunstancias normales, debe esperar 1d4 asaltos, pero con la dote Recuperar el aliento ese tiempo es menor, mientras que la aplicación de dotes de metaaliento hace que ese tiempo aumente. El dragón siempre sabe cuánto debe esperar hasta que su arma esté lista de nuevo, y planea sus tácticas de acuerdo con ello. Si un dragón está realizando pasadas voladoras sobre un grupo de oponentes en tierra, sabe que puede volar alejándose la mitad del tiempo hasta que pueda utilizar su arma de aliento de nuevo. Podrá girar y alcanzar a sus enemigos otra vez justo cuando su arma de aliento esté lista de nuevo. También podrá lanzarse al cuerpo a



cuerpo durante unos pocos asaltos hasta que, en el asalto anterior en que su arma de aliento este lista de nuevo, pueda realizar un solo ataque y cambiar de posición para utilizar mejor su arma de aliento en el próximo asalto.

Como norma, los dragones son lo suficientemente observadores como para percatarse de si sus oponentes no han sufrido todos los efectos de su arma de aliento. Después de un simple disparo de su arma de aliento, un dragón rojo tiene una buena idea sobre cuáles de sus enemigos disponen de protección contra la energía (fuego) y cuáles poseen evasión mejorada. Si su arma de aliento es claramente ineficaz contra la mayoría de sus oponentes, cualquier dragón es lo suficientemente inteligente como para cambiar sus tácticas o incluso retirarse.

¿EXHALAR O NO EXHALAR? (HE AQUÍ EL DILEMA)

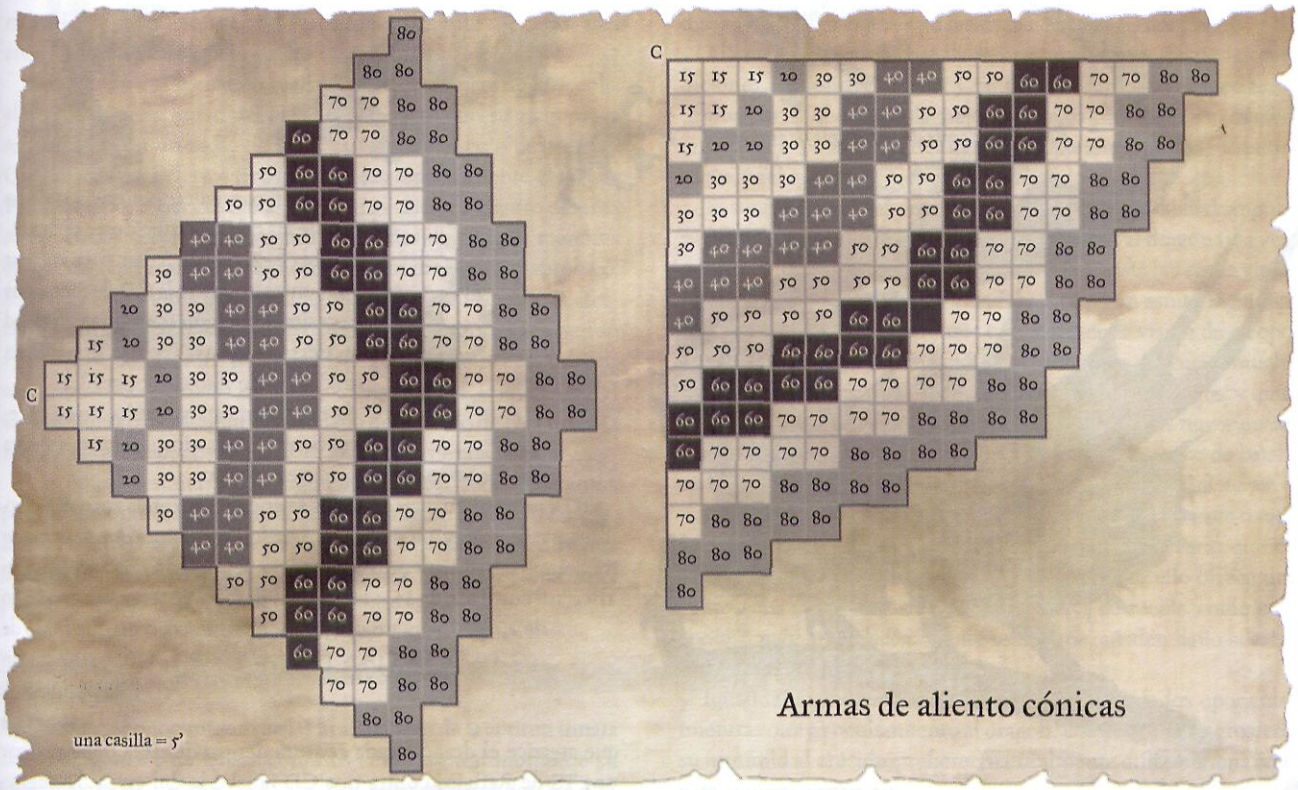
Un arma de aliento es el ataque más temible de un dragón, pero no siempre es el más eficaz. Dependiendo de los enemigos y las circunstancias, utilizar un arma de aliento puede que no sea la mejor opción.

La diferencia esencial entre un arma de aliento y cualquier combinación de ataques cuerpo a cuerpo es que la cantidad total del daño cuerpo a cuerpo es fija, mientras que el daño total del arma de aliento depende del número de criaturas dentro del área del arma de aliento. Un dragón Colosal puede infligir una media de 150 puntos de daño con una acción de ataque completo, pero tiene la opción de realizar todo ese daño a un objetivo o repartirlo entre seis objetivos como máximo. Una gran sierpe de plata Colosal puede ocasionar una media de 108 puntos de daño con su aliento gélido, pero hace el mismo daño a una docena de objetivos atrapados dentro de su cono de 70' que a un solo objetivo. Si impacta a diez objetivos, posee el potencial de realizar 1.080 puntos de daño (reducido por la posibilidad de TS con éxito y evasión), y todavía tener tiempo de moverse, ya sea para acercarse a sus objetivos antes de exhalar de nuevo o volar fuera de su alcance.

En el nivel más sencillo, esta diferencia significa que casi siempre es mejor para un dragón utilizar su arma de aliento que realizar ataques cuerpo a cuerpo, cuando se enfrenta con más oponentes que el número de armas naturales que posee. Rodeado por dos docenas de soldados, un dragón rojo Grande probablemente pueda incinerarlos a todos con una sola explosión flamígera, mientras que tardaría 4 asaltos en matarlos cuerpo a cuerpo (suponiendo que cada ataque con éxito significase una muerte). Por descontado, el hecho de que el arma de aliento sea más eficaz no quiere decir que sea preferible (un dragón maligno, completamente indiferente ante las lanzas no mágicas de los soldados, podría disfrutar utilizando 4 asaltos para jugar con su comida).

Enfrentado con la opción de acciones estándar, utilizar el arma de aliento es casi siempre mejor opción que hacer un solo ataque cuerpo a cuerpo. Incluso si es imposible apuntar a más de un enemigo, el arma de aliento hará más daño, de media, que un mordisco. La única situación donde esta elección es más difícil es cuando el único enemigo en cuestión es un pícaro, un monje o cualquier otro personaje con evasión. En este caso, utilizar el arma de aliento es sólo ligeramente mejor que morder, y es un margen lo suficientemente pequeño como para que el dragón reserve su arma de aliento. Si el único objetivo tiene evasión mejorada, utilizar el arma de aliento es en realidad una opción peor que morder.

Si el dragón puede apuntar su arma de aliento para abarcar a más de un enemigo, no hay duda acerca de qué tipo de ataque hacer; el arma de aliento siempre hace más daño contra objetivos múltiples cuando se la compara con el mordisco.



Armas de aliento cónicas

En el caso de elegir entre el arma de aliento y una acción de ataque completo sobre uno o varios enemigos, la elección es menos clara. Para un dragón Mediano o menor, el arma de aliento es todavía la mejor opción. Para un dragón más grande, la elección depende sobre todo de cuántos enemigos puede envolver con su arma de aliento. Si sólo puede envolver a un objetivo, hará más daño utilizando una acción de asalto completo. Si puede atrapar con su arma de aliento a dos o más enemigos, esta es la mejor opción sin duda. Utilizar un arma de aliento siempre es una opción mejor que utilizar un conjuro que ocasione daño de área. La CD de la TS contra el aliento de una gran sierpe es 10 o 15 mayor que la CD contra sus conjuros de mayor nivel, y el potencial de daño también es mejor. Una gran sierpe de bronce que lance una *bola de fuego de explosión retardada* ocasiona 19d6 puntos de daño con una CD de salvación de 25. El dragón hará mejor utilizando su arma de aliento (daño 24d6, CD salvación 37). Un pícaro de 20.º nivel tiene una probabilidad decente de fallar su TS contra el aliento del dragón, pero casi seguro que tendrá éxito contra la *bola de fuego de explosión retardada*.

Sin embargo, toda esta lógica comienza a venirse abajo cuando el dragón se enfrenta contra enemigos preparados para luchar, especialmente si los enemigos están esperando un dragón de una determinada variedad. Una vez que el lanzador de conjuros lance sobre todo el grupo *protección contra la energía*, protegiéndoles contra el aliento del dragón, la opción del arma de aliento es mucho menor. No obstante, incluso esto depende de las circunstancias. Si el dragón utiliza Ataque en vuelo para disparar su arma de aliento sobre sus enemigos mientras permanece fuera de alcance, dos o tres disparos de su arma de aliento son capaces de agotar la mayoría de los conjuros de *protección contra la energía*.

Los conjuros pueden ser una alternativa valiosa a las armas de aliento cuando los oponentes estén protegidos mágicamente. Los aventureros que se enfrenten a una gran sierpe blanca probablemente estarán protegidos contra el frío, pero es menos probable que se esperen el conjuro *relámpago zigzagueante* que el dragón tiene en su repertorio. Y aún más, la baja CD de salvación reduce en gran medida la efectividad de los conjuros del dragón en comparación con lo que puede hacer su arma de aliento. El dragón hará mejor utilizando conjuros para alterar las condiciones de la lucha a su favor, como se discute en 'Dragones y lanzadores de conjuros', más abajo.

CÓMO UTILIZAR FORMAS ESPECIALES DE ATAQUE

Comparadas con la eficacia de un arma de aliento para un dragón Enorme o mayor, las formas especiales de ataque cuerpo a cuerpo de los dragones grandes (aplastar y barrido con la cola) son casi insignificantes, aunque siguen siendo peligrosas para aquellos que se encuentren en medio de ellas. Ambas tácticas son utilizadas por dragones confiados y creídos que se sienten muy seguros de su victoria, y en menor medida por dragones más cautos. En particular, el uso del barrido de cola es comparado con la manera en que un gato juega con un ratón al que todavía no se va a comer. Tanto el aplastamiento como el barrido de cola son ataques de área cuerpo a cuerpo.

Aplastamiento: un ataque de aplastamiento puede ser terrible, especialmente a causa del efecto posterior de ser derribado. Sigue estos pasos para resolver un ataque de aplastamiento de un dragón.

1) Si el dragón se encuentra en el suelo cuando comienza el ataque, realiza una prueba de Saltar. El dragón debe obtener suficiente distancia vertical para saltar por encima de las cabezas de las criaturas que desea aplastar. La tabla 2–2: CD de Saltar para aplastar oponentes, muestra la CD de Saltar que necesita un dragón (con una velocidad en tierra de 40 o 60') para saltar alto en parado o saltar alto con carrerilla.

Si el dragón está volando, no se necesita prueba de Saltar; simplemente aterriza sobre los oponentes que desea aplastar.

2) *Determina cuántas criaturas se encuentran en la zona objetivo.* El ataque de aplastamiento afecta a cualquier criatura que se encuentre completamente dentro del espacio del dragón cuando éste aterrice; un cuadrado de 15 × 15' para un dragón Enorme, un cuadrado de 20 × 20' para un dragón Gargantuesco, o un cuadrado de 30 × 30 para un dragón Colosal.

3) Después de que aterrice el dragón, cada criatura dentro del área debe realizar una TS de Reflejos contra una CD igual a la del arma de aliento



El barrido de cola de este dragón de oro Colosal dispersa a un grupo de grandes trasgos como si fuesen palillos

Ilustración de S. Tappin

TABLA 2–2: CD DE SALTAR PARA APLASTAR OPONENTES

Tamaño del objetivo	Altura mín. del salto	Velocidad del dragón 40'		Velocidad del dragón 60'	
		CD parado	CD corriendo	CD parado	CD corriendo
Pequeño	4'	18	14	10	10
Mediano[1]	8'	34	26	26	18
Grande[2]	16'	90	50	58	34

1 Un dragón debe ser Gargantuesco para aplastar a oponentes Medianos.
2 Un dragón debe ser Colosal para aplastar a oponentes Grandes.

del dragón. Las criaturas que tengan éxito en su TS sufren la mitad del daño por aplastamiento del dragón y permanecen en su sitio; debido a que el dragón es al menos tres veces más grandes que ellos, pueden ocupar el mismo espacio que el dragón. Las criaturas que fallen su TS sufren todo el daño por aplastamiento y quedan sujetas. Tira el daño de aplastamiento una vez y aplica el resultado (o la mitad) a cada personaje afectado.

Los personajes sujetos no se pueden mover. Sufren una penalización de –4 a su CA contra todos los oponentes que no sean el dragón, pero no están indefensos.

En su turno, una criatura sujeta puede intentar escapar. Un personaje que realiza con éxito una prueba enfrentada de presa (como ataque cuerpo a cuerpo) o una prueba de Escapismo (como una acción estándar) deja de estar sujeto, pero todavía está participando en una presa con el dragón. Si el personaje realiza dos pruebas con éxito contra el dragón, el personaje ha escapado de la presa completamente.

En el siguiente turno del dragón, este puede elegir seguir manteniendo sujeto al personaje o liberarlo. Si intenta mantenerlo sujeto, realiza una sola prueba de presa enfrentada contra las pruebas de presa realizadas por todos los personajes sujetos. Las criaturas que superen la prueba de presa del dragón no sufren daño, mientras que las demás criaturas sufren todo el daño de aplastamiento del dragón. Si el dragón decide no seguir manteniendo la presa, puede actuar normalmente, sin importar las criaturas que se encuentren en su mismo espacio (ya que son necesariamente al menos tres categorías de tamaño menores que el mismo).

Barrido de cola: cuando realiza un ataque de barrido de cola, el dragón elige la mitad del área que amenaza con su ataque (un semicírculo con un radio de 30' si es Gargantuesco o de 40' si es Colosal, más para ciertos tipos de dragón, especialmente el de oro y el blanco, por tener colas más largas). Las criaturas dentro del área son afectadas si son cuatro o más categorías de tamaño menores que el dragón (Pequeñas o menores para un dragón Gargantuesco, Medianas o menores para un dragón Colosal). Las criaturas afectadas sufren el daño del barrido de cola del dragón (incluyendo 1'5 veces su bonificador de Fuerza), o la mitad de esa cantidad si realizan con éxito una TS de Reflejos contra una CD igual a la del arma de aliento del dragón. Tira el daño del barrido de cola una vez y aplica el resultado (o la mitad) a cada personaje afectado.

Dos dotes, descritas en la siguiente sección de este capítulo, pueden mejorar el barrido de cola de un dragón. Barrido de torbellino permite al dragón afectar a un área circular en lugar de una semicircular, mientras que Barrido demoledor abate a cualquier personaje que falle su TS.

LOS DRAGONES COMO LANZADORES DE CONJUROS

Es tanto un reconocimiento de las limitaciones de la aptitud innata de los dragones para lanzar conjuros como un testimonio de su increíble poder de combate que, por regla general, los ataques físicos del dragón y su arma de aliento sean más efectivos que sus conjuros. En general, un dragón lanza conjuros tan efectivos como un hechicero de cinco a ocho niveles inferior a su VD, por lo que los dragones no son unos lanzadores de conjuros iguales a los personajes a los que se enfrentan típicamente. Este hecho significa, entre otras cosas, que los conjuros ofensivos del dragón raramente son eficaces en un combate contra iguales, por útiles que sean contra unos aldeanos aterrorizados. Las CD de salvación contra los conjuros de un dragón son fáciles para un personaje si su nivel es similar al VD del dragón. El mejor uso para los conjuros del dragón es alterando las condiciones de la lucha a su favor, en lugar de dirigirlos directamente a los personajes, que superarán las TS la mayoría de las veces.

Disipar magia es una buena manera de quitar las protecciones y las custodias que la mayoría de los aventureros utilizan para protegerse antes de aventurarse para luchar contra un dragón. Desafortunadamente para los dragones, la disparidad entre su nivel de lanzador y el de sus oponentes hace que *disipar magia* tenga pocas posibilidades de éxito. El conjuro *aliento disipador* (consulta la página 76) es una opción ligeramente mejor que *disipar magia*. Este conjuro permite al dragón utilizar su arma de aliento para realizar un intento de disipar dirigido contra cada criatura que falle su TS contra el arma de aliento. Todavía es difícil de hacer la prueba de nivel de lanzador del dragón, pero éste tiene más posibilidades de obtener un resultado alto en el dado y disipar la protección de algunos oponentes. Cada prueba de disipar que tenga éxito es un factor más a favor del dragón.

Alterar el campo de batalla es otra manera de ajustar las condiciones a favor del dragón. Con todas las aptitudes especiales e inmunidades que posee, la mejor estrategia para el dragón es crear unas condiciones que dificulten a sus oponentes sin que le perjudiquen a él mismo; al menos no demasiado.

El sentido ciego del dragón es quizá su mejor cualidad singular para este propósito. Sentido ciego proporciona al dragón una ventaja sobre los personajes que dependen de la vista (ya sea la visión normal o la visión en la oscuridad), y un dragón astuto maximiza esta ventaja utilizando conjuros que mermen la visión de su oponente, como *oscuridad profunda*. Los dragones disfrutan mucho viendo las expresiones de consternación de sus enemigos, y quieren ser visibles para inspirar la cantidad adecuada de terror en sus oponentes, pero en una lucha difícil, envolver el campo de batalla en una oscuridad mágica es el equivalente de *invisibilidad mayor*.

Incluso un conjuro menor, como *niebla de oscurecimiento* o *nube brumosa*, entorpece a los enemigos del dragón mientras que no es ningún obstáculo para su sentido ciego, y por ello ofrece una ventaja clara para el mismo. Otros conjuros de niebla, como *nube apestosa*, *nube aniquiladora* y *nube incendiaria*, añaden daño además de restringir la visión.

Igualmente, *bruma sólida* limita la movilidad de los oponentes mientras otorga ocultamiento al dragón. Los dragones negros, con su inmunidad al ácido, prefieren naturalmente utilizar *bruma ácida* para el mismo propósito.

La inmunidad de un dragón también puede funcionar en su beneficio junto con el lanzamiento de conjuros. Un dragón rojo, de oropel o de oro puede atacar fácilmente a través de un *muro de fuego*, sin sufrir daño y sin que le estorbe, mientras obliga a sus oponentes a sufrir los efectos de las llamas si quieren alcanzarle. Esta táctica puede acabar con los conjuros de *protección contra la energía* que tanto temen los dragones.

Quizá el medio más dramático de alterar las condiciones del campo de batalla es el conjuro *campo antimagia*. La mayoría de los dragones pueden desenvolverse bien en un *campo antimagia*, aunque sacrificar su arma de aliento es una elección difícil. El ataque completo de un dragón contra un personaje sin protección mágica es simplemente devastador, y la protección total contra la magia hostil que ofrece el *campo antimagia* compensa la pérdida de los propios conjuros del dragón, sus aptitudes sortílegas e incluso sobrenaturales (incluyendo su arma de aliento y su RD). Los dragones prefieren esta táctica especialmente cuando se enfrentan a oponentes que están bien preparados para explotar su vulnerabilidad a la energía.

Por descontado, el método más directo para que un dragón se proporcione a sí mismo ventaja en combate a través del lanzamiento de conjuros es lanzar conjuros sobre si mismo que mejoren sus habilidades. *Fuerza de toro* y *aguante de oso* son dos elecciones obvias para cualquier dragón. Muchos dragones prefieren también *gracia felina*, que aumenta su puntuación media de Destreza por lo que ganan +2 CA y +2 a las TS de Reflejos. *Esplendor del águila* puede potenciar ligeramente los conjuros del dragón y las CD de salvación de sus aptitudes sortílegas, y también hace que su presencia pavorosa sea más difícil de resistir.

A los dragones les encanta *acelerar*, y no sólo por los ataques extra (¡a menudo seis!) que les otorga cuando realizan un ataque completo. Un bonificador +1 a los tiros de ataque a menudo ayuda más a utilizar Ataque poderoso, ya que los dragones no suelen tener muchas dificultades para impactar a sus enemigos. Un bonificador +1 a la CA siempre es bienvenido, y aumentar la velocidad del dragón en 30' hace que sobrepase con diferencia a cada oponente.

Los dragones que tienen acceso a las listas de conjuros de clérigo (incluyendo dragones rojos y azules, así como todos los dragones metálicos) siempre aprenden conjuros de curar, y cuando pueden de sanar. ¡Pocos sucesos pueden borrar más la sonrisa de satisfacción de las caras de los personajes que ver a un dragón gravemente herido recobrar de pronto más de 100 puntos de golpe!

Aunque parezca extraño, los dragones a veces aprenden *volar* y se lo lanzan antes de entrar en batalla. Apoyarse en la magia para volar reduce significativamente la velocidad de vuelo del dragón, pero aumenta drásticamente su maniobrabilidad. Especialmente cuando se enfrentan contra enemigos humanoides que se encuentran en el aire por los mismos medios, un dragón esta dispuesto a sacrificar velocidad a cambio de poder flotar y girar sobre el sitio. Sin embargo, otros dragones prefieren conjuros y dotes que mejoren su maniobrabilidad.

LAS DOTES DE LOS DRAGONES

Además de las dotes generales (como las descriptas en el Capítulo 5 del *Manual del jugador*), este libro introduce un nuevo tipo de dotes, las dotes de metaaliento, y contiene información sobre dotes épicas (del *Manual de niveles épicos*) y dotes monstruosas (del *Especies salvajes*).

DOTES ÉPICAS

Estas dotes están permitidas a los personajes de nivel 21.º o mayor. Los dragones que sean al menos viejos, pueden elegir estas dotes incluso si no poseen niveles de clase. Se presenta aquí una selección apropiada de dotes épicas para dragones. Consulta el *Manual de niveles épicos* para conocer más dotes épicas.

DOTES DE METAALIENTO

Los dragones (y otras criaturas) han desarrollado maneras de controlar su arma de aliento para producir varios tipos de efectos, desde efectos sutiles hasta otros mas llamativos. Para adquirir una dote de metaaliento, una criatura debe poseer una arma de aliento cuyo tiempo entre exhalaciones se exprese en asaltos. Por ello, un can del infierno (que puede exhalar una vez cada 2d4 asaltos)puede escoger una dote de metaaliento, mientras que un behir (arma de aliento utilizable 1/minuto) no puede.

Efectos de las dotes de metaaliento: a todos los efectos, un arma de metaaliento funciona de la manera habitual excepto si la dote cambia específicamente algún aspecto del arma de aliento.

Utilizar una dote de metaaliento estresa el cuerpo y la mente del dragón, incrementando el tiempo que debe esperar el dragón hasta que puede volver a usar su arma de aliento de nuevo. Habitualmente, un dragón debe aguardar 1d4 asaltos entre exhalaciones. Utilizar un arma de metaaliento incrementa la espera en 1 asalto o más. Por ejemplo, si un dragón utiliza un arma de aliento ampliada, debe aguardar 1d4+1 asaltos antes de poder utilizarla de nuevo.

Múltiples dotes de metaaliento en un arma de aliento: un dragón puede utilizar múltiples dotes de metaaliento sobre una sola exhalación de su arma de aliento. Todos los incrementos de tiempo que debe esperar el dragón antes de volver al exhalar de nuevo son acumulativos. Por ejemplo, si un dragón utiliza un arma de aliento ampliada y maximizada, debe esperar 1d4+4 asaltos antes de poder utilizarla de nuevo.

Un dragón puede utilizar la misma dote de metaaliento varias veces en la misma exhalación. En algunos casos, no tiene efectos adicionales. En otros casos, los efectos de la dote se apilan. Aplica los efectos de la dote a los valores básicos del arma de aliento cada vez que se utilice la dote y suma el tiempo adicional que debe esperar el dragón antes de poder volver a utilizar su arma de aliento de nuevo. Por ejemplo, un dragón Pequeño con un arma de aliento en forma de línea podría utilizar ampliar aliento dos veces en la misma exhalación. Como la longitud básica de la línea es de 40', dicha línea doblemente alargada tendría 80' de longitud (20' adicionales por cada aplicación de la dote), y el dragón debería esperar 1d4+2 asaltos antes de poder volver a utilizar su arma de aliento.

Si la dote de metaaliento se puede apilar consigo misma, este hecho aparecerá anotado en el apartado 'Especial' de la descripción de la dote.

DOTES MONSTRUOSAS

Todas las dotes de esta categoría requieren una forma o aptitud "monstruosa" como prerrequisito. Las formas y aptitudes monstruosas no están disponibles para los humanoides normales o las criaturas animales, y pueden incluir apéndices adicionales o no habituales y aptitudes sortílegas y sobrenaturales. Con el permiso del DM, un jugador puede escoger dotes monstruosas si su personaje ha adquirido aptitudes inusuales a través de la transformación o avanzando en una clase de prestigio. Consulta el libro *Especies salvajes* para más ejemplos de dotes monstruosas.

DESCRIPCIONES DE LAS DOTES

A continuación se encuentran las descripciones de las dotes que aparecen en la tabla 2–3: dotes de los dragones.

ACOSADOR DE SORTÍLEGOS [ÉPICA]

Los lanzadores de conjuros que amenazas encuentran muy difícil conjurar a la defensiva.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: cualquier lanzador de conjuros que amenaces en cuerpo a cuerpo, tiene una penalización a las pruebas de Concentración cuando conjure a la defensiva igual a la mitad de tu nivel.

AGARRAR Y ENGULLIR [MONSTRUOSA]

Puedes engullir a criaturas que hayas apresado con tu ataque de mordisco.

Prerrequisitos: Con 19, dragón, Engarro, Engarro mejorado, tamaño Enorme o mayor.

Beneficio: si comienzas tu turno con un oponente sujeto en tu boca, puedes intentar una nueva prueba de presa (como si intentaras sujetar a un oponente). Si tienes éxito, tu oponente sufre el daño del mordisco y es engullido.



El aliento pegajoso de un dragón de plata congela a sus objetivos donde están.

Una criatura engullida se considera apresada, mientras que tú no lo estás. Una criatura engullida puede intentar abrirse camino con cualquier arma ligera punzante o cortante (la cantidad de daño que se requiere para escapar aparece en la tabla inferior), o simplemente puede intentar escapar de la presa. Si la criatura engullida elige la segunda opción, un éxito la devuelve a tu boca. Cualquier daño que realice una criatura engullida se resta de tus puntos de golpe. Si la criatura engullida se abre paso con un arma, la acción muscular cierra la abertura por la que ha salido, por lo que si te tragas de nuevo a alguien, ésta también debe abrirse paso por sí misma. Las criaturas engullidas sufren daño cada asalto que permanecen dentro de la criatura, como se muestra a continuación.

Tamaño del dragón	Tamaño criatura engullida[1]	Daño físico[2]	Daño por energía[3]
Enorme	Mediana	1d8	2d8
Gargantuesca	Grande	2d6	4d6
Colosal	Enorme	2d8	4d8

1 Tamaño máximo de una criatura engullida. Tu estómago puede alojar dos criaturas de ese tipo; los enemigos más pequeños cuentan como un cuarto de criatura.

2 Un enemigo engullido sufre daño contundente cada asalto que *pasa en tu estómago.*

3 Un enemigo engullido sufre daño por energía cada asalto que pasa en tu estómago. El tipo de energía es el mismo que el del tipo de aliento.

ALIENTO PEGAJOSO [METAALIENTO]

Tu arma de aliento se adhiere a las criaturas y continúa afectándolas en el asalto posterior a tu exhalación.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento

Beneficio: tu arma de aliento produce el efecto habitual, pero también se adhiere a cualquier cosa atrapada dentro de su área. El arma de aliento pegajosa dura 1 asalto. En el asalto posterior a tu exhalación, el arma de aliento realiza la mitad de daño que hizo en el asalto anterior. Las criaturas que evitaron el daño del arma de aliento (como criaturas incorpóreas o con la aptitud de evasión) no sufren daño adicional. Por ejemplo, un dragón de plata viejo utiliza su aliento gélido y ocasiona 72 puntos de daño por frío (o 36 contra un objetivo que haya realizado un TS con éxito). En el siguiente asalto, los enemigos que fallaron sus TS contra el arma de aliento sufren otros 36 puntos de daño por frío, y los enemigos que tuvieron éxito en sus TS sufren 18 puntos de daño por frío.

Un enemigo puede utilizar una acción de asalto completo para eliminar el arma de aliento pegajosa antes de que ocasione daño adicional. Tiene que realizar un TS de Reflejos (DC igual que el arma de aliento) para quitar dicho efecto pegajoso. Rodar sobre el suelo concede un bonificador +2 al TS, pero

TABLA 2-3: DOTES DE LOS DRAGONES

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Ascensión poderosa	Fue 15, velocidad de vuelo (maniobrabilidad regular)	Gana altitud sin perder velocidad
Ataque en vuelo diestro	Velocidad de vuelo 90', Ataque en vuelo, Flotar o Viraje brusco	Moverse antes y después de atacar
Grande y en carga	Alcance natural 15', tamaño Grande o mayor	Empuja a enemigos que se acercan
Maniobrabilidad mejorada	Velocidad de vuelo 150', Flotar o Viraje brusco	La maniobrabilidad mejora un grado
Picado poderoso	Fue 15, velocidad de vuelo (maniobrabilidad regular)	Abate a un enemigo ocasionándole daño adicional

Dotes épicas	Prerrequisitos	Beneficio
Acosador de sortílegos	Reflejos de combate	Conjurar a la defensiva es más difícil para los lanzadores que amenazas
Carga terrible	Iniciativa mejorada	Realiza un ataque completo después de cargar
Cap. de conjuros mejorada	Capacidad de lanzar conjuros del máximo nivel en al menos una clase lanzadora de conjuros	Ganas un espacio adicional de conjuros
Crítico arrollador	Fue 23, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado, Ataque poderoso, Soltura con un arma	Ocasionas daño adicional cuando obtienes un impacto crítico
Crítico devastador	Fue 25, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado, Ataque poderoso, Soltura con un arma, Crítico arrollador	El impacto crítico obliga al enemigo a superar un TS o morir
Curación rápida	Con 25	El rasgo de curación rápida aumenta en 3
Fortaleza épica	—	Bonificador + 4 a todos los TS de Fortaleza
Reflejos épicos	—	Bonificador + 4 a todos los TS de Reflejos
Voluntad épica	—	Bonificador + 4 a todos los TS de Voluntad

Dotes de metaaliento	Prerrequisitos	Beneficio
Aliento pegajoso	Con 13, arma de aliento	El aliento hace daño 1 asalto más tarde
Aliento persistente	Con 15, arma de aliento, Aliento pegajoso	El aliento permanece como una nube durante 1 asalto
Aliento tempestuoso	Fue 13, arma de aliento, Ataque poderoso, tam. Grande o mayor	El arma de aliento también produce efectos de viento
Ampliar aliento	Con 13, arma de aliento	La longitud del arma de aliento se incrementa en un 50%
Apresurar aliento	Con 19, arma de aliento	Utiliza el arma de aliento como acción gratuita
Intensificar aliento	Con 13, arma de aliento	Incrementa la CD de salvación contra el arma de aliento
Maximizar aliento	Con 17, arma de aliento	Maximiza los efectos numéricos y variables del arma de aliento
Moldear aliento	Con 13, arma de aliento, tamaño Pequeño o mayor	Expele el arma de aliento con forma de cono o línea
Dividir aliento	Con 13, arma de aliento, Moldear aliento, tam. Pequeño o mayor	Divide el arma de aliento en dos ataques
Expandir aliento	Con 15, arma de aliento, Moldear aliento, tam. Pequeño o mayor	Expele el arma de aliento con un efecto de expansión
Prolongar expandir aliento	Con 15, arma de aliento, Moldear aliento, Expandir aliento, tamaño Pequeño o mayor	Expele el arma de aliento con un efecto de expansión que se puede utilizar a distancia
Recuperar el aliento	Con 17, arma de aliento	Utiliza el arma de aliento con más frecuencia

deja el enemigo tumbado. El arma de aliento pegajosa no se puede quitar o sofocar lanzándose al agua. Un arma de aliento pegajosa puede ser disipada mágicamente (CD igual a la del arma de aliento).

Esta dote sólo funciona sobre un arma de aliento que tenga una duración instantánea y que haga algún tipo de daño, como daño por energía (ácido, fuego, electricidad, frío, fuego o sonido), daño de característica o niveles negativos.

Cuando utilizas esta dote, añades +1 al número de asaltos que debes esperar antes de usar de nuevo tu arma de aliento.

Especial: puedes aplicar esta dote más de una vez a la misma arma de aliento. Cada vez que lo haces, el arma de aliento pegajosa dura un asalto adicional.

ALIENTO PERSISTENTE [METAALIENTO]

Tu arma de aliento forma una nube persistente.

Prerrequisitos: Con 15, arma de aliento, Aliento pegajoso.

Beneficio: tu arma de aliento produce el efecto habitual, pero permanece también como una nube persistente con la misma forma y tamaño que el arma de aliento original. La nube dura 1 asalto.

Los enemigos atrapados dentro del área del arma de aliento al exhalar no sufren daño adicional, siempre que abandonen la nube por la ruta más corta posible en su próximo turno. De lo contrario, cualquiera que toque o entre en la zona afectada por la nube sufre la mitad de daño del efecto normal del arma de aliento; cualquier TS que permita el arma de aliento se sigue aplicando. Las armas de aliento dañinas causan la mitad de su daño normal, y las armas de aliento con efectos que tengan duración, duran la mitad del tiempo normal. Si una criatura es afectada por el mismo arma de aliento no dañina dos veces, los efectos no se acumulan.

Por ejemplo, un dragón de plata viejo utiliza esta dote en su aliento gélido. Las criaturas atrapadas dentro del cono de 50' sufren 16d8 puntos de daño por frío, y un TS de Reflejos CD 31 reduce el daño a la mitad. El cono de 50' persiste 1 asalto. Mientras el cono persista, cualquiera que lo toque o entre sufre 8d8 puntos de daño por frío, y un TS de Reflejos CD 31 reduce el daño a 4d8 puntos. Las criaturas dentro del cono cuando el dragón lo exhaló no sufren daño adicional si abandonan la zona afectada por la ruta más corta posible en su próximo turno.

Si el mismo dragón utiliza esta dote con su arma de aliento paralizante, una criatura atrapada dentro del cono de 50' debe realizar una TS de Fortaleza CD 31 o estará paralizada durante 1d6+8 asaltos. El cono de 50' persiste 1 asalto. Mientras el cono continúe, cualquiera que lo toque o entre en él debe realizar un TS de Fortaleza CD 31

Dotes monstruosas	Prerrequisitos	Beneficio
Ataque múltiple[1]	*Tres o más armas naturales*	*La penal. en los ataques secundarios se reduce a –2*
Ataque múltiple mejorado	Tres o más armas naturales, Ataque múltiple	Sin penalización en los ataques secundarios
Barrido de torbellino	Ataque de barrido	El barrido afecta a un círculo completo, no sólo un semicírculo
Barrido demoledor	Ataque de barrido	El barrido deja a los oponentes tumbados
Conocimiento dracónico	Int 19, dragón auténtico, tres habilidades cualesquiera de conoc.	Rasgo similar al conocimiento de bardo
Despertar presencia pavorosa	Car 11, tipo dragón	Obtiene la aptitud de presencia pavorosa
Despertar RC	Con 13, tipo dragón	Obtiene la aptitud de RC
Engarro[1]	Tamaño Enorme	Apresa e inmoviliza a oponentes más pequeños
Agarrar y engullir	Con 19, tipo dragón, Engarro, Engarro mejorado	Engulle a un oponente inmovilizado en la boca
Cola constrictora	Dragón, Engarro, Engarro mejorado	Apresa oponentes con la cola, realiza daño extra con el coletazo
Desgarrar	Dos ataques de garra, Fue 13, Engarro, Ataque poderoso	Realiza daño extra con sus ataques de garra
Engarro mejorado	Engarro	Utiliza engarro contra oponentes más grandes
Engarro múltiple	Fue 17, Engarro	la penalización por mantener una inmovilización se reduce a –10
Impacto rápido	Des 9, uno o más pares de armas naturales, tipo aberración, dragón, elemental, bestia mágica o vegetal, ataque base +10	Realiza un ataque extra con arma natural con una penalización de –5
Impacto rápido mejorado	Des 9, uno o más pares de armas naturales, tipo aberración, dragón, elemental, bestia mágica o vegetal, ataque base +15, Impacto rápido	Realiza múltiples ataques extras con armas naturales con una penalización acumulativa de –5
Insertar foco de conjuro	Con 13, tipo dragón, aptitud para lanzar conjuros	El componente foco se convierte en parte de tí
Onda de choque	*Fue 13, tipo dragón, tamaño Grande, Ataque poderoso tamaño Enorme o mayor*	*Abate a los enemigos golpeando el suelo con la cola*
Soportar los golpes	Con 13, tipo dragón, Dureza	Gana RD 2/-
Suprimir debilidad	*Vulnerabilidad a la energía, Voluntad de hierro*	*Menor vulnerabilidad a un tipo de energía*
Superar debilidad	Vulnerabilidad a la energía, Voluntad de hierro, Suprimir debilidad	Quita la vulnerabilidad a un tipo de energía
Velocidad mejorada	Fue 13, tipo dragón	Velocidad de vuelo +20', resto de velocidades +10'
Vendaval alado	Fue 13, tipo dragón, velocidad de vuelo 20', Flotar, ataque poderoso, tamaño Grande o mayor	Utiliza las alas para crear efectos de viento contra sus enemigos

1 Ataque múltiple y Engarro son mencionados aquí sólo porque son prerrequisito para otras dotes de dragones. Las descripciones completas de esas dotes las puedes encontrar en el *Manual de monstruos*.

estará paralizado durante 1d3+4 asaltos. Las criaturas dentro del cono cuando el dragón lo exhaló no sufren daño adicional si abandonan la zona afectada por la ruta más corta posible en su próximo turno.

Cuando utilices esta dote, añade +2 al número de asaltos que debes esperar antes de poder usar de nuevo tu arma de aliento.

Especial: puedes aplicar esta dote más de una vez a la misma arma de aliento. Cada vez que lo haces, el aliento persistente dura un asalto adicional.

Puedes aplicar esta dote a un arma de aliento que también tenga la dote Aliento pegajoso, pero el aliento sólo se pegará a los enemigos atrapados en la exhalación inicial.

ALIENTO TEMPESTUOSO [METAALIENTO]

Haces que tu arma de aliento golpee con la fuerza de un vendaval.

Prerrequisitos: Fue 13, arma de aliento, Ataque poderoso, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: cuando utilizas tu arma de aliento, además de sus efectos normales, las criaturas en el área afectada son golpeadas por efectos de viento. La fuerza del viento depende de tu tamaño, como se indica más abajo. Para los efectos de los vientos fuertes, consulta la tabla 3–24 de la *Guía del Dungeon Master*.

Tamaño del dragón	Fuerza del viento
Grande	Severo
Enorme	Vendaval
Gargantuesco	Huracán
Colosal	Tornado

Debido a que tu arma de aliento tiene una duración instantánea, las criaturas ignoran el efecto de frenado a menos que sean aéreas (en cuyo caso son empujadas 1d6 × 5').

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

AMPLIAR ALIENTO [METAALIENTO]

Tu arma de aliento es más larga de lo normal.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento.

Beneficio: la longitud de tu arma de aliento se incrementa un 50% (redondeando hacia el múltiplo de 5 más cercano). Por ejemplo, un dragón de plata viejo exhalando un cono ampliado de frío produce un cono de 75' en lugar de uno de 50'. Las armas de aliento en forma de cono se hace más anchas cuanto más lejos llegan, pero las armas de aliento en forma de línea no.

Cuando utilizas esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de utilizar de nuevo tu arma de aliento.

APRESURAR ALIENTO [METAALIENTO]

Puedes disparar tu arma de aliento con un solo pensamiento.

Prerrequisitos: Con 19, arma de aliento.

Beneficio: utilizar tu arma de aliento es una acción gratuita. Cuando utilizas esta dote, añade +4 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Especial: no puedes utilizar esta dote y la dote Maximizar aliento en la misma arma al mismo tiempo.

ASCENSIÓN PODEROSA [GENERAL]

Si vuelas en línea recta, ganas altitud en vuelo con más facilidad que los demás.

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

Beneficio: cuando vuelas, puedes ganar altitud y todavía moverte con toda tu velocidad, siempre que vueles en línea recta.

Normal: sin esta dote, debes moverte a la mitad de tu velocidad para ganar altura (consulta 'Movimiento aéreo táctico', en la *Guía del Dungeon Master*).

ATAQUE EN VUELO DIESTRO [GENERAL]

Puedes realizar ataques en vuelo y salir rápidamente fuera de su alcance.

Prerrequisitos: velocidad de vuelo 90', Ataque en vuelo, Flotar o Viraje brusco.

Beneficio: cuando vuelas y realizas una acción de ataque, puedes moverte antes o después del ataque, siempre que la distancia que mueves no sea mayor que tu velocidad de vuelo. Tu movimiento de vuelo no provoca ataques de oportunidad de las criaturas a las que atacas durante el asalto en que utilizas esta dote.

ATAQUE MÚLTIPLE MEJORADO [MONSTRUOSA]

Eres especialmente hábil utilizando todas tus armas naturales a la vez.

Prerrequisitos: tres o más armas naturales, Ataque múltiple.

Beneficio: tus ataques secundarios con armas naturales no tienen penalización al ataque. Todavía sólo puedes añadir la 1/2 de tu bonificador de Fue, si lo hay, al daño.

Normal: sin esta dote, tus ataques secundarios se realizan con una penalización de –5 (o de –2 si posees la dote Ataque múltiple).

BARRIDO DE TORBELLINO [MONSTRUOSA]

Puedes hacer un barrido con tu cola formando un arco circular.

Prerrequisito: ataque de barrido de cola.

Beneficio: tu ataque de barrido de cola afecta a un círculo con un radio igual al alcance de tu cola.

Normal: tu ataque de barrido de cola afecta a un semicírculo.

BARRIDO DEMOLEDOR [MONSTRUOSA]

Tu barrido con la cola derriba a tus oponentes.

Prerrequisito: ataque de barrido con la cola.

Beneficio: las criaturas que fallen sus TS contra tu barrido son derribadas al suelo además de sufrir el daño total.

CAPACIDAD DE CONJUROS MEJORADA [ÉPICA]

Puedes preparar conjuros que sobrepasen los límites normales del lanzamiento de conjuros.

Prerrequisitos: capacidad para lanzar conjuros del máximo nivel en al menos una clase lanzadora de conjuros.

Beneficio: cuando seleccionas esta dote, ganas un espacio de conjuro por día de cualquier nivel, hasta un nivel mayor que el nivel más alto que puedas lanzar en una clase lanzadora de conjuros en particular. Por ejemplo, si seleccionas esta dote al 21.er nivel de mago, puedes ganar un espacio de conjuro de mago de cualquier nivel hasta el 10.º.

Todavía debes poseer la puntuación de característica requerida (10 + nivel del conjuro) para poder lanzar cualquier conjuro almacenado en ese espacio. Si tienes un modificador por característica lo suficientemente alto para ganar uno o más conjuros adicionales para este nivel de conjuro, ganas también el conjuro adicional para este nivel de conjuro.

Debes usar el espacio de conjuro como miembro de la clase en la que ya puedes lanzar conjuros de nivel máximo. Por ejemplo, un explorador de 5.º nivel/hechicero de 22.º nivel no podría añadir un espacio de conjuro para explorador, ya que no puede lanzar conjuros del nivel máximo para el explorador. Debe añadir el espacio de conjuro a sus conjuros de hechicero.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces.

CARGA TERRIBLE [ÉPICA]

Puedes realizar un ataque completo como parte de una carga.

Prerrequisito: Iniciativa mejorada.

Beneficio: si cargas contra un enemigo durante el primer asalto de combate (o el asalto de sorpresa, si puedes atacar en el), puedes hacer un ataque completo contra el objetivo de tu carga.

Normal: sin esta dote, sólo puedes realizar un ataque como parte de una carga.

COLA CONSTRICTORA [MONSTRUOSA]

Puedes realizar ataques constrictores con tu cola.

Prerrequisitos: dragón, Engarro, Engarro mejorado.

Beneficio: puedes apresar y constreñir a las criaturas que impactas con tu coletazo. Funciona igual que un ataque de engarro, excepto que se puede utilizar contra cualquier criatura más pequeña que tú.

Si apresas con éxito a un oponente con tu cola, le ocasionas un daño contundente igual al daño de tu coletazo más 1,5 tu modificador de Fuerza. Cada asalto que agarres a tu oponente, realizas daño por constricción.

No puedes realizar un coletazo o un barrido con la cola mientras constriñes a un oponente con esta.

CONOCIMIENTO DRACÓNICO [MONSTRUOSA]

Estás en armonía con la naturaleza y los elementos, y puedes recurrir a grandes pozos de sabiduría.

Prerrequisitos: Int 19, dragón auténtico, tres habilidades de conocimiento cualesquiera.

Beneficio: esta dote funciona de manera similar al rasgo de clase de bardo llamado conocimiento de bardo, excepto que se basa en la escala y el impacto de eventos pasados, en lugar de cuánta gente comparte la información. Puedes realizar una prueba especial de conocimiento dracónico (d20 + tu categoría de edad + tu modificador de Int) para ver si conoces alguna información relevante sobre un objeto, un suceso o un lugar. Esta prueba no revelará los poderes de un objeto mágico pero sí dará una idea de su función general. No puedes elegir 10 o 20 en esta prueba; este tipo de información es esencialmente aleatorio. Si posees una habilidad de Saber que este relacionada o sea aplicable a la información que buscas, sufres un bonificador +1 a la prueba de conocimiento dracónico por cada 5 rangos que poseas en la habilidad de Saber.

El DM determina la CD para la prueba consultando la tabla siguiente.

CD	Tipo de conocimiento	Ejemplos
10	Algo de significado mundial o *planetario*	Información acerca de la *creación del mundo*, cataclismos mundiales, poderosos lugares misteriosos o dioses.
15	Algo de significado regional, pero de larga duración o con un impacto duradero	Información acerca de imperios, guerras, desastres regionales e individuos y grupos legendarios.
20	Algo de significado regional, pero con unos efectos relativamente breves	Información acerca de países, batallas, desastres nacionales, o individuos o grupos poderosos
25	Algo con significado local, con un impacto duradero o de larga duración	Información acerca de una dinastía menor, un pequeño lugar misterioso, un objeto mágico singular o un héroe
30	Algo con significado local y con efectos relativamente breves	Información acerca del héroe local, una batalla menor o un edificio singular

Modificadores a la CD:	
–1	Por cada 10.000 po del valor del objeto, si es un objeto
–5	El individuo es un dragón, un matadragones o un amigo de los dragones
–5	El dragón tiene su guarida en la zona afectada

CRÍTICO ARROLLADOR [ÉPICA]

Elige un tipo de arma cuerpo a cuerpo, como una garra o mordisco. Con esa arma realizas más daño en un impacto crítico.

Prerrequisitos: Fue 23, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado (con el arma elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (con el arma elegida).

Beneficio: cuando utilizas el arma que has seleccionado, realizas +1d6 puntos de daño bonificado en un impacto crítico que tenga éxito. Si el multiplicador por crítico del arma es × 3, añade en su lugar +2d6 puntos de daño bonificado, y si el multiplicador por crítico del arma es × 4, añade en su lugar +3d6 puntos de daño bonificado.

Especial: las criaturas inmunes a los impactos críticos son inmunes a esta dote.

Puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan, se aplican a un arma diferente cada vez

CRÍTICO DEVASTADOR [ÉPICA]

Elige un tipo de arma de cuerpo a cuerpo, como una garra o el mordisco. Con esa arma eres capaz de matar a cualquier criatura de un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 25, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado (arma que va a ser elegida), Crítico arrollador (arma que va a ser elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (arma que va a ser elegida).

Beneficio: cuando utilices el arma que has seleccionado, cada vez que logres un impacto crítico el objetivo debe realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 tus DG + modificador de Fuerza) o morir instantáneamente. Las criaturas inmunes a los impactos críticos, no pueden ser afectadas por esta dote.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un tipo distinto de arma.

CURACIÓN RÁPIDA [ÉPICA]

Curas tus heridas muy rápidamente.

Prerrequisito: Con 25.

Beneficio : ganas curación rápida 3, o la curación rápida que ya poseas se incrementa en 3. Esta dote no se apila con curación rápida otorgada por objetos mágicos o efectos mágicos temporales.

Especial: esta dote se puede escoger varias veces. Sus efectos se apilan.

DESGARRAR [MONSTRUOSA]

Puedes desgarrar a los oponentes que impactas con tus garras.

Prerrequisitos: dos ataques de garra, Fue 13, ataque poderoso, Engarro, tamaño Enorme o mayor.

Beneficio: si golpeas al mismo oponente con dos ataques de garra, automáticamente causas un daño adicional igual al de los dos ataques de garra más 1'5 x tu bonificador de Fuerza. No puedes apresar a un oponente al mismo tiempo que desgarras a ese oponente.

DESPERTAR PRESENCIA PAVOROSA [MONSTRUOSA]

Ganas presencia pavorosa.

Prerrequisitos: Car 11, tipo dragón.

Beneficio: ganas la aptitud especial de presencia pavorosa, con un radio en pies igual a 5 × 1/2 de tus DG raciales. Esta aptitud tiene efecto automáticamente cuando atacas, cargas o vuelas por encima de las cabezas. Las criaturas dentro del radio están sujetas a su efecto si pueden verte y poseen menos DG que tus DG raciales.

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG raciales + mod. Car), permanece inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas. Con un fallo, las criaturas con 4 DG o menos quedan despavoridas durante 4d6 asaltos, y las que tengan 5 o más DG quedan estremecidas durante 4d6 asaltos. Los dragones ignoran la presencia pavorosa de otros dragones.

Especial: si tienes esta dote y tienes (o ganas más adelante) la aptitud de presencia pavorosa, el radio de tu presencia pavorosa se incrementa en un 50% o en 5' × 1/2 DG raciales, lo que sea mayor. La CD de salvación contra tu presencia pavorosa se incrementa también en 2.

DESPERTAR RESISTENCIA A CONJUROS [MONSTRUOSA]

Ganas RC.

Prerrequisito: Con 13, tipo dragón.

Benéfico: ganas una RC innata igual a tus DG raciales.

Especial: si tus DG raciales se incrementan después de adquirir esta dote, tu RC aumenta también. Si tienes esta dote y posees también (o adquieres más tarde) RC como aptitud racial, tu RC total es igual al nuevo total de tus DG o a tu RC racial +2, lo que sea mayor.

Puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que coges esta dote, tu RC innata se incrementa en 2. Por ejemplo, un dragón de plata viejo que haya cogido dos veces esta dote tiene RC 30.

DIVIDIR ALIENTO [METAALIENTO]

Puedes dividir tu arma de aliento en un par de efectos más débiles.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento, Moldear aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: tu arma de aliento retiene su tamaño y su forma, pero se divide en dos áreas que puedes apuntar por separado. Cada parte realiza la mitad de daño que ocasiona normalmente el arma de aliento, o dura la mitad de lo que normalmente dura el efecto.

Por ejemplo, un dragón de plata viejo que utilice esta dote en su arma de aliento gélida produce dos conos de frío de 50' que hacen 8d8 puntos de daño cada uno. Si el mismo dragón utilizara esta dote en su arma de aliento paralizante, produciría dos conos de gas, cada uno de los cuales paralizaría a una criatura durante 1d3+4 asaltos.

Puedes apuntar los efectos de aliento divididos para que sus áreas se solapen. Las criaturas atrapadas en la zona solapada son impactadas por ambas armas y son afectadas dos veces, sujetas a todas las reglas normales por apilar efectos mágicos.

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

ENGARRO MEJORADO [GENERAL]

Puedes realizar ataques de engarro contra oponentes más grandes que otras criaturas no pueden.

Prerrequisito: Engarro.

Beneficio: como la dote de Engarro (consulta el *Manual de monstruos*), excepto que puedes apresar a una criatura dos categorías de tamaño menor que tú con tu ataque de mordisco o de garra.

ENGARRO MÚLTIPLE [GENERAL]

Puedes atrapar a tus enemigos más firmemente con uno solo de tus ataques naturales.

Prerrequisitos: Fue 17, Engarro.

Beneficio: cuando apresas a un oponente sólo con la parte de tu cuerpo que ha realizado el ataque, sufres solamente una penalización de –10 a las pruebas de presa para mantener la inmovilización.

Normal: sin esta dote, sufres un –20 a las pruebas de presa para mantener una inmovilización con sólo una parte de tu cuerpo.

EXPANDIR ALIENTO

Puedes convertir tu arma de aliento en un efecto de expansión.

Prerrequisitos: Con 15, arma de aliento, Moldear aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: puedes modificar tu arma de aliento para que se expanda centrada en tu cabeza en lugar de adoptar su forma normal. El radio de dispersión depende de tu tamaño, como se muestra a continuación.

Tamaño de la criatura	Radio de dispersión
Pequeño	10'
Mediano	15'
Grande	20'
Enorme	25'
Gargantuesco	30'
Colosal	35'

Cuando utilices esta dote, añade +2 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

FORTALEZA ÉPICA [ÉPICA]

Tienes una fortaleza tremendamente alta.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todos los TS de Fortaleza.

GRANDE Y EN CARGA [GENERAL]

Puedes evitar que los oponentes se acerquen dentro de tu alcance.

Prerrequisitos: alcance natural de 10' o más, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: cuando realizas con éxito un ataque de oportunidad contra un oponente que se está moviendo dentro de tu área de amenaza, puedes obligar al oponente a retrasarse al espacio de 5' donde estaba antes de provocar el ataque de oportunidad. Después de impactar con tu ataque de oportunidad, realiza una prueba enfrentada de Fuerza contra tu oponente. Ganas un bonificador +4 por cada categoría de tamaño superior que tengas sobre tu oponente, y un bonificador normal +1 por cada 5 puntos de daño que hayas causado con tu ataque de oportunidad. Si ganas la prueba enfrentada, tu oponente es empujado hacia atrás 5' hacia el espacio que acaba de dejar. Un oponente al que hayas empujado ya no se puede mover más en este asalto.

IMPACTO RÁPIDO [MONSTRUOSA]

Puedes atacar más de una vez con un arma natural.

Prerrequisitos: Des 9, uno o más pares de armas naturales, tipo aberración, dragón, elemental, bestia mágica o vegetal, ataque base +10.

Beneficio: si posees un par de armas naturales, como dos garras, dos alas o dos topetazos, puedes realizar un ataque adicional con una de esas armas con una penalización de –5. Las criaturas con múltiples miembros también pueden adquirir esta dote, como una criatura con tres brazos y tres ataques de garra.

Normal: sin esta dote, sólo atacas una vez con cada arma natural.

Especial: sólo puedes coger esta dote una vez por cada par de armas naturales que posees. Por ejemplo, un dragón Grande posee los ataques de mordisco, dos garras, dos alas y un ataque de cola. El dragón puede coger esta dote dos veces, una para sus garras y otra para sus alas.

IMPACTO RÁPIDO MEJORADO [MONSTRUOSA]

Puedes realizar múltiples ataques con tus armas naturales.

Prerrequisitos: Des 9, uno o más pares de armas naturales, tipo aberración, dragón, elemental, bestia mágica o vegetal, ataque base +15, Impacto rápido.

Beneficio: si posees un par de armas naturales, como dos garras, dos alas o dos topetazos, puedes realizar dos o más ataques adicionales con una de esas armas, el primero con una penalización de –5 y los subsiguientes ataques con una penalización adicional de –5, pero nunca más de cuatro ataques adicionales. Las criaturas con múltiples miembros también pueden adquirir esta dote. Por ello, una criatura con tres brazos y tres ataques de garra también puede adquirir esta dote.

Normal: sin esta dote, sólo atacas una vez con cada arma natural.

Especial: sólo puedes coger esta dote una vez por cada par de armas naturales que posees. Por ejemplo, un dragón auténtico Grande posee los ataques de mordisco, dos garras, dos alas y un ataque de cola. El dragón puede coger esta dote dos veces, una para sus garras y otra para sus alas.

INSERTAR FOCO DE CONJURO [MONSTRUOSO]

Puedes imbuir en tu cuerpo los componentes de foco de tus conjuros.

Prerrequisitos: Con 13, tipo dragón, capacidad de lanzar conjuros.

Beneficio: puedes imbuir en tu piel el componente de foco para conjuros que conozcas cómo lanzar, y utilizar el foco insertado en cualquier momento en que lances el conjuro. Puedes insertar un número de focos igual a tu puntuación de Constitución.

Especial: el valor total de los focos de conjuro que un dragón haya insertado en su piel debería ser considerado parte de su tesoro.

INTENSIFICAR ALIENTO [METAALIENTO]

Tu arma de aliento es más mortífera de lo normal.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento.

Beneficio: puedes incrementar la CD de tu arma de aliento hasta un número igual a tu bonificador de Constitución.

Por cada punto que incrementes la CD, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder usar de nuevo tu arma de aliento.

MANIOBRABILIDAD MEJORADA [GENERAL]

Tu maniobrabilidad en vuelo mejora.

Prerrequisitos: velocidad de vuelo 150', Flotar o Viraje brusco.

Beneficio: tu maniobrabilidad mejora en una categoría, de torpe a mala, de mala a regular o de regular a buena (consulta 'Movimiento aéreo táctico, en la *Guía del Dungeon Master*).

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que coges la dote, tu maniobrabilidad mejora una categoría (pero nunca será mejor que buena).

MAXIMIZAR ALIENTO [METAALIENTO]

Puedes gastar una acción de asalto completo para utilizar tu arma de aliento con su máximo efecto.

Prerrequisitos: Con 17, arma de aliento.

Beneficio: si utilizas tu arma de aliento como acción de asalto completo, todos los efectos variables y numéricos del ataque son maximizados. Un arma de aliento maximizada realiza el daño máximo, dura el máximo de tiempo o similares. Por ejemplo, un dragón de plata viejo utilizando su arma de aliento gélido maximizada (daño 16d8) realiza 128 puntos de daño. Un dragón de plata viejo utilizando su arma de aliento paralizante (duración 1d6+8 asaltos) paraliza a criaturas durante 14 asaltos si fallan sus TS.

La CD de tu arma de aliento no resulta afectada.

Cuando utilizas esta dote, añade +3 al número de asaltos que debes esperar antes de poder utilizar de nuevo tu arma de aliento.

Esta dote se apila con los efectos de otras dotes de metaaliento, pero no las maximiza. Por ejemplo, un arma de aliento maximizada y más tarde mejorada con la dote Aliento tempestuoso produce un tipo de viento que viene descrito en dicha dote, pero la velocidad del viento no es maximizada.

Especial: no puedes utilizar esta dote y la dote de Apresurar aliento en la misma arma de aliento a la vez.

MOLDEAR ALIENTO [METAALIENTO]

Puedes elegir que el área de tu arma de aliento sea un cono o una línea.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: si posees un arma de aliento en forma de línea, puedes optar por hacer que tenga forma de cono. Asimismo, si tienes un arma de aliento en forma de cono, puedes darle forma de línea.

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Normal: sin esta dote, la forma de tu arma de aliento es fija.

ONDA DE CHOQUE [MONSTRUOSA]

Puedes golpear tan fuerte el suelo con tu cola que derribas a tus oponentes.

Prerrequisitos: Fue 13, dragón, tamaño Grande o mayor, Ataque poderoso.

Beneficio: puedes, como acción de asalto completo, golpear una superficie sólida con tu cola para crear una onda de choque, la cual surge de tu posición y se prolonga un número de pies igual a 5 × tus DG raciales. Realiza un ataque de embestida tirando una vez sin importar cuantos objetivos estén dentro del radio. Cada criatura dentro del radio de efecto debe realizar una prueba enfrentada de Fuerza contra con tu tirada de embestir. Aquellos que fallen son abatidos.

Especial: las estructuras y los objetos que no estén sujetados al menos parcialmente al principio de la onda de choque, sufren un daño igual a 1d6 + tu modificador de Fuerza.

PICADO PODEROSO [GENERAL]

Puedes caer desde el aire sobre tus oponentes.

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

Beneficio: cuando vuelas, puedes realizar un picado sobre un adversario para causar daño adicional. Esta es una acción estándar que sólo afecta a criaturas más pequeñas que tú. Realizas un ataque de arrollar, pero el oponente no puede elegir esquivarte. Si abates al objetivo, puedes realizar un ataque de golpetazo adicional, ocasionando el daño indicado más 1'5 veces tu modificador de Fue (redondeando hacia abajo). Este ataque tiene el bonificador habitual +4 contra oponentes tumbados.

Tamaño	Daño 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 oportunidad de derribar a tu oponente.

Especial: si fallas en el intento de arrollar y eres derribado en su lugar, eres abatido y sufres tú el daño indicado del golpetazo.

PROLONGAR EXPANDIR ALIENTO [METAALIENTO]

Puedes convertir tu arma de aliento en un efecto de expansión que se puede usar a distancia.

Prerrequisitos: *Con 15, arma de aliento, Moldear* aliento, Expandir aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: *puedes modificar tu arma de* aliento para que propague centrado en cualquier lugar situado a corta distancia de tu cabeza. El alcance y el tamaño de la dispersión depende de tu tamaño, como se muestra a continuación.

Tamaño del dragón	Radio de dispersión	Alcance de la dispersión
Pequeño	10'	40'
Mediano	15'	60'
Grande	20'	80'
Enorme	25'	100'
Gargantuesco	30'	120'
Colosal	35'	140'

Cuando utilices esta dote, añade +2 al número de asaltos que debes esperar antes de poder usar de nuevo tu arma de aliento.

RECUPERAR EL ALIENTO [METAALIENTO]

Esperas menos tiempo antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Prerrequisitos: reduces el intervalo entre usos de tu arma de aliento. Esperas 1 asalto menos de lo normal antes de poder volver a utilizarla. Esta dote se apila con los efectos de otras dotes de metaaliento, reduciendo el tiempo total que tienes que esperar para utilizar tu arma de aliento en 1 asalto.

Especial: si posees varias cabezas con arma de aliento, todas las armas de aliento utilizan el intervalo reducido.

REFLEJOS ÉPICOS [ÉPICA]

Posees unos reflejos tremendamente rápidos.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todos los TS de reflejos.

SOPORTAR LOS GOLPES [MONSTRUOSA]

Eres un experto reduciendo los efectos de los golpes.

Prerrequisitos: Con 19, tipo dragón, Dureza.

Beneficio: obtienes RD 2/—. Esto se apila con cualquier otra RD que poseas de otras fuentes; la RD no puede reducir el daño por debajo de 0.



El picado poderoso de este dragón verde derriba a Lidda.

Ilustración de B. Thompson

SUPERAR DEBILIDAD [MONSTRUOSA]

Puedes superar una vulnerabilidad innata a través de tu fuerza de voluntad.

Prerrequisitos: vulnerabilidad a la energía, Voluntad de hierro, Suprimir debilidad.

Beneficio: puedes superar completamente tu vulnerabilidad a un tipo de energía. Cuando eres objeto de un ataque basado en ese tipo de energía, no sufres daño adicional.

Normal: una criatura vulnerable a un tipo de energía sufre adicionalmente la mitad del daño (+50%) habitual de ese tipo de energía, sin importar si se permite un TS, o si este ha sido un éxito o un fracaso.

SUPRIMIR DEBILIDAD [MONSTRUOSA]

Tu vulnerabilidad a un tipo de energía se reduce.

Prerrequisitos: vulnerabilidad a la energía, Voluntad de hierro.

Beneficio: puedes superar parcialmente tu vulnerabilidad a un tipo de energía. Cuando eres objeto de un ataque basado en ese tipo de energía, sufres un daño adicional de una cuarta parte (25%) del daño normal, sin importar si se permite un TS, o si este ha sido un éxito o un fracaso.

Normal: una criatura vulnerable a un tipo de energía sufre adicionalmente la mitad del daño (+50%) habitual de ese tipo de energía, sin importar si se permite un TS, o si este ha sido un éxito o un fracaso.

VELOCIDAD MEJORADA [MONSTRUOSA]

Eres más rápido que otros de tu tipo.

Prerrequisitos: Fue 13, tipo dragón.

Beneficio: tu velocidad de vuelo (si la tienes) aumenta en 20'. Tus demás velocidades tienen una mejora de 10'.

VENDAVAL ALADO [MONSTRUOSA]

Puedes tumbar a tus enemigos con ráfagas de aire de tus alas.

Prerrequisitos: Fue 13, dragón, velocidad de vuelo 20', Flotar, Ataque poderoso, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes flotar en el sitio y utilizar tus alas para crear una ráfaga de aire

en forma de cilindro con un radio y altura de 10' × tu categoría de edad.

El viento surge desde el centro de tu cuerpo hacia el borde exterior de la base del cilindro.

La fuerza del viento depende de tu tamaño, como se indica más abajo. Para los efectos de los vientos fuertes, consulta la tabla 3–24 de la *Guía del Dungeon Master*.

Tamaño del dragón	Fuerza del viento
Grande	Severo
Enorme	Vendaval
Gargantuesco	Huracán
Colosal	Tornado

Debido a que tu arma de aliento tiene una duración instantánea, las criaturas ignoran el efecto de frenado a menos que sean aéreas (en cuyo caso son empujadas 1d6 × 5').

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Especial: puedes elegir mantener el efecto del viento por más tiempo que tu asalto actual. Si lo haces, el viento dura hasta tu próximo asalto (y puedes optar por continuar el efecto durante el próximo turno). Cualquiera en el interior o que entre al cilindro se ve afectado. Debido a que estás produciendo un vendaval de aire continuo, el efecto de frenado funciona normalmente mientras dure el vendaval (las criaturas frenadas no se pueden mover hacia delante con la fuerza del viento, o serán empujadas 1d6 × 5' hacia atrás.

VOLUNTAD ÉPICA [ÉPICA]

Posees una tremenda fuerza de voluntad.

Beneficio: *ganas un bonificador +4 a todos los TS de Voluntad.*

LOS CONJUROS DE LOS DRAGONES

Durante milenios, los dragones han desarrollado conjuros que han tenido en cuenta sus cualidades y aptitudes especiales. A pesar del origen de esos conjuros, cualquier lanzador de conjuros puede aprenderlos y utilizarlos si es capaz de lanzar conjuros de la clase y el nivel indicados.

CONJUROS DE METAALIENTO

Similares a las dotes de metaaliento descritas en la sección previa, existen un gran número de conjuros en esta sección que alteran el arma de aliento de un dragón. Mientras que las dotes de metaaliento permiten la manipulación rutinaria de la forma y el poder del arma de aliento, los conjuros de metaaliento representan una mejora mágica significativa del arma de aliento. Un conjuro de metaaliento posee un componente especial de aliento (A) que aparece en la descripción del conjuro. Utilizar el arma de aliento forma parte del lanzamiento del conjuro, igual que realizar un ataque de toque es parte de lanzar un conjuro de toque. Al contrario que los conjuros de toque, un dragón no puede retener la carga de un conjuro de metaaliento; debe utilizar su arma de aliento como parte intrínseca del lanzamiento del conjuro. Lanzar un conjuro de metaaliento cuenta como un uso normal del arma de aliento, y el dragón debe esperar el tiempo habitual antes de poder utilizarla de nuevo.

Un lanzador de conjuros debe tener un arma de aliento para poder lanzar un conjuro con un componente de aliento. Algunos conjuros de metaaliento sólo se aplican con armas de aliento que tengan un efecto dañino, basado en la energía; por lo que el aliento hirviente de un dragón tortuga (que ocasiona daño sin un descriptor de energía) o el aliento petrificante de una gorgona, por ejemplo, no podrían ser animados con *animar aliento*. Tampoco podrían ser mejorados con daño por fuego mediante *arma de aliento compuesta* o reemplazados por daño eléctrico utilizando *arma de aliento sustituida*. Un personaje bajo los efectos de un *elixir de aliento de fuego* puede utilizar las dotes de metaaliento con normalidad.

CONJUROS DE MAGO/HECHICERO

Conjuros de mago/hechicero de 1.er nivel

Trans **Aliento deslumbrante.** Tu arma de aliento deslumbra a tus objetivos.

Conjuros de mago/hechicero de 2.º nivel

Abjur **Escamas brillantes.** Ganas un bonificador de desvío a la CA igual a tu bonificador de Constitución.

Encant **Mirada hipnótica.** Tu mirada aturde a las criaturas.

Trans **Alas del viento.** *La maniobrabilidad del objetivo* mejora una categoría.

Colmillos afilados. Tu ataque de garra o mordisco tiene una amenaza de crítico de 19 ó 20.

Conjuros de mago/hechicero de 3.er nivel

Trans **Aliento cegador.** Tu arma de aliento ciega a tus *objetivos.*

Conjuros de mago/hechicero de 4.º nivel

Abj **Aliento disipador.** Tu arma de aliento actúa como magia disipadora para todas las criaturas dentro de su área.

Evoc **Ligadura de alas.** Una red de fuerza enreda al objetivo, evitando que cargue, corra o vuele.

Nigro **Aliento reprendedor.** Tu arma de aliento reprende a los muertos vivientes.

Trans **Aliento aturdidor.** Tu arma de aliento también aturde a las criaturas durante 1 asalto.

Arma de aliento sustituida. Tu arma de aliento ocasiona un tipo de daño diferente al habitual.

Diente afilado. Una de tus armas naturales realiza daño como si fueses de un categoría de tamaño mayor.

Conjuros de mago/hechicero de 5.º nivel

Trans **Alas del viento mayor.** La maniobrabilidad de vuelo del objetivo mejora en dos categorías.

Aliento etéreo. Tu arma de aliento se manifiesta en el plano Etéreo.

Colmillo mágico superior. Tus armas naturales ganan un bonificador de mejora +1 cada cuatro niveles.*

Polimorfar dracónico. Cambias a la forma de un dragón.

Sangre ardiente. Tu sangre ocasiona daño por energía a las criaturas cercanas cuando eres golpeado.

*También es un conjuro de druida de 5.º nivel.

Conjuros de mago/hechicero de 6.º nivel

Nigro **Aura de terror.** Adquieres un aura de miedo, o tu presencia pavorosa se vuelve más efectiva.
Mirada imperiosa Haces que tus objetivos se encojan de miedo.

Conjuros de mago/hechicero de 7.º nivel

Encant **Siseo adormecedor.** Induces un sueño comatoso en tus objetivos.
Trans **Aliento aturdidor mayor.** Tu arma de aliento también aturde a las criaturas durante 2d4 asaltos.
Animar aliento. Tu arma de aliento se convierte en un constructo.

Conjuros de mago/hechicero de 8.º nivel

Encant ***Susurros enloquecedores.*** *Induces confusión y locura en tus objetivos.*
Nigro ***Aliento enervador.*** *Tu arma de aliento también confiere 2d4 niveles negativos.*
Trans **Arma de aliento compuesta.** Tu arma de aliento también realiza un segundo tipo de daño.

Conjuros de mago/hechicero de 9.º nivel

Trans **Aliento ensordecedor.** Tu arma de aliento también ensordece y causa daño sónico.

DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS

Los conjuros que vienen a continuación se presentan en orden alfabético.

Alas del viento

Transmutación
Nivel: Mag/Hch 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una criatura alada tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: no (inofensivo)
Resistencia a conjuros: no (inofensivo)

La criatura que tocas se vuelve más ágil en el aire, capaz de hacer giros más rápidos y de ser más maniobrable cuando vuela. El objetivo debe ser capaz de volar utilizando alas. La maniobrabilidad de la criatura mejora en una categoría; de torpe a mala, de mala a regular, de regular a buena y de buena a perfecta.

Una sola criatura no se puede beneficiar de múltiples aplicaciones de este conjuro a la vez.

Alas del viento, mayor

Transmutación
Nivel: Mag/Hch 5

Igual que *alas del viento*, pero la maniobrabilidad de la criatura mejora dos categorías; de torpe a regular, de mala a buena, o de regular a perfecta.

Aliento aturdidor

Trasmutación
Nivel: Mag/Hch 4
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Confieres a tu arma de aliento dañina una fuerza conmocionadora que aturde a aquellos atrapados dentro de su área. Las criaturas que sufran daño por el arma de aliento deben realizar un TS de Fortaleza (CD igual al de tu arma de aliento) o quedarán aturdidas durante 1 asalto.

La modificación sólo se aplica al aliento producido como parte del lanzamiento.

Aliento aturdidor, mayor

Trasmutación
Nivel: Mag/Hch 7

Como *aliento aturdidor*, excepto que las criaturas que fallan su TS de Fortaleza quedan aturdidas 2d4 asaltos.

Aliento cegador

Transmutación [Luz]
Nivel: Mag/Hch 3

Igual que *aliento deslumbrante*, excepto que los objetivos que fallan su TS contra tu arma de aliento quedan cegados permanentemente, en lugar de deslumbrados.

Aliento deslumbrante

Transmutación [Luz]
Nivel: Mag/Hch 1
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Si tu arma de aliento utiliza fuego o electricidad, queda bañada con una luz brillante. Además de sufrir el daño habitual por fuego o electricidad, las criaturas que fallen sus TS contra el arma de aliento quedan deslumbradas durante 1 minuto por nivel del lanzador. Las criaturas que carezcan de vista no son afectadas por *aliento deslumbrante*.

La modificación solamente se aplica al aliento que forma parte del lanzamiento del conjuro.

Aliento disipador

Abjuración
Nivel: Mag/Hch 4
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Tu arma de aliento actúa como un *disipar magia* apuntado, dispersando si es posible los efectos mágicos que afecten a las criaturas atrapadas dentro de su área. Esta modificación sólo se aplica al *aliento producido como parte del conjuro.*

Por cada criatura u objeto que falle su TS contra tu arma de aliento y que sea el objetivo de uno o más conjuros, debes realizar una prueba de disipar sobre el objeto o la criatura. Una prueba de disipar es 1d20 + 1 por nivel de lanzador (máximo +15) contra una CD 11 + nivel de lanzador del conjuro. Los objetos mágicos de una criatura no se ven afectados, y las criaturas y objetos que tuvieron éxito en su TS contra tu arma de aliento tampoco se ven afectadas.

Si una criatura que es objeto de un conjuro en curso (como un monstruo convocado mediante *convocar monstruo*) está dentro del área y falla su TS contra tu arma de aliento, puedes conseguir finalizar el conjuro que trajo a la criatura realizando una prueba de disipar (devolviéndola de donde vino).

Por cada área o efecto de conjuro en curso centrado dentro del área de tu arma de aliento, realizas una prueba de disipar para conseguir disipar dicho conjuro.

Puedes elegir tener éxito automáticamente en las pruebas de disipar contra los conjuros que tú has lanzado.

Aliento enervador

Nigromancia
Nivel: Mag/Hch 8
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Puedes modificar tu arma de aliento para que contenga energía negativa. Además del daño normal por energía que realiza tu arma de aliento, la criatura que falle su TS contra tu arma de aliento gana 2d4 niveles negativos. La modificación se aplica sólo al aliento producido como parte de este conjuro.

Si el sujeto gana tantos niveles negativos como sus DG muere. Cada nivel negativo otorga a la criatura las siguientes penalizaciones: penalización -1 al ataque, TS, pruebas de habilidad, pruebas de característica y nivel efectivo (para determinar el poder, la duración, la CD y otros detalles de conjuros y aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros pierde un conjuro o un espacio de conjuro del mayor nivel que tenga disponible. Los niveles negativos se apilan.

Suponiendo que el sujeto sobreviva, recupera los niveles perdidos después de un número de horas igual a tu nivel de lanzador. Normalmente, los niveles negativos tiene una probabilidad de drenar permanentemente el nivel del sujeto, pero los niveles negativos de aliento enervador no duran lo suficiente para ello.

Si una criatura muerta viviente es atrapada dentro del arma de aliento, gana 2d4 × 5 puntos de golpe temporales antes de sufrir el daño del arma de aliento. Si no se pierden inmediatamente, esos puntos de golpe temporales duran 1 hora.

Aliento ensordecedor

Transmutación [Sonico]
Nivel: Mag/Hch 9

Como arma de aliento compuesta, pero añades energía sónica a tu arma de aliento. Además del daño adicional, dejas permanentemente sordas a las criaturas que fallan su TS contra tu aliento.

Este conjuro no tiene efecto dentro de un área de silencio mágico, como la creada por un conjuro de *silencio.*

Aliento etéreo

Transmutación
Nivel: Mag/Hch 5
Componentes: S, V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Puedes modificar tu arma de aliento para que se manifieste en el plano Etéreo en lugar de en el plano Material (para que funcione este conjuro, debes estar en el plano Material o en otro plano con un plano Etéreo coexistente).

Tu arma de aliento afecta a las criaturas etéreas como si fuesen materiales, y no afecta a las criaturas materiales dentro de su área. La modificación se aplica sólo al aliento producido como parte de este conjuro.

Aliento reprendedor

Nigromancia
Nivel: Mag/Hch 4
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Insuflas tu arma de aliento con energía negativa que reprende a los muertos vivientes dentro de su área. Los muertos vivientes dentro del área de tu arma de aliento que fallen su TS quedan reprendidos, y se encogen como si tuviesen miedo durante 10 asaltos. La modificación sólo se aplica al aliento producido como parte de este conjuro.

Animar aliento

Transmutación
Nivel: Mag/Hch 7
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Confieres coherencia, movilidad y aspecto de vida a la energía de tu arma de aliento. El aliento animado ataca a lo que quieras o a quien quieras. El conjuro sólo funciona sobre armas de aliento que causen daño por energía (ácido, frío, electricidad, sonido o fuego). El aliento animado posee las características siguientes.

Tipo: constructo.

Subtipo: el mismo que el tuyo, o el tipo de energía de tu arma de aliento si no tienes un subtipo.

Tamaño: una categoría inferior a ti.

DG: igual al número de dados de daño que causa tu arma de aliento. Los DG son d10. Los constructos también tienen puntos de golpe basados en su tamaño:

Diminuto, Menudo: —
Pequeño: 10
Mediano: 20
Grande: 30
Enorme: 40
Gargantuesco: 60
Colosal: 80

Velocidad: varía con el tipo de aliento:
Ácido: 20', Nd 90'
Frío: 30'
Electricidad: Vl 100' (perfecta)
Fuego: 50'
Sonido: Vl 100' (perfecta)

CA: el bonificador de armadura natural del aliento animado varía por tamaño:

Diminuto, Menudo: +2
Pequeño, Mediano: +3
Grande: +4
Enorme: +8
Gargantuesco: +10

Si tu arma de aliento utiliza el tipo de energía de fuerza, este bonificador de armadura esta compuesto de fuerza (igual que el otorgado por una armadura de mago) en lugar de un bonificador de armadura natural.

Ataques: el aliento animado realiza ataques de topetazo de acuerdo a sus DG.

Daño: cada impacto con éxito causa daño contundente (varía con el tamaño del aliento animado, consulta más abajo) más un daño por energía igual más un dado del mismo tamaño que el daño de tu arma de aliento.

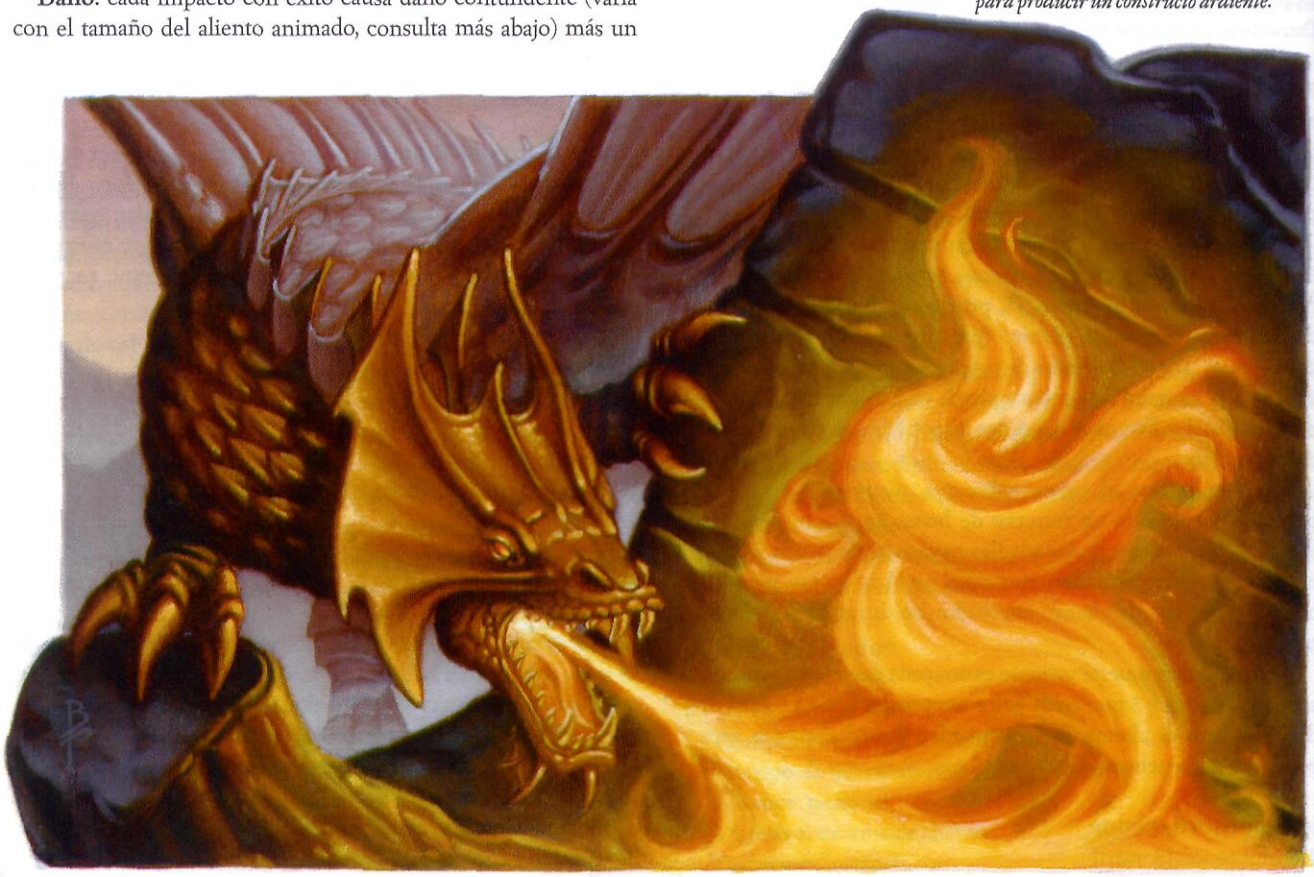
Diminuto: 1d2
Menudo: 1d3
Pequeño: 1d4
Mediano: 1d6
Grande: 1d8
Enorme: 2d6
Gargantuesco: 2d8

Por ejemplo, el aliento animado de un dragón Colosal es de tamaño Gargantuesco, por lo que hace 2d8 puntos de daño contundente con cada impacto con éxito que realice, más 1d10 puntos de daño por fuego, porque el d10 es el tamaño del dado que se utiliza para determinar el daño del arma de aliento de un dragón rojo.

Cualidades especiales: las criaturas que impactan al aliento animado con armas naturales o ataques desarmados sufren daño por energía como si hubiesen sido impactadas por el ataque de aliento.

Rasgos de constructo: inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que también afecte a objetos. El aliento no está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. No hay riesgo de muerte por daño masivo.

Un dragón de oropel utiliza animar aliento *para producir un constructo ardiente.*



Tiros de salvación: el aliento animado no tiene TS buenos. Todos sus bonificadores de salvación son 1/3 de sus DG más el modificador adecuado de cada característica.

Características: el aliento animado no posee puntuaciones de Constitución o Inteligencia. Su carisma y Sabiduría son 1. Su Fuerza y Destreza varían con el tamaño:

Diminuto: Fue 6, Des 16
Menudo: Fue 8, Des 14
Pequeño: Fue 10, Des 12
Mediano: Fue 12, Des 10
Grande: Fue 16, Des 10
Enorme: Fue 20, Des 8
Gargantuesco: Fue 24, Des 6

Alineamiento: siempre neutral.

El aliento animado de un dragón de oropel viejo tiene las siguientes estadísticas:

Constructo Grande (fuego); DG 8d10+30; pg 74; Ini +0; Vel 50'; CA 13, toque 9, desprevenido 13; Atq +9/+4 (1d8+1d6 fuego); CE quemadura, rasgos de constructo; AL N; Ts Fort +2, Ref +2, Vol -3; Fue 16, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

El aliento animado de un dragón rojo viejo tiene las siguientes estadísticas:

Constructo Enorme (fuego); DG 16d10+40; pg 128; Ini –1; Vel 50'; CA 15, toque 9, desprevenido 13; Atq +15/+10/+5 (2d6+1d10 fuego, topetazo); CE quemadura, rasgos de constructo; AL N; Ts Fort +5, Ref +4, Vol +0; Fue 20, Des 8, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Lanzar el conjuro requiere una acción estándar, la cual incluye utilizar tu arma de aliento. Cuando utilizas tu arma de aliento, adopta inmediatamente la forma animada y ataca. No forma un cono o una línea, y no causa daño cuando se utiliza para lanzar este conjuro.

Arma de aliento compuesta

Transmutación (ver texto)
Nivel: Mag/Hch 8
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Elige un tipo de energía además de la asociada normalmente con tu arma de aliento: ácido, frío, electricidad, sonido o fuego. Puedes modificar tu arma de aliento para añadir una cantidad igual de la energía que has escogido. Por ejemplo, una sierpe roja cuya arma de aliento realice normalmente 22d10 puntos de daño por fuego, podría usar este conjuro para producir un cono que haga 22d10 puntos de daño por fuego más 22d10 puntos de daño por ácido. Incluso tipos de energía opuestos, como el frío y el fuego, se pueden combinar en este conjuro. La modificación se aplica solamente al aliento producido como parte de este conjuro.

Cuando utilizas este conjuro para producir energía de ácido, frío, electricidad o fuego, es un conjuro de ese tipo de energía. Por ejemplo, arma de aliento compuesta es un conjuro de ácido cuando lo lanzas para añadir daño de ácido a tu arma de aliento.

Arma de aliento sustituida

Transmutación (ver texto)
Nivel: Mag/Hch 4
Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: instantáneo

Elige un tipo de energía además de la asociada normalmente con tu arma de aliento: ácido, frío, electricidad, sonido o fuego. Puedes modificar tu arma de aliento para que utilice el tipo de energía que has escogido. Por ejemplo, un dragón rojo adulto maduro cuya arma de aliento realice normalmente 14d10 puntos de daño por fuego, podría utilizar este conjuro para producir, en cambio, un cono que ocasiona 14d10 puntos de daño por ácido. La modificación se aplica solamente al aliento producido como parte del conjuro.

Cuando utilizas este conjuro para producir energía de ácido, frío, electricidad o fuego, es un conjuro de ese tipo de energía. Por ejemplo, arma de aliento sustituida es un conjuro de ácido cuando lo lanzas para cambiar tu arma de aliento a una que realice daño por ácido.

Aura de terror

Nigromancia [miedo, enajenador]
Nivel: Mag/Hch 6
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel

Te ves envuelto por una aura de miedo. Cuando cargas o atacas, inspiras miedo a todas las criaturas en un radio de 30' que tengan menos DG que tu nivel de lanzador. Cada oponente potencialmente afectado debe tener éxito en un TS de Voluntad o quedará estremecido; un estado que durará hasta que el oponente este fuera de alcance. Un TS de salvación con éxito deja al oponente inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas.

Si lanzas este conjuro cuando ya posees la aptitud de presencia pavorosa o un aura de miedo, la aptitud existente se vuelve más efectiva de las siguientes formas:

El radio del área afectada por la actitud se incrementa en 10'.

El TS de Voluntad para resistir el efecto de miedo tiene una CD igual a la CD normal de tu presencia pavorosa o la CD de este conjuro, lo que sea mayor.

Las criaturas que normalmente quedaran estremecidas por tu aura de miedo, pasan a estar asustadas, y las criaturas que normalmente quedarían asustadas quedan despavoridas.

Colmillo mágico, superior

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Drd 5, Mag/Hch 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Colmillo mágico superior otorga a cada arma mágica que posees un bonificador de mejora al ataque y al daño igual a +1 por cada cuatro niveles de lanzador (máximo +5 a 20.º nivel).

Colmillos afilados

Trasmutación
Nivel: Mag/Hch 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Elige una de tus arma naturales que haga daño punzante o cortante (tu mordisco o una garra). El rango de amenaza de ese arma natural se duplica (en la mayoría de los casos se convierte en 19-20). Este conjuro no se apila con ningún otro efecto que incremente al rango de amenaza de un arma.

El nombre del conjuro proviene de la preferencia que sienten los dragones por mejorar su ataque de mordisco con este conjuro, pero funciona igualmente bien con un ataque de garra.

Diente afilado

Transmutación
Nivel: Mag/Hch 4
Componentes: V,S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: 1 asalto/nivel

Elige una de tus armas naturales (tu mordisco, una sola garra, un ala, un topetazo, un coletazo o un barrido de cola). Durante la duración del conjuro, esa arma natural hace daño como si fueses de una categoría de tamaño superior al que eres actualmente. No ganas formas adicionales de ataque (como un coletazo) utilizando este conjuro; sólo puedes mejorar ataques que ya poseas. Este conjuro no se apila consigo mismo.

El nombre de este conjuro proviene de una acusada preferencia entre los dragones por mejorar sus ataques de mordisco, pero funciona igualmente bien en una garra, un ala, una cola y ataques de topetazo.

Escamas brillantes

Abjuración
Nivel: Mag/Hch 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Tu piel brilla y resplandece con un aura protectora mágica, otorgándote un bonificador de desvío a tu CA igual a tu bonificador de Constitución. Tu bonificador de armadura natural decrece en una cantidad igual a tu bonificador de Constitución ×1/2.

Ligadura de alas

Evocación [fuerza]
Nivel: Mag/Hch 4



El aliento reprendedor de este dragón azul desaloja del cielo a los incorpóreos.

Componentes: S, A
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: si

Una red de fuerza rodea al objetivo, enredándole como si fuese una malla. Si el objetivo falla su TS queda atrapado. Quizá lo más importante; la criatura no puede utilizar sus alas para volar (de ahí el nombre del conjuro). Una criatura que esté utilizando sus alas para volar cae inmediatamente si es víctima de este conjuro.

Una criatura atrapada puede escapar con un prueba de Escapismo contra una CD igual a la CD del conjuro. Como un muro de fuerza, la red de fuerza es inmune a la mayoría de los ataques; es inmune a todo tipo de daño, no se puede romper mediante una prueba de Fuerza, y no puede ser afectada por la mayoría de los conjuros, incluyendo *disipar magia*. Al igual que *muro de fuerza*, esta red es destruida por un *desintegrar*, un *cetro de cancelación*, una *esfera de aniquilación* o una *disyunción de Mordenkainen*.

Mirada hipnótica

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Mag/Hch 2
Componentes: S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: 1 criatura viva/nivel, ninguna de las cuales debe estar separada más de 30'
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: si

Dirigiendo tu mirada hacia las criaturas objetivo, puedes hacer que se detengan y permanezcan en blanco, hipnotizadas. Las criaturas que fallen sus TS te miran a los ojos, sin prestar atención a nada más. Las criaturas afectadas están atontadas. Cualquier amenaza potencial (como un oponente armado moviéndose detrás de la criatura hipnotizada) permite a la criatura un nuevo TS. Cualquier amenaza obvia como lanzar un conjuro, desenfundar una espada o apuntar con un arco, rompe el efecto automáticamente, así como sacudir o golpear a la criatura. Un aliado de una criatura hipnotizada puede sacudirla como una acción estándar para liberarla del conjuro.

Mirada imperiosa

Nigromancia [miedo, enajenador]
Nivel: Mag/Hch 6
Componentes: S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: 1 criatura viviente/nivel, ninguna de las cuales puede estar separada más de 30'
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: si

Dirigiendo tu mirada hacia las criaturas objetivo, inspiras terror y pavor en sus corazones. Los objetivos deben realizar TS con éxito o se encogerán de miedo.

La CD del TS para resistir el efecto es la CD normal para resistir el conjuro o la CD para resistir tu presencia pavorosa, la que sea mayor. No puedes lanzar este conjuro si no posees presencia pavorosa, ya sea de manera natural o conferida mágicamente.

Polimorfar dracónico

Transmutación
Nivel: Mag/Hch 5
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Como *polimorfarse*, excepto lo siguiente: la forma asumida no puede tener más DG de los que tú tienes, hasta un máximo de 20 DG. Tu Fuerza y tu Constitución están por encima de la media de la raza o especie en que te has transformado; tu Fuerza es la media para la criatura +8, y tu Constitución es la media para la criatura +2.

Sangre ardiente

Transmutación [ver texto]
Nivel: Mag/Hch 5
Componentes: S, V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tu arma de aliento
Duración: 1 hora/nivel

Tu sangre queda bañada con el mismo tipo de energía que tu arma de aliento (para poder lanzar este conjuro debes tener un arma de aliento que haga daño por ácido, frío, electricidad o fuego). Cuando sufres daño de un arma natural o manufacturada, un chorro de sangre surge en una explosión de 5' de radio de la herida, ocasionando daño de energía a las criaturas dentro de esa área. La sangre cargada de energía ocasiona un número de puntos de daño igual a tu nivel de lanzador.

Cuando utilizas este conjuro para producir energía de ácido, frío, electricidad o fuego, es un conjuro de ese tipo de energía. Por ejemplo, *sangre ardiente* es un conjuro de ácido cuando lo lanzas para bañar tu sangre con ácido.

Siseo adormecedor

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Mag/Hch 7
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: 1 criatura/nivel
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: no

Siseando y susurrando en voz baja, adormeces a los objetivos, sumiéndoles en un sueño comatoso. Las criaturas dormidas están

indefensas. Golpear o herir a las criaturas las despierta, pero el ruido normal no lo hace. Despertar a una criatura es una acción estándar (un uso de la acción ayudar).

Siseo adormecedor no tiene efectos sobre criaturas que puedan verte, criaturas que ya hayan realizado un TS contra tu presencia pavorosa o criaturas inconscientes.

Susurros enloquecedores

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Mag/Hch 8
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: 1 criatura/nivel
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: si

Siseando y susurrando en voz baja, despiertas sentimientos de confusión y locura en la mente de sus objetivos. Puedes elegir infligir una de las siguientes condiciones sobre cualquier criatura que falle su TS.

Histeria: el sujeto cae en estados incontrolables de risa o llanto (mismo porcentaje para ambos). Las criaturas histéricas son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrase en conjuros o hacer cualquier cosa que requiera atención. La única acción que puede realizar un personaje es un solo movimiento por turno.

Pánico: el sujeto queda despavorido. Si es acorralado, la criatura despavorida se encoge de miedo.

Alucinaciones violentas: el sujeto percibe cualquier criatura cercana como un enemigo peligroso, atacando a las más cercanas y luchando hasta la muerte o hasta que no quede cerca ninguna criatura.

Estupor: el sujeto se hace un ovillo en el suelo y permanece inconsciente de los eventos a su alrededor. Los personajes en estado de estupor están aturdidos y tumbados.

Susurros enloquecedores no tiene efectos sobre criaturas que puedan verte, criaturas que ya hayan realizado un TS contra tu presencia pavorosa o criaturas inconscientes.

LOS OBJETOS MÁGICOS DE LOS DRAGONES

Esta sección describe objetos mágicos especialmente hechos para ser utilizados por dragones. Muchos de ellos también pueden se utilizados por otras criaturas.

Amuleto de supremacía (artefacto menor): esta increíble pieza de joyería, virtualmente no tiene precio debido simplemente a sus cualidades artísticas y al valor de los metales preciosos y las gemas que contiene, pero sus capacidades mágicas son aún más valiosas para un dragón. Cuando es portado por un dragón, un *amuleto de supremacía* confiere los beneficios de la dote Aliento maximizado sobre el aliento del dragón, y se aplican los efectos de la dote Maximizar conjuro a los conjuros y aptitudes sortílegas del dragón. Estos beneficios no tienen coste para el dragón: no necesita esperar asaltos adicionales para volver a utilizar su arma de aliento, y sus conjuros maximizados no utilizan espacios de conjuros mayores.

Un *amuleto de supremacía* confiere dos niveles negativos sobre cualquier no dragón que se lo ponga. Además, cuando cualquier no dragón se pone por vez primera el amuleto, este ataca al ofensor con un efecto de *desintegrar* (nivel de lanzador 20.º, Fortaleza CD 19 parcial).

Fuerte (sin escuela); NL 17.º.

Armadura dracónica de invencibilidad: este es un conjunto de armadura de placas y mallas +5 (barda) diseñada para un dragón de tamaño específico. Se adapta para ajustarse a un dragón individual de una categoría específica de tamaño, Mediano o mayor. Además de su bonificador de armadura +12, la armadura está entallada con pinchos y filos para mejorar el ataque del dragón, otorgando un bonificador de mejora +5 a cada uno de los ataques naturales del dragón (como si estuviese utilizando el conjuro *colmillo mágico superior*).

Transmutación fuerte; NL 15.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas [dote épica disponible solamente para personajes que tengan al menos 28 rangos en Saber (arcano) y Conocimiento de conjuros], *colmillo mágico superior*; Precio 276.350 po (Mediano), 327.500 po (Grande), 379.950 po (Enorme), 434.750 po (Gargantuesco), 444.350 po (Colosal); Coste 138.850 po + 11.000 PX (Mediano), 165.050 po + 13.000 PX (Grande), 192.450 po + 15.000 PX (Enorme), 222.250 po + 17.000 PX (Gargantuesco), 231.850 po + 17.000 PX (Colosal); Peso 50 lb. (Mediano), 100 lb. (Grande), 250 lb. (Enorme), 500 lb. (Gargantuesco), 1.000 lb. (Colosal).

Brebaje de aliento de dragón metálico: este líquido, una variedad especial de los brebajes de magia de metaaliento, viene



Mandíbulas del dragón

Ilustración de W. England

en cinco variedades, correspondiendo a los cinco tipos de dragones metálicos, y su color es el mismo; oropel, bronce, cobre, de oro y de plata. Cuando es ingerido, este brebaje altera el próximo uso del arma de aliento del que lo haya ingerido, siempre y cuando se utilice antes del final del siguiente asalto. El arma de aliento funciona igual que los efectos no dañinos de un dragón metálico. Un brebaje de oropel crea un cono de dormir, un brebaje de bronce crea un cono de gas de repulsión, un brebaje de cobre crea un cono de ralentizar, un brebaje de oro crea un cono de gas debilitante y un brebaje de plata crea un cono de gas paralizante. El TS contra el brebaje de arma de aliento metálico tiene la misma CD que el arma de aliento natural del que ingiere el brebaje, y los efectos son los mismos que si el usuario del brebaje utilizase el arma de aliento normalmente. Por ejemplo, un dragón rojo viejo que bebe un brebaje de aliento de dragón metálico de oro, podría exhalar un cono de gas debilitante que hiciera 8 puntos de daño a la Fuerza.

Un personaje bajo los efectos de una poción de aliento de fuego o un efecto similar, puede utilizar un brebaje de aliento de dragón metálico para alterar el aliento flamígero de esa poción, utilizando el nivel de lanzador del efecto (3.º, en el caso de una poción de aliento de fuego) como la categoría de edad. Una criatura sin la aptitud de arma de aliento no es afectada por la ingesta del brebaje.

Transmutación moderada; NL 7.º; Fabricar objeto maravilloso, arma de aliento sustituida, y uno de los siguientes: *dormir, repulsión, ralentizar, rayo de debilitamiento,* o *retener persona*; Precio 2.100 po; Peso 1/2 lb.

Brebaje de magia de metaaliento: estos brebajes son líquidos espesos, similares a pociones, que confieren efectos mágicos a la criatura que los ingiere. Los efectos mágicos duplican los conjuros de metaaliento descritos en la sección anterior, pero el usuario debe aportar el componente de aliento para que el efecto tenga lugar. Tomarse un brebaje es una acción estándar, y activa la magia del brebaje sólo durante 1 asalto. Después de ingerirlo, el usuario debe utilizar su arma de aliento antes de que finalice el próximo asalto. Este uso del arma de aliento del que ingiere el brebaje es mejorado como si el usuario hubiese lanzado el conjuro de metaaliento apropiado sobre sí mismo.

Los brebajes de magia de metaaliento vienen en distintas variedades, cuyo nivel de lanzador y precio de mercado aparece en la tabla inferior.

Varios (sin escuela); Fabricar objeto maravilloso, conjuro de metaaliento apropiado; Peso: 1/2 lb.

Variedad de brebaje	Nivel de lanzador	Precio
Aliento cegador	5.º	750 po
Aliento deslumbrante	1.º	50 po
Arma de aliento compuesta		
Ácido	15.º	6.000 po
Frío	15.º	6.000 po
Electricidad	15.º	6.000 po
Fuego	15.º	6.000 po
Arma de aliento sustituida		
Ácido	7.º	1.400 po
Frío	7.º	1.400 po
Electricidad	7.º	1.400 po
Fuego	7.º	1.400 po
Aliento ensordecedor	17.º	7.650 po
Aliento disipador	7.º	1.450 po
Aliento enervador	15.º	6.000 po
Aliento etéreo	9.º	2.250 po
Aliento reprendedor	7.º	1.400 po
Aliento aturdidor	7.º	1.400 po
Aliento aturdidor mayor	13.º	4.550 po

Garras del destripador: estas hojas metálicas, parecidas a guadañas, están diseñadas para colocarse sobre las garras de un dragón, y cambian de tamaño para ajustarse a cualquier dragón Grande o mayor. Un dragón que lleve las *garras del destripador* no puede utilizar un anillo mágico en esa garra. Cuando se llevan puestas, las *garras del destripador* incrementan el daño que ocasionan las garras del dragón en un impacto crítico, otorgándole un multiplicador ×4 (como el de una guadaña).

Transmutación débil; NL 6.º; Fabricar anillo; Precio 2.000 po; Peso 10 lb.

Gema de fortificación: esta larga gema facetada debe incrustarse en la piel de la criatura para que funcione. Los dragones auténticos pueden hacerlo fácilmente, ya que habitualmente incrustan gemas entre las escamas de sus estómagos. Otras criaturas tienen más dificultades para hacerlo, necesitando al menos un *deseo limitado*, a discreción del DM.

Cuando está incrustada adecuadamente, una gema de fortificación protege las partes vitales del portador del daño letal que pueda sufrir. Cuando el portador sufre un impacto crítico o un ataque furtivo, hay un porcentaje de que el impacto crítico o el ataque furtivo sea negado y el daño se tire normalmente. Una gema fortificante leve posee un 25% de posibilidades de negar un impacto crítico o un ataque furtivo, una gema fortificante moderada tiene un 75% de posibilidades, y una gema fortificante intensa tiene un 100% de posibilidades.

Universal o evocación fuerte; NL 13.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado* o *milagro*; Precio 3.000 po (ligera), 15.000 po (moderada), 35.000 po (pesada).

Gorjal de aliento tempestuoso: este collar metálico confiere al portador el beneficio de la dote Aliento tempestuoso. Una criatura que lleve el gorjal no puede utilizar también una túnica.

Fuerte (sin escuela); NL 13.º; Fabricar objeto maravilloso, Aliento tempestuoso; Precio 10.000 po; Peso 10 lb.

Mandíbulas del dragón: este complejo mecanismo metálico se lleva puesto en la boca, encajado sobre los dientes y permitiendo que estos sobresalgan. Una fila de dientes metálicos está insertada en las mandíbulas del dragón, justo detrás de donde emergen los dientes del dragón, incrementando el daño de su mordisco. El dragón obtiene el beneficio del conjuro *diente afilado* mientras lleve puestas las mandíbulas. Las mandíbulas cambian de tamaño para adaptarse a cualquier criatura, como todos los objetos mágicos, pero las criaturas que no tengan el ataque natural de mordisco no ganan ningún beneficio por llevar puestas las mandíbulas.

Transmutación moderada; NL 7.º; Fabricar objeto maravilloso; *diente afilado*; Precio 40.000 po; Peso 8 lb.

Pectoral de maniobrabilidad: este disco de metal posee unas tiras que se colocan en los miembros delanteros del dragón para sujetar el pectoral en su sitio sobre el pecho. Una criatura alada llevando un pectoral de maniobrabilidad tiene su maniobrabilidad de vuelo mejorada en una categoría. Un pectoral de maniobrabilidad mayor mejora la maniobrabilidad del portador en dos categorías. Un humanoide puede llevar un pectoral como si fuese un atuendo.

Transmutación débil (ordinario) o moderada (mayor); NL 3.º (ordinario) o 9.º (mayor); Fabricar objeto maravilloso, *alas del aire* (ordinario) o *alas del aire mayor* (mayor); Precio 12.000 po (ordinario) o 90.000 po (mayor); Peso 5 lb.

PROTECCIONES PARA GUARIDAS

Las protecciones para guaridas son un tipo especial de objetos maravillosos que los dragones suelen utilizar para proteger sus guaridas y sus tesoros. Son idénticas a ciertos tipos de arquitectura maravillosa utilizada en las fortalezas y mazmorras de construcción humanoide, como se detalla en la *Guía del constructor de fortalezas*. Esencialmente, las protecciones para guaridas son objetos mágicos inmóviles (o prácticamente inmóviles) y siguen todas las reglas normales para el uso de objetos mágicos. Consulta la *Guía del constructor de fortalezas* para obtener más información acerca de cómo crear esos objetos y determinar el precio de mercado para objetos nuevos.

La mayoría de las protecciones para guaridas afectan una zona definida como "una caverna", aunque en realidad no tiene porque ser una caverna. Su área de efecto es aproximadamente de unos 400' cuadrados.

Cómo inutilizar una protección para guaridas: al ser un objeto estacionario, una protección para guaridas es esencialmente idéntica a una trampa mágica (incluso aunque algunas tengan efectos beneficiosos en lugar de dañinos). Un personaje con la habilidad de descubrir trampas (incluyendo pícaros y personajes afectados por un conjuro de *encontrar trampas*) puede utilizar Buscar para encontrar protecciones de guaridas e Inutilizar mecanismo para desactivarlas. La CD para ambas pruebas es 25 + el nivel del conjuro más alto utilizado en la construcción de la protección. Una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo anula las propiedades mágicas de la protección durante 1d4 asaltos, como si el personaje hubiese lanzado un *disipar magia* sobre la protección. Si el personaje supera la CD por 10 o más, anula sus propiedades mágicas durante 1d4 minutos.

Ausencia maravillosa: esta protección oculta todas las auras mágicas en una caverna, igual que si se hubiese lanzado un *aura mágica de Nystul*.

Ilusión débil; NL 3.º; Fabricar objeto maravilloso; *aura mágica de Nystul*; Precio 90.000 po.

Cámara desaparecida: esta caverna, así como todos y todo lo que este en su interior, es difícil de detectar mediante conjuros y objetos mágicos de adivinación y detección. Para que tales conjuros u objetos funcionen, el lanzador o el usuario deben tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD 16.

Abjuración débil; NL 5.º; Fabricar objeto maravilloso; *indetectabilidad*; Precio 7.500 po.

Caverna de ligadura terrestre: dentro de los muros de esta caverna, el conjuro de *volar* no funciona. Los personajes que entraran volando en la caverna flotan hasta el suelo como si hubiese expirado la duración del conjuro. Cuando abandonan la caverna, cualquier conjuro de volar que no hubiese expirado vuelve a funcionar normalmente.

Abjuración moderada; NL 7.º; Fabricar objeto maravilloso; *inmunidad a conjuros*; Precio 14.000 po.

Caverna de silencio: todos los sonidos realizados en el interior de esta caverna son anulados (como el conjuro de *silencio*). Un TS de Voluntad CD 13 permite hablar con normalidad a un personaje (incluyendo lanzar conjuros con componente verbal), aunque los demás sonidos permanecen entorpecidos.

Esta propiedad no afecta a los sonidos creados fuera de la caverna.

Ilusión débil; NL 3.º; Fabricar objeto maravilloso; *silencio*; Precio 3.000 po.

Caverna del parloteo: cualquiera que entre en esta caverna debe realizar un TS de Voluntad CD 14 o cualquier palabra que pronuncie se convertirá en un galimatías inteligible. La naturaleza exacta de los sonidos transmitidos es determinada por el creador de este objeto en el momento de su creación.

Este efecto hace imposible que cualquiera que se encuentre dentro de la caverna se pueda comunicar verbalmente. Además, evita que cualquier lanzador de conjuros lance un conjuro que requiera un componente verbal.

Transmutación débil; NL 5.º; Fabricar objeto maravilloso; *esculpir sonido*; Precio 7.500 po.

Caverna segura: toda la caverna es afectada por un conjuro de *mente en blanco*. Nadie en la caverna puede ser detectado por conjuros u objetos que detecten, influencien o lean emociones y pensamientos, incluyendo *milagro* o *deseo*. Incluso un intento de escudriñamiento que rastree la zona no funcionará.

Abjuración fuerte; NL 15.º; Fabricar objeto maravilloso; *mente en blanco*; Precio 60.000 po.

El ojo del huracán: este orbe de cristal de 5' de ancho mantiene vientos huracanados (consulta la *Guía del Dungeon Master*) todo el tiempo alrededor del exterior de la caverna. El ojo del huracán (la parte en calma y a salvo) es un cilindro con un diámetro de hasta 80'. Si la caverna es más grande que esta medida, se pueden unir varios orbes juntos apilando los ojos. Cualquier sección que esté rodeada completamente por los ojos se vuelve parte del ojo, convirtiendo toda la zona en un enorme ojo que funciona continuamente, manteniendo a los vientos rugientes del huracán totalmente fuera de la zona afectada.

Los vientos circunvalan el ojo en el sentido de las agujas del reloj o al revés, como prefieras. Sin embargo, si hay más de un orbe, todos deben obligar a que los vientos giren en la misma dirección. Si unes este objeto con un *ojo del tornado* o un *ojo del vendaval*, cada uno sólo funciona con el nivel del objeto más débil.

Transmutación fuerte; NL 15.º; Fabricar objeto maravilloso; *controlar los vientos*; Precio 75.000 po.

El ojo del tornado: este orbe de cristal de 6' de ancho mantiene constantemente alrededor del exterior de la caverna vientos con la fuerza de un tornado (consulta la *Guía del Dungeon Master*). Consulta la descripción del *ojo del huracán* para ver cómo funciona.

Si este objeto se une con un *ojo del huracán* o un *ojo del vendaval*, cada objeto funciona al nivel del objeto más débil.

Transmutación fuerte; NL 18.º; Fabricar objeto maravilloso; *controlar los vientos*; Precio 90.000 po.

El ojo del vendaval: este orbe de cristal de unos 4' de ancho mantiene vientos con la fuerza de un vendaval (consulta la *Guía del Dungeon Master*) alrededor del exterior de la caverna. Consulta la descripción del *ojo del huracán* para ver como funciona.

Si este objeto se une con un *ojo del huracán* o un *ojo del tornado*, cada objeto funciona al nivel del objeto más débil.

Transmutación moderada; NL 12.º; Fabricar objeto maravilloso; *controlar los vientos*; Precio 60.000 po.

Estanque de escudriñamiento: este estanque poco profundo forma una superficie reflectante en la cual el usuario puede escu-

driñar a otros. Funciona igual que un conjuro normal de *escudriñamiento*. Los lanzadores de conjuros pueden lanzar ciertos conjuros a través del *estanque de escudriñamiento* a las criaturas o cosas que estén escudriñando, igual que el conjuro *escudriñamiento*.

Aunque el estanque puede ser poco profundo, debe tener al menos 2' × 4'. Se puede formar en lo alto de un pedestal grande, pero estos estanques suelen encontrarse en los suelos de las habitaciones. Si se vacía por completo el estanque, éste pierde su magia. Adivinación débil; NL 5.º; Fabricar objeto maravilloso; *escudriñamiento*; Precio 7.500 po.

Estanque de escudriñamiento mayor: este objeto mágico funciona igual que un *estanque de escudriñamiento*, con una excepción. Puedes lanzar a su través cualquier conjuro que puedas utilizar con el conjuro *escudriñamiento mayor* con total seguridad .

Adivinación moderada; NL 11.º; Fabricar objeto maravilloso; *escudriñamiento*; Precio 33.000 po.

Improntas de supresión: un *globo de invulnerabilidad* rodea la caverna por completo, tal y como se representa por las improntas arcanas inscritas sobre los muros. Ningún efecto de conjuros de nivel 4.º o menor funciona en el interior de la caverna. Esos conjuros no se pueden lanzar dentro de la caverna, ni sus efectos pueden extenderse al interior de ésta.

Un *disipar magia* apuntado puede suprimir temporalmente las improntas de supresión, igual que cualquier otro objeto mágico.

Abjuración moderada; NL 11.º; Fabricar objeto maravilloso; *globo de invulnerabilidad*; Precio 33.000 po.

Improntas de supresión, menores: son idénticas a las *improntas de supresión*, excepto que solo bloquean los efectos de conjuros de 3.er nivel o menos (igual que *globo menor de invulnerabilidad*).

Abjuración moderada; NL 7.º; Fabricar objeto maravilloso; *globo menor de invulnerabilidad*; Precio 14.000 po.

Inscripciones de intimidad: esta forma maravillosa de arquitectura coloca improntas arcanas por los muros y techos de una caverna. Pueden ser tan sutiles o tan extravagantes como desee su creador. Sin embargo, cuando alguien desea espiar a cualquiera en la caverna mediante clarividencia/ clariaudiencia o *escudriñar*, o mediante una bola de cristal o cualquier otro aparato mágico escudriñador, las inscripciones brillan levemente. Si el intento de escudriñamiento tiene lugar dentro de la caverna, la persona que realiza el intento también brilla.

Cualquiera sobre el que se escudriñe puede intentar una prueba enfrentada de nivel de lanzador (utilizando el nivel de lanzador de *inscripciones de intimidad*). Si el objetivo del intento de escudriñar gana la prueba enfrentada, obtiene inmediatamente una imagen mental del escudriñador, junto con una sensación de la dirección y la distancia de dicho escudriñador, con una precisión de una décima parte de la distancia.

Adivinación moderada; NL 7.º; Fabricar objeto mágico; *detectar escudriñamiento*; Precio 14.000 po.

Inscripciones de vacío: todo el mundo en el interior de una caverna adornada con estas inscripciones es indetectable al escudriñamiento. De hecho, para alguien que lance un conjuro de *escudriñamiento* parece como si la caverna estuviese vacía de gente y carente de actividad, no importa la gente que haya dentro ni lo que estén haciendo.

Ilusión moderada; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso; *ofuscar videncia*; Precio 22.500 po.

Luminaria brillante: esta semiesfera de acero de 4' de ancho proyecta *luz del día* en un radio de 60' a su alrededor. Las criaturas afectadas normalmente por la luz diurna son afectadas también por una *luminaria brillante*. Si un conjuro de oscuridad mágica entra o es lanzado dentro del área, ambos se cancelan (*luminaria brillante* y la oscuridad mágica) hasta que finalice el conjuro de oscuridad o este salga del área.

El orbe posee un obturador, que permite a una persona situada bajo una *luminaria brillante* montada en el techo ocultar o descubrir el objeto (y la consiguiente luz) con una acción de movimiento.

Evocación débil; NL 5.º; Fabricar objeto maravilloso, *luz del día*; Precio 15.000 po.

Luminaria negra: esta semiesfera de acero de 3' de ancho proyecta *oscuridad* en un radio de 20' a su alrededor. Ni siquiera las criaturas que normalmente pueden ver en la oscuridad son capaces de ver, y cancela cualquier luz normal, así como luces mágicas de 1.er nivel o menor. Si una luz mágica de 2.º nivel (como *llama continua*) entra o es lanzada dentro del área, ambas se cancelan (*luminaria negra* y la luz de 2.º nivel) hasta que finalice el conjuro de luz o este salga del área. Los conjuros de luz de mayor nivel, como *luz del día*, no son afectados por la oscuridad de una *luminaria negra*.

El orbe posee un obturador, que permite a una persona situada bajo una *luminaria negra* montada en el techo ocultar o descubrir el objeto (y la consiguiente oscuridad) con una acción de movimiento.

Evocación débil; NL 3.º; Fabricar objeto maravilloso, *oscuridad*; Precio 6.000 po.

Luminaria negra, intensa : esta semiesfera de acero de 4' de ancho proyecta *oscuridad profunda* en un radio de 60' a su alrededor. Ni siquiera las criaturas que pueden ver normalmente en la oscuridad son capaces de ver, y cancela cualquier luz normal, así como luces mágicas de 2.º nivel o menor. Si un conjuro de *luz del día* entra o es lanzado dentro del área, ambos se cancelan (*luminaria negra intensa* y *luz del día*) hasta que finalice el conjuro o este salga del área.

El orbe posee un obturador, que permite a una persona situada bajo una *luminaria negra intensa* montada en el techo ocultar o descubrir el objeto (y la consiguiente oscuridad) con una acción de movimiento.

Evocación débil; NL 5.º; Fabricar objeto maravilloso, *oscuridad profunda*; Precio 15.000 po.

Orbe acumulanubes: este orbe de cristal de 4' de ancho mantiene un clima adverso (tormentas eléctricas en primavera, lluvias torrenciales en verano, aguanieve en otoño y ventiscas en invierno) en un radio de unas 2 millas alrededor de una guarida. Cualquiera que intente alterar mágicamente el clima en esta zona debe realizar una prueba enfrentada contra el poder del *orbe acumulanubes* para tener éxito.

Consulta la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información sobre los efectos del clima.

Transmutación moderada; NL 11.º; Fabricar objeto maravilloso; *controlar el clima*; Precio 33.000 po.

Orbe de las brisas agradables: este orbe de cristal de 4' de ancho mantiene un clima templado y agradable en un radio de 2 millas a la redonda de la guarida, sin importar la época del año. Cualquiera que intente alterar mágicamente el clima en esta área, debe realizar una prueba enfrentada de nivel de lanzador contra el poder del orbe, para tener éxito.

Transmutación moderada; NL 11.º; Fabricar objeto maravilloso; *controlar el clima*; Precio 33.000 po.

Plataforma de curación: en cualquier momento en el que una criatura herida sea colocada encima de esta plataforma de 10' de diámetro, la cual se encuentra unida al suelo, sufre los beneficios de un conjuro de *sanar*.

En cambio, si una criatura muerta viviente termina por alguna razón encima de la plataforma, se considera como si sufriese los efectos de un conjuro de *dañar*.

Conjuración fuerte; NL 17.º; Fabricar objeto maravilloso; *sanar a las masas*; Precio 76.500 po.

Velo de oscuridad: esta protección de guaridas oculta hasta 8.000' cuadrados contiguos de cavernas con un efecto de espejismo arcano, haciendo que la guarida parezca otra cosa distinta de la que es. Incluye elementos audibles, visuales, táctiles y olfativos, aunque no puede ocultar, esconder o agregar criaturas.

Ilusión moderada; NL 10.º; Fabricar objeto maravilloso; *espejismo arcano*; Precio 25.000 po.

CLASES DE PRESTIGIO PARA DRAGONES

Los dragones raramente adoptan clases de personaje. Su perspectiva del paso del tiempo, sus increíbles aptitudes naturales y, principalmente, su naturaleza bestial, les predisponen a dejar que el propio paso del tiempo mejore sus aptitudes, en lugar del entrenamiento y las aventuras habituales de las criaturas con clases de personaje.

A pesar de lo dicho, un número significativo de dragones, cuando alcanzan algo de madurez (a menudo adulto maduro o más tarde), cogen directamente clases de prestigio o las adoptan tras un breve espacio de tiempo en una de clases estándar descritas en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*. Aunque las clases estándar tienen poco beneficio que ofrecer a la mayoría de los dragones, una clase de prestigio para dragones puede otorgar a un dragón acceso a poderes que otros dragones sólo pueden imaginar.

En ocasiones, los dragones adoptan clases de prestigio por motivos religiosos. Los dragones que están al servicio de las principales deidades dracónicas suelen progresar como guardianes sagrados de Bahamut o destructores impíos de Tiamat. Algunos dragones menores (y un puñado desperdigado de dragones auténticos) se convierten en observadores imparciales de Cronepsis, la deidad dracónica del destino, la muerte y el juicio. El legendario dragón maligno Ashardalón inspiró un culto de seguidores dracónicos que le imitaban atando espíritus demoníacos en sus propios corazones. Otros dragones buscan alcanzar el estatus de divinidad, y su progresión mediante la clase de prestigio de dragón ascendido es un indicativo de sus progresos hacia ese objetivo.

Otros dragones persiguen una clase de prestigio para incrementar su poder perfeccionando sus aptitudes innatas. La furia de las escamas sangrantes es una fuerza destructiva de la naturaleza, mientras que los dragones tatuados adoptan una aptitud más disciplinada en su progresión, tallando runas protectoras en sus propias escamas. El maestro elemental busca estar en una mayor armonía con las fuerzas naturales que son parte intrínseca del cuerpo de todos los dragones auténticos, dominando los elementos y las energías que fluyen por sus venas.

DESTRUCTOR IMPÍO DE TIAMAT

Tiamat, la diosa de los dragones malignos y la conquista, reclama lealtad de cada dragón maligno. Sin embargo, aquellos que son totalmente devotos a su causa se encuentran entre las fuerzas malignas más temibles del mundo, personificaciones vivas de su poder destructivo. Los destructores impíos de Tiamat son dragones clérigos que esperan conseguir una pequeña parte del enorme poder de su deidad si bien carecen de la sutileza y sofisticación de Tiamat. Los destructores impíos viven solamente para destruir, y cuando se ponen a ello, no queda piedra sobre piedra cuando terminan.

Los destructores impíos de Tiamat suelen ser dragones azules o verdes con algunos niveles de clérigo. Aunque los dragones rojos nacen con una fuerte predisposición hereditaria hacia el caos, algunos de ellos se apartan de ese alineamiento para acabar como destructores impíos neutrales malignos.

Un destructor impío suele trabajar solo, pero puede llevar a hordas incursoras de kóbolds, hombres lagarto o grandes trasgos por delante para debilitar a la oposición; o para hacer que sus enemigos se confíen.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un destructor impío de Tiamat, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Alineamiento: legal maligno o neutral maligno.

Ataque base: +15.

Dotes: Aliento tempestuoso, Maximizar aliento, Recuperar el aliento.

Conjuros: capacidad de lanzar conjuros divinos.

Dominio: Destrucción.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un destructor impío de Tiamat (y la característica clave para cada habilidad) son: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidación (Car), Nadar (Fue), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio destructor impío de Tiamat.

Competencia con armas y armaduras: un destructor impío de Tiamat no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Conversión divina: a 1.er nivel, un destructor impío de Tiamat pierde cualquier nivel efectivo de hechicero que hubiese ganado previamente en virtud de su edad y su tipo dracónico. Su nivel efectivo de lanzador de conjuros divinos aumenta el mismo número de niveles sacrificados de hechicero. Estos niveles efectivos sólo se aplican a la capacidad de lanzar conjuros del dragón, no a otros rasgos de clase (como expulsar muertos vivientes o la forma salvaje).

Por ejemplo, un dragón rojo muy viejo/1.er nivel de clérigo adopta la clase de prestigio destructor impío de Tiamat. Su 13.º nivel de lanzador de hechicero se convierte en 13 niveles efectivos de clérigo, dando al dragón la aptitud de lanzar conjuros como un clérigo de 14.º nivel.

Castigar (Sb): un destructor impío de Tiamat añade sus niveles de clase a sus niveles de clérigo para determinar su bonificador al daño cuando utiliza la aptitud de castigar (el poder otorgado por el dominio de Destrucción).

En el 4.º, 8.º y 12.º nivel, un destructor impío de Tiamat puede utilizar su aptitud de castigar una vez adicional por día.

Lanzamiento de conjuros: a partir del 2.º nivel en adelante, cuando obtiene un nuevo nivel de destructor impío, el dragón

Tabla 2–4: El destructor impío de Tiamat

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros
1.º	+1	+2	+0	+2	Conversión divina, castigar	—
2.º	+2	+3	+0	+3	*Arma de aliento sustituida*	+1 nivel de clase existente
3.º	+3	+3	+1	+3	Aura de desesperación	+1 nivel de clase existente
4.º	+4	+4	+1	+4	Castigar 2/día	+1 nivel de clase existente
5.º	+5	+4	+1	+4	—	+1 nivel de clase existente
6.º	+6	+5	+2	+5	—	+1 nivel de clase existente
7.º	+7	+5	+2	+5	*Explosión profana*	+1 nivel de clase existente
8.º	+8	+6	+2	+6	Castigar 3/día	+1 nivel de clase existente
9.º	+9	+6	+3	+6	—	+1 nivel de clase existente
10.º	+10	+7	+3	+7	—	+1 nivel de clase existente
11.º	+11	+7	+3	+7	—	+1 nivel de clase existente
12.º	+12	+8	+4	+8	Explosión profana en masa, castigar 4/día	+1 nivel de clase existente

gana nuevos conjuros al día como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que otro personaje de esa clase hubiese obtenido (mejores posibilidades de expulsar o reprender muertos vivientes, forma salvaje, y demás). Esto significa esencialmente que el dragón añade el nivel de destructor impío de Tiamat al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuros divinos que tuviera, y entonces determina los conjuros por día y el nivel de lanzador de manera acorde.

Si el dragón tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en un guardián sagrado, el dragón debe decidir a qué clase añade los niveles de destructor impío de Tiamat para el propósito de determinar sus conjuros diarios.

Un dragón rojo muy viejo 1.er nivel de clérigo/2.º nivel de destructor impío posee la capacidad de lanzar conjuros divinos de un clérigo de 15.º nivel: 13 por la conversión divina de sus niveles de hechicero, 1 de su único nivel de clérigo y 1 de sus dos niveles en la clase de prestigio.

Si un dragón avanza una categoría de edad después de tener niveles en esta clase de prestigio, los niveles adicionales de aptitud de lanzamiento de conjuros se suman a su nivel efectivo de lanzador de conjuros divinos. Si el dragón de oro muy viejo del ejemplo anterior vive hasta llegar a venerable, su nivel de lanzador de conjuros debería incrementarse en 2, por lo que lanzaría conjuros como un clérigo de 17.º nivel.

Arma de aliento sustituida **(Sb):** un destructor impío de Tiamat de 2.º nivel puede utilizar *arma de aliento sustituida* a voluntad. Sin embargo, utilizar esta aptitud incrementa en 1 el número de asaltos que el dragón debe esperar antes de poder utilizar su arma de aliento de nuevo, como si estuviese utilizando una dote de metaaliento.

Aura de desesperación (Sb): al llegar a 3.er nivel, la presencia pavorosa de un destructor impío de Tiamat se altera ligeramente. Además del efecto de miedo, las criaturas en el interior del radio de la presencia pavorosa del dragón sufren una penalización de –2 a sus TS. Esta penalización se aplica antes de que las criaturas realicen sus TS contra la presencia pavorosa.

Explosión profana (Sb): en el 7.º nivel, un destructor impío de Tiamat puede desatar una explosión de pura energía profana de su boca tres veces al día. La explosión es un rayo que requiere un ataque de toque a distancia, con un alcance de 400' + 40' por nivel de clase. La explosión se parece al mismo tipo de energía que el arma de aliento del dragón. Si impacta a su objetivo, realiza el mismo número de dados de daño que el arma de aliento del dragón, pero utiliza d12 (de este modo, una gran sierpe azul haría 24d12 puntos de daño con su explosión profana). El daño que ocasiona proviene directamente del poder divino y por ello no se ve reducido por *protección contra la energía* y magia similar. Cada uso de esta aptitud cuenta como un uso del arma de aliento del dragón, por lo que no puede volver a utilizar su arma de aliento hasta que trascurran 1d4 asaltos.

Un destructor impío de Tiamat puede disparar contra una criatura detrás de un *muro de fuerza*, un *muro prismático* o una *esfera prismática* con su explosión profana. El dragón realiza una prueba especial de disipar, tirando 1d20 + su categoría de edad + su nivel de clase contra una CD de 1 + el nivel del lanzador del efecto. Si tiene éxito, el efecto es negado instantáneamente (todas las capas del efecto prismático son destruidas) y el rayo continúa hasta impactar sobre el objetivo (si el ataque de toque a distancia tiene éxito). Una explosión profana es detenida con normalidad por el escudo sagrado de un guardián sagrado de Bahamut.

Explosión profana en masa (Sb): al llegar al 12.º nivel, la explosión profana de un destructor impío de Tiamat ocupa el mismo área que su arma de aliento y afecta a todas las criaturas dentro del área. El dragón puede elegir entre disparar un rayo de explosión profana o una explosión profana en masa, y puede utilizar ambas aptitudes no más de tres veces por día.

Si un *muro de fuerza* o un efecto prismático está dentro del área de una explosión profana en masa, el dragón realiza una prueba especial de disipar, tal como se ha descrito anteriormente, por cada uno de esos efectos dentro del área.

Discípulo de Ashardalón

Cuando el antiguo dragón rojo Ashardalón recibió un golpe mortal a manos de un druida humano, reemplazó su corazón herido con un demonio viviente; un balor de enorme poder llamado Ammet, el Devorador de almas. Inspirados por su ejemplo, los discípulos de Ashardalón ligan espíritus demoníacos a sus propios corazones, adquiriendo finalmente las características de un engendro demoníaco. Los discípulos de Ashardalón no adoran realmente al antiguo dragón, ni aprenden directamente de él, como podría implicar la palabra "discípulo", pero consideran a Ashardalón como el mayor ejemplo de su filosofía e intentan emularlo en todo lo posible.

Los dragones sin clase o de cualquier clase se pueden cualificar para la clase de prestigio de discípulos de Ashardalón. Aquellos con una inclinación religiosa o arcana que hayan perseguido el conocimiento son los que más probablemente seguirán este camino. Incluso los dragones malignos más orientados marcialmente, a veces se ven inspirados por el ejemplo de Ashardalón y adoptan esta clase.

Los discípulos de Ashardalón son miembros de una organización, todo lo poco estructurada y secreta que esta pueda ser. Por necesidad, los miembros de esta organización tienen algún contacto con otros miembros de la orden, pero su arrolladora ambición personal hace que raramente cooperen unos con otros para lograr sus distintos planes malignos. Suelen utilizar varios secuaces por separado, especialmente aquellos de naturaleza infernal, para llevar a cabo sus planes, en lugar de confiar en la colaboración entre ellos. Como su modelo maligno, a menudo son servidos por cultos a los cuales engañan, compuestos por humanoides malignos o incluso muertos vivientes. Tanto ellos como sus cultistas contemplan planes acerca de extender la grandeza del mal; acumulando poder, arrasando reinos, reclamando o destruyendo antiguos artefactos y cosas así. Debido a esto, se adaptan especialmente bien para ser utilizados en campañas de naturaleza épica y, probablemente, de niveles épicos.



Un discípulo de Ashardalón

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un discípulo de Ashardalón, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +18.

Habilidades: Saber (religión) 18 rangos, Saber (los Planos) 18 rangos.

Dotes: Apresurar aptitud sortílega, Voluntad de hierro.

Especial: *Iniciación:* antes de adoptar la clase de prestigio, un dragón debe unirse al culto de otros discípulos y llevar a cabo sus ritos de iniciación. Este proceso incluye el marcado ritual del corazón del dragón; una práctica extremadamente peligrosa que se llevará la vida de un dragón que sea demasiado débil para estar capacitado para la clase, y dejará a los que pasan esta prueba con 1 punto menos de Constitución (los dragones que progresen al menos hasta el 6.º nivel en esta clase, podrán recuperar finalmente el punto perdido de Constitución).

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un discípulo de Ashardalón (y la característica clave para cada habilidad) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar, (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int),Escuchar (Sab), Esconderse (Des), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int) y Saber (religión) (Int). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 4 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio discípulo de Ashardalón.

Competencia con armas y armaduras: un discípulo de Ashardalón no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Vínculo infernal (Sb): como parte de su iniciación, un discípulo de Ashardalón ata un espíritu demoníaco a su propio corazón, imitando la forma en que el propio Ashardalón ató un balor al suyo. El alineamiento del dragón cambia a caótico maligno si no era ya de este alineamiento. El dragón obtiene conjuros adicionales de hechicero como si su Carisma fuese 2 puntos mayor que el actual.

Resistencia (Ex): un discípulo de Ashardalón gana resistencia al ácido, frío, electricidad y fuego. La resistencia es 5 al 1.er nivel, y se incrementa en 5 al 4.º nivel y cada cuatro niveles posteriores (10 a 4.º nivel, 15 a 8.º nivel, y 20 a 12.º nivel).

Aptitudes sortílegas: un discípulo de Ashardalón gana aptitudes sortílegas conforme avanza de nivel. Su nivel de lanzador es igual a su nivel de clase, y sus CD para los TS son igual a 10 + modif. Carisma + nivel del conjuro. Una vez que ha obtenido un aptitud, el discípulo puede utilizarlas un cierto número de veces diarias, como sigue: 3/día: *oscuridad, veneno, aura sacrílega*; 1/ día: *aura sacrílega, azote*

Ilustración de S. Tappin

Tabla 2-5: El discípulo de Ashardalón

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Vínculo infernal, resistencia 5, *oscuridad*
2.º	+2	+3	+0	+3	*Profanar*, incremento de puntos de habilidad
3.º	+3	+3	+1	+3	*Azote sacrílego*, incremento de característica (Fue, Des, Int)
4.º	+4	+4	+1	+4	Resistencia 10, *veneno*
5.º	+5	+4	+1	+4	*Contagio*
6.º	+6	+5	+2	+5	Inmunidad a venenos, *blasfemia*, incremento de característica (Fue, Des, Con, Int, Car)
7.º	+7	+5	+2	+5	*Desacralizar*, incremento de armadura natural
8.º	+8	+6	+2	+6	Resistencia 15, *aura sacrílega*
9.º	+9	+6	+3	+6	*Horrible marchitamiento*, incremento de característica (Fue, Des, Int)
10.º	+10	+7	+3	+7	Incremento de puntos de habilidad
11.º	+11	+7	+3	+7	*Destrucción*
12.º	+12	+8	+4	+8	Resistencia 20, incremento de característica (Fue, Des, Con, Int, Car), perfección infernal

sacrílego, blasfemia, contagio, desacralizar, destrucción, horrible marchitamiento, profanar.

Incremento de puntos de habilidad: en 2.º nivel, y de nuevo en 10.º nivel, un discípulo de Ashardalón gana una reserva de puntos de habilidad adicionales igual al número de DG que posee. Esta reserva representa la transición gradual de pasar de ser del tipo dragón (con 6 puntos de habilidad por DG) a ser un ajeno (con 8 puntos de habilidad por DG). Estos puntos de habilidad adicionales se suman a los puntos de habilidad ganados cada nivel, y no están modificados por la puntuación de Int del dragón.

Incremento de característica: cada tres niveles, las puntuaciones de característica de un discípulo de Ashardalón se incrementan automáticamente. En el 3.er, 6.º y 9.º nivel, su Fuerza, Destreza e Inteligencia se incrementan en 1 punto. En el 6.º y 12.º nivel, aumentan en 1 punto su Constitución y su Carisma. Al llegar al 12.º nivel, un discípulo de Ashardalón tiene los ajustes de característica de una criatura semiinfernal genérica.

Inmunidad a venenos (Ex): un discípulo de Ashardalón de 6.º nivel o mayor es inmune a todas las formas de veneno.

Incremento de armadura natural (Ex): en el 7.º nivel, el bonificador de armadura natural de un discípulo de Ashardalón aumenta en 1.

Perfección infernal (Ex): al llegar al 12.º nivel, el lazo de un discípulo de Ashardalón con su espíritu demoníaco esta completo y perfecto. El dragón tiene ahora el rasgo genérico de semiinfernal y se convierte en un ajeno en lugar de ser un dragón.

Un dragón ascendido.



DRAGÓN ASCENDIDO

Los dragones, fácilmente las criaturas más poderosas del plano Material, mantienen una relación única con los poderes más allá de este plano. Aquellos que llegan a ser dragones ascendidos buscan trascender las limitaciones de la existencia material, alzándose sobre todos los demás dragones para convertirse en nada menos que deidades. La progresión a través de los niveles de esta clase representa su avance hacia su objetivo definitivo, y cada vez se van volviendo más parecidos a los dioses según progresan.

La mayoría de los dragones ascendidos no han ganado anteriormente niveles de clase, pero todos son dragones de una edad y poder considerables. Unos pocos dragones clérigos, paladines y guardias negros adquieren la clase de prestigio de dragón ascendido cuando alcanzan suficientes niveles de poder. Los miembros de las clases de prestigio divinas descritas en este capítulo (el observador imparcial de Cronepsis, el guardián sagrado de Bahamut y el destructor impío de Tiamat) a veces eligen la senda de la ascensión divina para llegar a ser servidores más perfectos de sus deidades.

Los dragones ascendidos suelen ser orgullosos y distantes. Ven el viaje hacia la ascensión divina como una carrera y no desean compartir el mismo camino con otros. Por otro lado, a menudo tienen seguidores y aliados que les ayudan en su búsqueda, y suelen llevarse mejor con dragones inferiores y no dragones que el resto de los demás dragones.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un dragón ascendido, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Ataque base: +30.

Dotes: Conocimiento dracónico, Curación rápida, Gran Fortaleza, Reflejos rápidos, Velocidad mejorada, Voluntad de hierro.

Especial: *Consumir tesoro*: los dragones que quieran convertirse en dragones ascendidos deben consumir su tesoro para comenzar el proceso hacia la ascensión divina. El tesoro debe tener al menos un valor de 100.000 po, pero el dragón no puede simplemente comerse 100.000 po y dejar el resto; debe devorar todo su tesoro.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un dragón ascendido (y la característica clave para cada habilidad) son: Avistar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Concentración (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 6 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio dragón ascendido.

Competencia con armas y armaduras: un dragón ascendido no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Aura impresionante (Ex): un dragón ascendido pierde su presencia pavorosa innata, reemplazándola con un aura de miedo especial. Este aura rodea al dragón en cualquier radio que éste desee hasta el alcance de su presencia pavorosa (30' × categoría de edad del dragón), y siempre está activa a menos que el dragón decida desactivarla. El dragón puede elegir excluir a sus aliados

Ilustración de J. Jarvis

Tabla 2–6: el dragón ascendido

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Aura impresionante (miedo)
2.º	+2	+3	+3	+3	Incremento de puntos de golpe
3.º	+3	+3	+3	+3	Inmunidad a la transmutación
4.º	+4	+4	+4	+4	Incremento de puntos de golpe, RD incrementada
5.º	+5	+4	+4	+4	Aura impresionante (resolución)
6.º	+6	+5	+5	+5	Incremento de puntos de golpe, Protección vital
7.º	+7	+5	+5	+5	Bonificador de desvío
8.º	+8	+6	+6	+6	Incremento de puntos de golpe, RD incrementada
9.º	+9	+6	+6	+6	Mente férrea
10.º	+10	+7	+7	+7	Aura impresionante (atontar), incremento de puntos de golpe
11.º	+11	+7	+7	+7	Resistencia al fuego, RC
12.º	+12	+8	+8	+8	Incremento de puntos de golpe, inmortalidad

del efecto de esta aura. Las criaturas dentro del aura deben realizar un TS de Voluntad (CD igual a la CD de la presencia pavorosa del dragón más 1/2 de sus niveles de dragón ascendido). Las criaturas que fallan sus TS quedan estremecidas, mientras los que tienen éxito son inmunes durante 24 horas a los efectos del aura del dragón. Si el dragón ataca o carga, las criaturas estremecidas deben intentar un segundo TS de Voluntad (misma CD) o quedarán asustadas.

Cuando un dragón ascendido alcanza el 5.º nivel, puede modificar su aura para provocar resolución en sus aliados y terror sobre sus enemigos. Todos los aliados del dragón dentro de su aura sufren un bonificador de moral +4 a su ataque, TS y pruebas. Los enemigos del dragón deben realizar un TS de Voluntad o recibirán una penalización de –4 a sus ataques, TS, y pruebas.

Cuando un dragón ascendido alcanza el 10.º nivel gana una tercera opción para su aura. El dragón puede hacer que las criaturas afectadas queden atontadas, mirando fascinadas al dragón si fallan sus TS de Voluntad. Igual que con el aspecto de miedo del aura, el dragón puede elegir excluir a sus aliados del efecto del aura. Todos los usos del aura impresionante del dragón son efectos enajenadores.

Incremento de puntos de golpe (Ex): en 2.º nivel y cada dos niveles posteriores, un dragón ascendido gana 1 pg por cada DG que posea, incluyendo todos sus DG de dragón y los ganados con niveles de clase. Este beneficio nunca puede incrementar los pg del dragón por encima del máximo de sus DG y su bonificador de Constitución.

Al llegar a 12.º nivel, los pg de un dragón ascendido son igual al máximo de sus DG y su bonificador de Constitución.

Inmunidad a la transmutación (Ex): en el 3.er nivel, un dragón ascendido gana inmunidad a la polimorfización, petrificación y a cualquier otro ataque que pudiese alterar su forma. Cualquier poder o conjuro alterador de la forma que el dragón posea funciona con normalidad.

Reducción del daño incrementada (Sb): en el 4.º nivel, la RD de un dragón ascendido sólo puede ser superada por armas épicas. En 8.º nivel, la RD del dragón se incrementa en 5 (el número antes de la barra oblicua). Por ejemplo, un dragón negro venerable/dragón ascendido 8.º nivel tiene una RD 20/épica.

Protección vital (Ex): en el 6.º nivel, un dragón ascendido deja de ser vulnerable a los ataques que causen daño a las características, consunción de energía o consunción de característica.

Bonificador de desvío (Sb): en el 7.º nivel, un dragón ascendido gana un bonificador de desvío a su CA igual a su bonificador de Carisma, si lo tiene.

Mente férrea (Ex): en el 9.º nivel un dragón ascendido es inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, compulsiones, fantasmagorías y efectos de moral).

Resistencia al fuego (Ex): en el 11.º nivel, un dragón ascendido gana resistencia al fuego 20, si es que no posee anteriormente inmunidad al fuego.

Resistencia a conjuros (Es): en el 11.º nivel, la RC de un dragón ascendido se incrementa a 33.

Inmortalidad (Ex): en el 12.º nivel, un dragón ascendido es en realidad una cuasi deidad y ya no puede morir por causas naturales. No necesita comer, dormir ni respirar. Todavía puede morir en combate mágico o físico, y sigue sujeto a la muerte por daño masivo.

Código de conducta: un dragón ascendido debe adherirse completamente a los principios de su alineamiento, cualesquiera que sean estos. Un dragón ascendido pierde su aura impresionante si comete voluntariamente un acto opuesto a su alineamiento (y no recupera su presencia pavorosa), y no puede ganar más niveles de dragón ascendido. El dragón puede recuperar su aura impresionante y seguir avanzando en la clase de prestigio de dragón ascendido si expía sus violaciones (consulta el conjuro *expiación* en el *Manual del jugador*) de manera apropiada.

DRAGÓN TATUADO

Los dragones tatuados son miembros de una orden enigmática de dragones y semidragones. Su nombre proviene de las marcas tatuadas sobre sus escamas, que les proporcionan increíbles protecciones místicas. Los dragones de la orden de los tatuados se parecen a monjes por su disciplina estricta, su dedicación a la perfección personal y su trascendencia mística.

La mayoría de los dragones tatuados son dragones auténticos, ya que muchos dragontinos, sierpes de tierra, dracos y otras criaturas del tipo dragón carecen de las gruesas y pesadas escamas necesarias para sufrir los tatuajes místicos de la orden. Un semidragón puede convertirse en un dragón tatuado sólo si su pariente no dragón tiene una armadura natural significativa, aunque se sabe de algunos semidragones/semigigantes que han utilizado magia para volver más gruesa su piel y cumplir los prerrequisitos de esta clase. Algunos dragones progresan en otras clases (habitualmente mago, hechicero, monje o clérigo) antes de adoptar esta clase de prestigio, sobre todo para cumplir con los requisitos mínimos de salvación de Voluntad base.

Los dragones tatuados no construyen monasterios, pero se reúnen en pequeños grupos llamados "lauth". Estas pequeñas

comunidades formadas por tres a cinco dragones comparten un territorio grande y sólo se reúnen juntos de vez en cuando, pero acudirán rápidamente si algún miembro del lauth está en peligro.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un dragón tatuado, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Alineamiento: cualquiera legal.

Bonificador de armadura natural: +20.

Salvación de Voluntad base: +12.

Dote: Voluntad de hierro.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un dragón tatuado (y la característica clave para cada habilidad) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des),Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 4 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio dragón tatuado.

Competencia con armas y armaduras: un dragón tatuado no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Resistencia a conjuros incrementada (Ex): un dragón tatuado añade su nivel de clase a su RC natural. Los dragones sin RC natural no ganan RC cuando adoptan esta clase. Sin embargo, si un dragón tatuado sin RC natural envejece hasta el punto donde gane RC natural, añade su nivel de clase a la RC natural que gana en su nueva categoría de edad.



Un dragón tatuado.

Suprimir debilidad: en el 2.º nivel, un dragón tatuado gana como dote adicional Suprimir debilidad (consulta la página 74).

Resistencia a venenos (Ex): en 2.º nivel, un dragón tatuado gana un bonificador +4 a los TS contra venenos.

Resistencia a la energía (Ex): en el 3.er nivel, un dragón tatuado gana resistencia 10 contra dos tipos de energía a las que no sea todavía inmune, resistente o vulnerable. El dragón puede elegir entre resistencia al ácido, al frío, a la electricidad, al fuego o a la energía sónica. Por ejemplo, un dragón de oro tatuado podría ganar resistencia 10 al ácido y a la electricidad.

Mente en calma (Ex): en el 4.º nivel, un dragón tatuado gana un bonificador +2 a los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Armadura natural (Ex): en el 4.º nivel, la armadura natural de un dragón tatuado se incrementa en +2. En 8.º nivel el incremento se convierte en +4, y en 12.º nivel se convierte en +6.

Reducción al daño incrementada (Sb): en el 5.º nivel, la cantidad de RD natural de un dragón tatuado (el número antes de la barra oblicua) aumenta en 5, y su RD sólo puede ser superada por armas mágicas caóticas. Por ejemplo, un dragón azul adulto maduro/dragón tatuado 5.º nivel tiene una RD 15/ mágica y caótica.

Inmunidad a la energía extra (Ex): en el 6.º nivel, un dragón tatuado gana inmunidad a un tipo de energía a la que ya sea resistente. Su resistencia a otro tipo de energía a la que ya tuviese resistencia 10, se convierte en resistencia 20, y gana resistencia 10 contra un tercer tipo de energía. Para este tercer tipo

Tabla 2–7: El dragón tatuado

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Resistencia a conjuros incrementada
2.º	+2	+3	+3	+3	Suprimir debilidad, resistencia a venenos
3.º	+3	+3	+3	+3	Resistencia a la energía
4.º	+4	+4	+4	+4	Mente en calma, armadura natural +2
5.º	+5	+4	+4	+4	Reducción al daño incrementada
6.º	+6	+5	+5	+5	Inmunidad a la energía extra
7.º	+7	+5	+5	+5	Superar debilidad, *custodia contra la muerte*
8.º	+8	+6	+6	+6	Armadura natural +4
9.º	+9	+6	+6	+6	Plenitud corporal
10.º	+10	+7	+7	+7	Inmunidad a venenos
11.º	+11	+7	+7	+7	Reducción al daño superior
12.º	+12	+8	+8	+8	Armadura natural +6, inmunidad a la energía extra

de energía, un dragón con el subtipo de fuego no puede elegir frío, y un dragón con el subtipo de frío no puede elegir fuego.

El dragón de oro tatuado del ejemplo anterior sería inmune a la electricidad al 6.º nivel, incrementaría su resistencia al ácido a 20, y ganaría resistencia 10 al sonido.

En el 12.º nivel, las resistencias e inmunidades a la energía de un dragón tatuado vuelven a mejorar. Su resistencia 20 se convierte en inmunidad, su resistencia 10 se convierte en resistencia 20, y gana resistencia 10 a todos los demás tipos de energía (ácido, fuego, electricidad, frío y sonido) a los que todavía no sea resistente o inmune.

El dragón de oro tatuado del ejemplo, en el 12.º nivel, tendría inmunidad al fuego (natural), a la electricidad (desde el 6.º nivel) y al ácido. Tendría resistencia 20 al sonido y resistencia 10 al frío.

Superar debilidad: en el 7.º nivel, un dragón tatuado gana como dote adicional Superar debilidad (consulta la página 72).

Custodia contra la muerte (*Sb*): en el 7.º nivel, un dragón tatuado gana la capacidad de utilizar *custodia contra la muerte* sobre sí mismo una vez al día como si fuese un clérigo de su nivel de clase.

Plenitud corporal (Sb): en el 9.º nivel, un dragón tatuado puede curar sus propias heridas. Puede curar hasta tres veces su nivel de clase en puntos de golpe cada día y puede dividir esta curación entre varios usos.

Inmunidad a venenos (Ex): en el 10.º nivel, un dragón tatuado gana inmunidad a todo tipo de venenos.

Reducción al daño superior (Sb): en el 11.º nivel, la RD de un dragón tatuado sólo puede ser superada por armas épicas caóticas. Por ejemplo, un dragón azul adulto maduro/dragón tatuado 11.º nivel tiene una RD 15/épica y caótica.

FURIA DE LAS ESCAMAS SANGRANTES

Un dragón enfadado es realmente temible. Un dragón furioso, echando espuma por la boca, con los ojos inyectados en sangre, con la saliva cayendo por su boca y un brillo sanguinolento cubriendo sus escamas, es algo terrorífico que pocos pueden soportar. Una furia de las escamas sangrantes es un dragón cuya rabia sobrepasa a la del bárbaro humano tanto como ésta sobrepasa a la rabieta de un niño.

La mayoría de las furias son dragones de edad juvenil al menos con varios niveles de bárbaro. Muy pocos dragones acceden a esta clase de prestigio por caminos más inusuales, como la clase de sohei o la clase de prestigio de singh furioso del libro *Aventuras orientales*. Pocas furias de las escamas sangrantes poseen niveles en clases que no tengan el rasgo de furia. Las furias de las escamas sangrantes son dragones solitarios parecidos a fuerzas destructivas de la naturaleza. Su tendencia hacia el caos implica que nadie puede predecir cuando una furia de las escamas sangrantes caerá sobre un asentamiento humano o un puesto fronterizo y arrasará el lugar, dejando un cráter a su paso.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para llegar a ser una furia de las escamas sangrantes, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Alineamiento: cualquiera caótico.

Ataque base: +22.

Habilidades: Intimidar 14 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Onda de choque, Vendaval alado.

Especial: *Furia:* el dragón debe tener alguna aptitud de furia, habitualmente procedente de niveles en la clase de bárbaro, y debe poder entrar en furia al menos tres veces al día.

Presencia pavorosa: el dragón debe poseer la aptitud de presencia pavorosa.



Una furia de las escamas sangrantes.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de una furia de las escamas sangrantes (y la característica clave para cada habilidad) son: Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio furia de las escamas sangrantes.

Competencia con armas y armaduras: una furia de las escamas sangrantes no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Presencia aterradora (Ex): una furia de las escamas sangrantes es algo terrorífico de contemplar, y la increíble furia que se agita en su corazón inspira terror a todos aquellos que la ven. La presencia pavorosa del dragón se vuelve más poderosa; la CD del TS para resistir la aptitud del dragón se incrementa por el nivel de clase del dragón. Las criaturas con DG igual o menos que la 1/2 de los niveles de clase del dragón quedan despavoridas si fallan su TS, las criaturas que tengan más DG quedan estremecidos. Ambos efectos de miedo duran 6d6 asaltos (en lugar de los 4d6 habituales).

Furia dracónica (Ex): en el 2.º nivel, la furia de una furia de las escamas sangrantes se vuelve más aterradora. Mientras está enfurecida, sus puntuaciones de Fuerza y su Constitución se incrementan 2 puntos más y gana un bonificador de moral +1 adicional a su TS

Tabla 2–8: La furia de las escamas sangrantes

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Presencia aterradora
2.º	+2	+3	+0	+0	Furia dracónica +2/+1
3.º	+3	+3	+1	+1	Escamas de sangre (RC, RD +5)
4.º	+4	+4	+1	+1	Desgarrar
5.º	+5	+4	+1	+1	Furia prolongada
6.º	+6	+5	+2	+2	Furia dracónica +4/+2
7.º	+7	+5	+2	+2	Escamas de sangre (RD +0/magia y hierro frío)
8.º	+8	+6	+2	+2	*Provocar furia*
9.º	+9	+6	+3	+3	Furia incansable
10.º	+10	+7	+3	+3	Furia dracónica +6/+3
11.º	+11	+7	+3	+3	Escamas de sangre (RD +0/épica y hierro frío)
12.º	+12	+8	+4	+4	Velocidad cegadora

de Voluntad. De este modo, un bárbaro 11.º nivel/ furia de las escamas sangrantes 2.º nivel ganaría +8 a la Fuerza y Constitución, y +4 a sus TS de Voluntad (su penalización a la CA seguiría siendo –2).

En el 6.º nivel, y de nuevo en el 10.º, estos bonificadores se incrementan en la misma cantidad. Un bárbaro de 11.º nivel/ furia de las escamas sangrantes 10.º nivel ganaría un +12 a sus puntuaciones de Fuerza y Constitución y un +6 a sus TS de Voluntad.

Escamas de sangre (Sb): al llegar al 3.er nivel, una furia de las escamas sangrantes comienza a hacer honor a su nombre. Cuando entra en furia, pequeñas cantidades de sangre rezuman entre sus escamas, revistiendo sus bordes y confiriendo al dragón una apariencia aterradora. Más importante aún es que la sangre protege de forma sobrenatural al dragón contra conjuros y contra daño producido por armas. Durante la duración de la furia del dragón, su RC se incrementa según su nivel de clase, y su RD también mejora. El número anterior a la barra oblicua se incrementa en 5 al 3.er nivel. Además, en el 7.º nivel, la RD de una furia de las escamas sangrantes sólo puede ser superada por armas de hierro frío mágico, y en nivel 11.º solamente por armas épicas de hierro frío. Por ejemplo, un dragón blanco viejo con RD 10/ magia que alcance el 3.er nivel como una furia de las escamas sangrantes gana RD 15/ magia mientras está enfurecido. En el 7.º nivel, gana RD 15/ magia y hierro frío mientras está enfurecido, y en el 11.º nivel obtiene RD 15/ épico y hierro frío mientras está enfurecido.

Desgarrar: en nivel 4.º, una furia de las escamas sangrantes gana Desgarrar (consulta la página 73) como dote adicional, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Furia prolongada (Ex): en el 5.º nivel, una furia de las escamas sangrantes puede permanecer enfurecida durante un número de asaltos igual a 6 + su modif. de Con.

Provocar furia (Ex): en el 8.º nivel, una furia de las escamas sangrantes gana la aptitud de provocar furia en sus aliados cuando entre en furia. El dragón puede afectar a todos los aliados que lo deseen y se encuentren a menos de 60', otorgándoles un bonificador de moral +4 a Fuerza y Constitución, un bonificador de moral +2 a los TS de Voluntad y una penalización de –2 a la CA. Esta aptitud es idéntica en el resto al rasgo de furia del bárbaro, incluyendo la fatiga al final de la furia.

Furia incansable (Ex): en el 9.º nivel, una furia de las escamas sangrantes ya no queda fatigada al final de su furia.

Velocidad cegadora (Ex): en el 12.º nivel una furia de las escamas sangrantes puede actuar como si estuviese bajo los efectos del conjuro *acelerar* durante un total de 12 asaltos cada día. Los asaltos de la duración del efecto no tienen que ser consecutivos. Activar este poder es una acción gratuita.

Ex furias de las escamas sangrantes

Una furia de las escamas sangrantes cuyo alineamiento pase a ser legal pierde todos los rasgos de esta clase y no puede ganar más niveles de la clase de prestigio.

GUARDIÁN SAGRADO DE BAHAMUT

Entre los dragones clérigos de Bahamut, algunos se mueven principalmente por la compasión que sienten hacia aquellos que sufren las depredaciones de los dragones malignos. Estos clérigos adoptan la clase de prestigio del guardián sagrado de Bahamut, conformando la idea de proteger a aquellos que no tienen la esperanza de protegerse a si mismos contra el increíble poder de la prole de Tiamat.

Los guardianes sagrados de Tiamat suelen ser dragones de oro o de plata con algunos niveles en la clase de clérigo. Sorprendentemente, los semidragones buenos son comunes entre las filas de los guardianes sagrados, y aquí encuentran más aceptación que en cualquier otro grupo u organización de dragones. Los guardianes sagrados suelen poseer algunos niveles de paladín además de los de clérigo; el resto de las clases son raras.

Los guardianes sagrados se pueden encontrar en cualquier sitio donde un dragón maligno amenace a otras criaturas. Su alineamiento habitualmente legal hace que tengan tendencia a cooperar con otras criaturas. A veces actúan en pareja, pero con más frecuencia trabajan con grupos de humanoides o con otras criaturas de las comunidades a las que intentan proteger.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un guardián sagrado de Bahamut, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.
Alineamiento: legal bueno o neutral bueno.
Ataque base: +15.
Dotes: Ataque poderoso, Soportar los golpes.
Conjuros: capacidad de lanzar conjuros divinos.
Dominio: Protección.
Especial: RD 5/magia.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un guardián sagrado de Bahamut (y la característica clave para cada habilidad) son: Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.



Un guardián sagrado de Bahamut protege a unos inocentes de un destructor impío de Tiamat

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio guardián sagrado de Bahamut.

Competencia con armas y armaduras: un guardián sagrado de Bahamut no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Conversión divina: en el 1.er nivel, un guardián sagrado de Bahamut pierde cualquier nivel efectivo de hechicero que hubiese ganado previamente en virtud de su edad y su tipo dracónico. Su nivel efectivo de lanzador de conjuros divinos aumenta el mismo número de niveles sacrificados de hechicero. Estos niveles efectivos sólo se aplican a la capacidad de lanzar conjuros del dragón, no a otros rasgos de clase (como repeler muertos vivientes).

Por ejemplo, un dragón de oro muy viejo/1.er nivel de clérigo adopta la clase de prestigio guardián sagrado de Bahamut. Su 13.º nivel de lanzador de hechicero se convierte en 13 niveles efectivos de clérigo, dando al dragón la aptitud de lanzar conjuros como un clérigo de 14.º nivel.

Castigar a los dragones malignos (Sb): una vez por día, un guardián sagrado de Bahamut de al menos 2.º nivel, puede intentar castigar a un dragón maligno con un ataque cuerpo a cuerpo. Añade su bonificador de Carisma al ataque y ocasiona 1 punto de daño adicional por cada nivel de clase. Si el guardián sagrado de Bahamut castiga accidentalmente a un dragón que no es maligno, o la criatura no es un dragón, el castigo no surte efecto pero aún así se pierde este uso diario. Un guardián sagrado puede castigar a cualquier criatura del tipo dragón que tenga un alineamiento maligno.

En el 6.º nivel, un guardián sagrado de Bahamut puede castigar dragones malignos dos veces al día, y en 10.º. nivel puede hacerlo tres veces diarias.

Lanzamiento de conjuros: a partir del 2.º nivel en adelante, cuando obtiene un nuevo nivel de guardián sagrado, el dragón gana nuevos conjuros al día como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que otro personaje de esa clase hubiese obtenido (mejores posibilidades de expulsar o reprender muertos vivientes, forma salvaje, y demás). Esto significa esencialmente que el dragón añade el nivel de guardián sagrado al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuros divinos que tuviera, y entonces determina los conjuros por día y el nivel de lanzador de manera acorde.

Tabla 2–9: El guardián sagrado de Bahamut

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros
1.º	+1	+2	+0	+2	Conversión divina	—
2.º	+2	+3	+0	+3	Castigar dragones malignos 1/día	+1 nivel de clase existente
3.º	+3	+3	+1	+3	Aura de valor	+1 nivel de clase existente
4.º	+4	+4	+1	+4	—	+1 nivel de clase existente
5.º	+5	+4	+1	+4	—	+1 nivel de clase existente
6.º	+6	+5	+2	+5	Castigar dragones malignos 2/día	+1 nivel de clase existente
7.º	+7	+5	+2	+5	Escudo sagrado	+1 nivel de clase existente
8.º	+8	+6	+2	+6	—	+1 nivel de clase existente
9.º	+9	+6	+3	+6	—	+1 nivel de clase existente
10.º	+10	+7	+3	+7	Castigar dragones malignos 3/día	+1 nivel de clase existente
11.º	+11	+7	+3	+7	—	+1 nivel de clase existente
12.º	+12	+8	+4	+8	Escudo sagrado de área	+1 nivel de clase existente

Si el dragón tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en un guardián sagrado, el dragón debe decidir a qué clase añade los niveles de guardián sagrado para el propósito de determinar sus conjuros diarios.

Un dragón de oro muy viejo/1.er nivel de clérigo/2.º nivel de guardián sagrado posee la capacidad de lanzar conjuros divinos de un clérigo de 15.º nivel: 13 por la conversión divina de sus niveles de hechicero, 1 de su único nivel de clérigo y 1 de sus dos niveles en la clase de prestigio.

Si un dragón avanza una categoría de edad después de tener niveles en esta clase de prestigio, los niveles adicionales de aptitud de lanzamiento de conjuros se suman a su nivel efectivo de lanzador de conjuros divinos. Si el dragón de oro muy viejo del ejemplo anterior vive hasta llegar a venerable, su nivel de lanzador de conjuros debería incrementarse en 2, por lo que lanzaría conjuros como un clérigo de 17.º nivel.

Aura de valor (Ex): en el 3.er nivel, un guardián sagrado se vuelve inmune a los efectos de miedo. Además, la aptitud de presencia pavorosa del dragón se altera para inspirar a sus aliados y atemorizar a sus enemigos. Los aliados dentro del radio del aura (30' × su categoría de edad) no se ven afectados por la presencia pavorosa del dragón y sufren un modificador de moral en sus TS contra miedo igual al nivel de clase del dragón + su modificador de Carisma. Los aliados dentro del aura no pueden quedar despavoridos por la presencia pavorosa de un dragón maligno, sin importar sus DG.

Los enemigos dentro del aura se ven afectados con normalidad por la presencia pavorosa del dragón.

Escudo sagrado (Sb): en el 7.º nivel, un guardián sagrado gana la aptitud de envolverse en un aura protectora que dura 10 minutos y protege el cuerpo y el equipo del dragón de los ataques. El escudo absorbe 10 puntos de daño por nivel de clase. Una vez el escudo ha absorbido esa cantidad de daño, se colapsa. El daño puede provenir de cualquier fuente (armas, conjuros, cualquier tipo de energía, etc). El daño que el dragón no sufriría de ninguna forma (daño por fuego contra un dragón de oro, o el daño de un arma anulado por la RD del dragón) no cuenta contra el daño que puede absorber el escudo. El dragón puede utilizar esta aptitud tres veces al día.

Escudo sagrado de área (Sb): al llegar al 12.º nivel, un guardián sagrado de Bahamut puede extender su escudo para proteger un área de 30' de radio. El dragón puede colocar la barrera en cualquier lugar dentro de su línea de visión, y puede elegir hacerla móvil respecto a un objeto desatendido o a una criatura voluntaria (incluyendo el propio dragón). El escudo bloquea los ataques entrantes, pero las criaturas en el interior del escudo pueden atacar hacia fuera con normalidad.

MAESTRO ELEMENTAL

Los dragones son criaturas de poder elemental puro. Dos fuerzas poderosas se propagan con furia por sus venas; la energía que alimenta sus armas de aliento y la naturaleza elemental que forma el núcleo de su ser. Los maestros elementales se esfuerzan por alcanzar la pureza de la armonía prefecta con esas dos fuerzas.

La senda del maestro elemental es seguida, casi en exclusiva, sólo por dragones auténticos, ya que esta clase requiere una conexión con las fuerzas y energías elementales. Algunos dragones tienen niveles en otras clases, habitualmente mago o hechicero, antes de adoptar esta clase de prestigio, pero muchos otros no.

Los maestros elementales son los dragones más aislados y solitarios, y pasan sus vidas en comunión con las fuerzas del universo en lugar de interactuar con las criaturas a las que consideran formas de vida inferiores. Cuando cooperan con otras criaturas, eligen elementales y ajenos de los planos Elementales como aliados, y ocasionalmente dragones jóvenes de la misma variedad.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un maestro elemental, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Ataque base: +20.

Dotes: tres dotes cualquiera de metaaliento.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros arcanos.

Especial: *Armonía elemental:* el dragón debe tener un subtipo de energía o elemental, como aire, frío, tierra, electricidad, fuego o agua.

Arma de aliento: el dragón debe tener un arma de aliento que haga daño por energía.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un maestro elemental (y la característica clave para cada habilidad) son: Concentración (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Saber (arcano) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Saber (los Planos) (Int) y Supervivencia



Un maestro elemental

Ilustración de W. England

(Sab). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio maestro elemental.

Competencia con armas y armaduras: un maestro elemental no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Dominio elemental (Ex): en 1.er nivel, un maestro elemental obtiene armonía adicional con el tipo de elemento que corresponde a su subtipo.

Los dragones con el subtipo de aire o electricidad (incluyendo dragones esmeralda, verde, cristalinos, colmillo y dragones del canto) ganan dominio del aire: cualquier criatura aérea sufre una penalización de –1 al ataque y el daño realizados contra el dragón.

Los dragones con el subtipo de tierra (incluyendo dragones azules, de cobre, pardos, de las profundidades y dragones zafiro) ganan dominio de la tierra: el dragón gana un bonificador +1 al ataque y al daño si él y su enemigo están tocando el suelo.

Los dragones con el subtipo de fuego (incluyendo dragones rojos, de oro y dragones de oropel, así como la sierpe fuegoinfernal) ganan dominio del fuego: el dragón obtiene un bonificador +1 al ataque y al daño si él y su enemigo están tocando fuego o utilizando armas con las aptitudes especiales flamígera o explosiva ígnea.

Los dragones con el subtipo de agua (incluyendo dragones negros, de bronce y dragones topacio) ganan dominio del agua: el dragón gana un bonificador +1 al ataque y al daño si él y su enemigo están tocando agua.

Los dragones con el subtipo de frío (dragones blancos y de plata) ganan dominio del frío: el dragón obtiene un bonificador +1 al ataque y al daño si él y su enemigo están tocando hielo o utilizando armas con las aptitudes especiales congeladora o explosiva gélida.

Orden elemental (Sb): un maestro elemental puede expulsar o destruir criaturas del subtipo elemental opuesto a su propio subtipo, igual que los clérigos buenos expulsan muertos vivientes. Puede reprender o comandar criaturas de su propio subtipo elemental, igual que un clérigo maligno reprende muertos vivientes. El dragón puede utilizar estas aptitudes un número de veces diarias igual a 3 + su modificador de Carisma.

Aire y tierra son subtipos elementales opuestos; fuego y agua son opuestos. Los dragones con el subtipo de frío pueden reprender a criaturas de frío y expulsar a criaturas de fuego.

Armonía con la energía (Ex): un maestro elemental está armonizado con el tipo de energía que alimenta su arma de aliento. Los dragones con más de un arma de aliento ganan armonía con el arma que hace daño de energía, normalmente ácido, frío, electricidad, fuego o sónido. Un dragón con varias armas de aliento de energía debe coger solo un tipo de energía con el que armonizarse. Esta aptitud no otorga poderes especiales al dragón, pero determina el tipo de poderes que ganará más tarde, incluyendo *sustitución de energía, soltura con la energía, explosión de energía* y tormenta de energía.

Sustitución de energía (Ex): en 2.º nivel, un maestro elemental obtiene la capacidad de modificar sus conjuros que tengan un descriptor de energía, para que utilicen en su lugar el tipo de energía con el que esta armonizado el dragón. Los conjuros sustituidos funcionan igual en todos los aspectos excepto en el tipo de daño que realizan.

Tabla 2–10: El maestro elemental

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Dominio elemental, orden elemental, armonía con la energía
2.º	+2	+3	+3	+3	Sustitución de energía, *convocar elemental I*
3.º	+3	+3	+3	+3	Soltura con la energía +1
4.º	+4	+4	+4	+4	Explosión de energía
5.º	+5	+4	+4	+4	*Convocar elemental II*
6.º	+6	+5	+5	+5	Soltura con la energía +2
7.º	+7	+5	+5	+5	Tormenta de energía
8.º	+8	+6	+6	+6	*Convocar elemental III*
9.º	+9	+6	+6	+6	Soltura con la energía +3
10.º	+10	+7	+7	+7	Aptitud sortílega
11.º	+11	+7	+7	+7	*Convocar elemental IV*
12.º	+12	+8	+8	+8	Cualidades elementales, soltura con la energía +4

Convocar elemental (St): una vez por día, comenzando en 2.º nivel, un maestro elemental puede utilizar su arma de aliento para convocar a un elemental Mediano correspondiente a su subtipo de energía. El dragón utiliza su arma de aliento con normalidad, pero cuando surge su aliento aparece el elemental, atacando éste en el siguiente asalto. Si así lo desea, el dragón puede en su lugar convocar un sagifalco adulto (aire o frío), una salamandra media (fuego), una tojanida adulta (agua) o un xorn medio (tierra). Esta aptitud funciona igual que el conjuro *convocar aliado natural* V, con el nivel de clase del dragón como su nivel de lanzador. Un dragón con el subtipo de frío puede convocar un elemental de agua Mediano o una tojanida adulta.

Al llegar al 5.º nivel, un maestro elemental puede convocar a un elemental Grande o a dos Medianos. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *convocar aliado natural* VI.

Al llegar al 8.º nivel, un maestro elemental puede convocar a un elemental Enorme, dos elementales Grandes o a cuatro Medianos. En lugar de los elementales, el dragón puede convocar a un sagifalco anciano, una salamandra noble, una tojanida anciana o un xorn anciano, o cuatro criaturas medianas del tipo adecuado. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *convocar aliado natural* VII.

Al llegar al 11.º nivel, un maestro elemental puede convocar a un elemental mayor, dos elementales Enormes, o a cuatro Grandes o Medianos. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *convocar aliado natural* VIII.

Soltura con la energía (Ex): en el 3.er nivel, un maestro elemental añade +1 la CD de salvación de los conjuros que lance con un descriptor de energía del mismo tipo de energía a la que este armonizado el dragón.

Este bonificador se incrementa en +1 cada tres niveles adicionales de maestro elemental (+2 al 6.º nivel, +3 al 9.º nivel, y +4 al 12.º nivel), y se apila con el bonificador de la dote Soltura con una escuela de magia.

Explosión de energía (Sb): un maestro elemental de 4.º nivel puede crear una explosión de energía alrededor de su cuerpo. La explosión es del mismo tipo de energía con la que el dragón está armonizado y tiene un radio de 5' × nivel de clase del dragón. Cualquier cosa dentro del área sufre 1d8 puntos de daño por nivel de clase del dragón. Un TS de Reflejos (CD 10 + nivel de clase del dragón + modificador de Con) reduce el daño a la mitad.

Crear una explosión de energía cuenta como un uso del arma de aliento del dragón. No puede utilizar un arma de aliento o crear otra explosión de energía durante 1d4 asaltos después de crear una explosión de energía.

Tormenta de energía (Sb): un maestro elemental de 7.º nivel puede envolverse con un vórtice de energía del mismo tipo de energía con la que el dragón está armonizado. El vórtice se extiende desde el dragón como una emanación con un radio de 5' por cada nivel de clase. El efecto detiene los ataques con armas arrojadizas y proyectiles. Esos ataques fallan si están realizados por criaturas dentro del área, o si tienen como objetivo a criaturas dentro del área, o si su trayectoria pasa por dentro del área. La tormenta causa 2 puntos de daño por nivel de clase cada asalto a las criaturas desprotegidas que se encuentren dentro del área. La tormenta dura 1 asalto por nivel de clase (aunque el dragón puede disiparla como una acción de movimiento), y cuenta como dos usos del arma de aliento.

El dragón no puede utilizar su arma de aliento (o su aptitud de explosión de energía) mientras dure la tormenta y hasta 2d4 asaltos después de que esta amaine.

Aptitud sortílega: en el 10.º nivel, un maestro elemental gana una aptitud sortílega asociada con su subtipo elemental. Un dragón de aire puede utilizar *torbellino*, un dragón de tierra *terremoto*, un dragón de fuego *nube incendiaria*, un dragón de agua *horrible marchitamiento* y un dragón de frío *rayo polar*. El dragón puede utilizar esta aptitud tres veces al día, con un nivel de lanzador de 20.º.

Cualidades elementales (Ex): un maestro elemental de 12.º nivel es inmune al veneno, efectos de sueño, parálisis y aturdimiento. No está sujeto a impactos críticos o al flanqueo.

Observador imparcial de Cronepsis

Cronepsis es la deidad dracónica del destino, la muerte y el juicio. Es silenciosa, indiferente e imparcial. La mayoría de los dragones la respetan, pero pocos la veneran o la sirven como clérigos debido a su alineamiento neutral. Los dragones metálicos y cromáticos están demasiado comprometidos con los extremos filosóficos como para convertirse en clérigos de Cronepsis, y su apasionada adherencia a su alineamiento significa que tienen poco interés en la distante actitud de los observadores. De entre todos los dragones, los observadores más imparciales son los dragones gema, los dragones pardos, los dragones colmillo, los dragones del canto, los dragones tortuga o los dracos.

Haciendo honor a su nombre, los observadores imparciales de Cronepsis permanecen apartados de los acontecimientos del

mundo que les rodea, desempeñando el papel de observadores en lugar de ser participantes activos. Son fuentes excelentes de información y consejo, y el resto de los dragones a veces solicitan su ayuda para juzgar disputas y quejas. Normalmente suelen establecer sus guaridas en zonas que otros dragones utilizan como cementerios, personificando el aspecto de su deidad como diosa de la muerte y manteniendo los cementerios a salvo de los ladrones y saqueadores.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para llegar a ser un observador imparcial de Cronepsis, un dragón debe satisfacer los siguientes criterios.

Raza: cualquier dragón.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Ataque base: +18.

Habilidades: Saber (dos cualesquiera) 20 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros divinos.

Dominio: Saber (o ser capaz de lanzar al menos tres conjuros del dominio de Saber como conjuros arcanos).

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas de un observador imparcial de Cronepsis (y la característica clave para cada habilidad) son: Concentración (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int) y Saber (tres habilidades, individuales) (Int). Ver el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad por cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio observador imparcial de Cronepsis.

Competencia con armas y armaduras: un observador imparcial de Cronepsis no gana competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Conversión divina: a 1.er nivel, un observador imparcial de Cronepsis pierde cualquier nivel efectivo de hechicero que hubiese ganado previamente en virtud de su edad y su tipo dracónico. Su nivel efectivo de lanzador de conjuros divinos aumenta el mismo número de niveles sacrificados de hechicero. Estos niveles efectivos sólo se aplican a la capacidad de lanzar conjuros del dragón, no a otros rasgos de clase (como repeler muertos vivientes).

Por ejemplo, un dragón amatista muy viejo/1.er nivel de clérigo adopta la clase de prestigio observador imparcial de Cronepsis. Su 11.º nivel de lanzador de hechicero se convierte en 11 niveles efectivos de clérigo, dando al dragón la aptitud de lanzar conjuros como un clérigo de 12.º nivel.

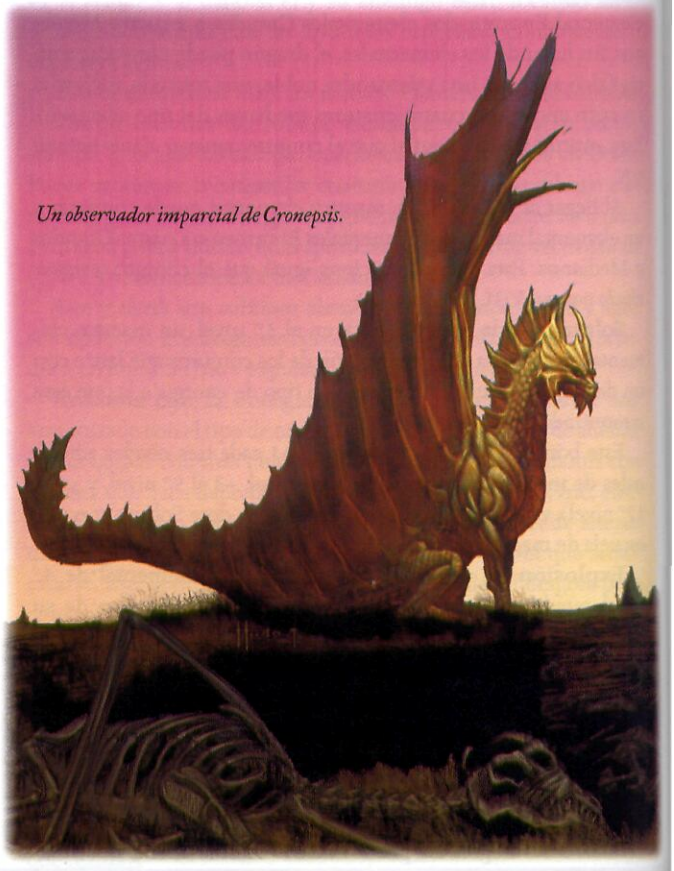
Aura tranquilizante (Sb): en 1.er nivel, un observador imparcial de Cronepsis pierde su aptitud de presencia pavorosa (si la tenía), ganando en cambio una contagiosa aura de tranquila imparcialidad. Este aura tiene el mismo radio y CD de salvación de Voluntad que la aptitud de presencia pavorosa del dragón, si la tenía. Si no tenía presencia pavorosa, el radio es igual a 5' por cada 2 DG que tenga el dragón (contando sólo sus DG base como dragón, no los niveles de clase). El TS de Voluntad para resistir el efecto es de 10 + 1/2 de los DG base del dragón + su modificador de Car. El efecto del aura es el mismo que el del conjuro *calmar emociones*, pero dura mientras el observador imparcial de Cronepsis no ataque.

Conocimiento dracónico: un observador imparcial de Cronepsis gana Conocimiento dracónico (consulta la página 70) como dote adicional. Utiliza su nivel de observador imparcial como bonificador adicional en sus pruebas de conocimiento dracónico.

Lanzamiento de conjuros: a partir del 2.º nivel en adelante, cuando obtiene un nuevo nivel de observador imparcial, el dragón gana nuevos conjuros al día como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que pertenecía antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio que otro personaje de esa clase hubiese obtenido (mejores posibilidades de expulsar o reprender muertos vivientes, forma salvaje, y demás). Esto significa esencialmente que el dragón añade el nivel de observador imparcial al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuros divinos que tuviera, y entonces determina los conjuros por día y el nivel de lanzador de manera acorde.

Si el dragón tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en un observador imparcial, el dragón debe decidir a qué clase añade los niveles de observador imparcial para el propósito de determinar sus conjuros diarios.

Un dragón amatista muy viejo/1.er nivel de clérigo/2.º nivel de observador imparcial de Cronepsis posee la capacidad de lanzar conjuros divinos de un clérigo de 13.º nivel: 11 por la conversión divina de sus niveles de hechicero, 1 de su único nivel de clérigo y 1 de sus dos niveles en la clase de prestigio.



Un observador imparcial de Cronepsis.

Ilustración de D. Hudnut

Tabla 2–11: El observador imparcial de Cronepsis

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+2	+0	+2	Conversión divina, aura tranquilizante Conocimiento dracónico	—
2.º	+1	+3	+0	+3	*Comprensión idiomática*	+1 nivel de clase existente
3.º	+2	+3	+1	+3	—	+1 nivel de clase existente
4.º	+3	+4	+1	+4	Reprimenda aturdidora	+1 nivel de clase existente
5.º	+3	+4	+1	+4	*Don de lenguas*	+1 nivel de clase existente
6.º	+4	+5	+2	+5	*Discernir mentiras*	+1 nivel de clase existente
7.º	+5	+5	+2	+5	—	+1 nivel de clase existente
8.º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nivel de clase existente
9.º	+6	+6	+3	+6	Visión nítida	+1 nivel de clase existente
10.º	+7	+7	+3	+7	*Visión*	+1 nivel de clase existente
11.º	+8	+7	+3	+7	—	+1 nivel de clase existente
12.º	+9	+8	+4	+8	*Analizar esencia mágica*	+1 nivel de clase existente

Si un dragón avanza una categoría de edad después de tener niveles en esta clase de prestigio, los niveles adicionales de aptitud de lanzamiento de conjuros se suman a su nivel efectivo de lanzador de conjuros divinos. Si el dragón amatista muy viejo del ejemplo anterior vive hasta llegar a venerable, su nivel de lanzador de conjuros debería incrementarse en 2, por lo que lanzaría conjuros como un clérigo de 15.º nivel.

Comprensión idiomática (*Sl*): en 2.º nivel, un observador imparcial gana la capacidad de utilizar *comprensión idiomática* a voluntad.

Reprimenda aturdidora (Sb): en el 4.º nivel, un observador imparcial puede enviar una reprimenda aturdidora que aturda a una criatura de su elección a menos de 100'. Si la criatura falla un TS de Voluntad (CD 10 + nivel de clase de observador imparcial + 1/2 su modificador de Car) es aturdida durante 1d4+1 asaltos. Este es un efecto sónico que no depende del idioma.

Don de lenguas (*Sl*): en 5.º nivel, un observador imparcial gana la capacidad de utilizar *don de lenguas* a voluntad.

Discernir mentiras (Su): en el 6.º nivel, un observador imparcial sabe cuando alguien (que no sea una deidad) está mintiendo deliberadamente. Esta aptitud es igual que el conjuro *discernir mentiras*, excepto que funciona continuamente y se aplica a cualquier criatura que el dragón puede percibir.

Visión nítida (Ex): en el 9.º nivel, un observador imparcial puede ver ilusiones, criaturas y objetos trasmutados, así como criaturas y objetos disfrazados por lo que son realmente, siempre que se encuentren a 30' del dragón. Esta aptitud es similar al conjuro *visión verdadera*, excepto que también descubre disfraces ordinarios.

Visión (*Sl*): en el 10.º nivel, un observador imparcial gana la capacidad de utilizar *visión* tres veces al día. Utilizar esta aptitud solamente es una acción estándar para el dragón.

Analizar esencia mágica (*Sl*): en el 12.º nivel, un observador imparcial puede utilizar *analizar esencia mágica* a voluntad.

LOS DRAGONES AVANZADOS

Las reglas de progresión en el *Manual de monstruos* teóricamente permiten a los dragones una progresión infinita incluso más allá de las estadísticas de una gran sierpe. Este libro permite a los dragones mejorar algo más que sus DG mientras progresan hacia unas cotas de poder sin parangón.

Categoría de edad: un dragón normal gana una "categoría de edad virtual" por cada 3 DG que gana más allá de la etapa de gran sierpe. Un dragón rojo de 61 DG, con 21 DG más que una gran sierpe estándar, ha ganado siete categorías de edad virtuales, lo que significa que su categoría de edad efectiva es 19. Las aptitudes que funcionan una vez por día por categoría o que utilizan la categoría de edad del dragón como parte de algún cálculo, utilizan este número.

Tamaño: un elemento importante del progreso del dragón es su incremento de tamaño. Los dragones que no alcanzan el tamaño Colosal en su etapa de gran sierpe, nunca podrán alcanzarlo según las reglas estándar de progresión. Cuando realices la progresión de un dragón, ten en cuenta su grupo de tamaño base; pequeños (dragones negros, de oropel, de cobre y dragones blancos), normales (dragones azules, broncíneos y verdes) o grandes (dragones de oro, rojos y de plata). Un dragón que es Menudo cuando es una cría esta en el grupo de los pequeños, un dragón que es Pequeño cuando es una cría y nunca alcanza el tamaño Colosal está en el grupo de los normales, y un dragón que de cría tiene un tamaño de Pequeño a Grande y alcanza el tamaño Colosal en la etapa de gran sierpe está en el grupo de los grandes.

Un dragón pequeño se convierte en Colosal cuando gana dos categorías de edad (+ 6 DG) más allá de la etapa de gran sierpe. Aumenta hasta >Colosal (ver más abajo) cuando gana cuatro categorías de edad adicionales (+18 DG totales). De este modo, una gran sierpe blanca alcanza el tamaño Colosal con 42 DG y >Colosal a los 54 DG, mientras que una gran sierpe de oropel se convierte en Colosal con 43 DG y >Colosal a los 55 DG.

Un dragón de tamaño normal se convierte en Colosal cuando gana una categoría de edad (3 DG) más allá de la etapa de gran sierpe. Aumenta hasta >Colosal (ver más abajo) cuando gana cuatro categorías de edad adicionales (+15 DG totales). De este modo, una gran sierpe verde alcanza el tamaño Colosal con 41 DG y >Colosal a los 53 DG, mientras que una gran sierpe de bronce se convierte en Colosal con 42 DG y >Colosal a los 54 DG.

Un dragón grande se convierte en >Colosal cuando gana cuatro categorías de edad adicionales (12 DG totales) de las que necesita para tener el tamaño Colosal. De este modo, un dragón rojo o de plata alcanza el tamaño >Colosal con 52 DG, mientras que un dragón de oro se convierte en >Colosal a los 53 DG.

Tamaño >Colosal: aunque no hay una categoría de tamaño mayor que Colosal, los dragones que más han progresado tienen un alcance mayor y hacen más daño con sus ataques que otros

dragones Colosales. Entonces se dice que esos dragones son de un tamaño >Colosal ("mayor que Colosal").

Un dragón >Colosal ocupa un espacio de 30', igual que otro dragón Colosal, pero su alcance es 10' más largo de lo normal con cada tipo de ataque, y posee un coletazo y un barrido de cola proporcionalmente más largos. Un dragón >Colosal hace 6d6 puntos de daño con el mordisco, 4d8 con sus garras, 4d6 con sus alas, 4d8 con su coletazo, 6d6 con su aplastamiento y 4d6 con su barrido de cola.

El arma de aliento con forma de línea de un dragón >Colosal alcanza 160' (5' de alto y 5' de ancho, como siempre). El arma de aliento con forma de cono de un dragón >Colosal tiene 80' de largo, 80' de alto y 80' de anchura. El modificador de tamaño para esos dragones sigue siendo -8.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de un dragón avanzado se incrementa en +1 por cada DG que gana más allá de la etapa de gran sierpe (puedes utilizar esta regla también para los dragones menores, ya que la armadura natural y los DG se incrementan de la misma manera).

Arma de aliento: si el arma de aliento de un dragón avanzado hace daño, el daño se incrementa en 2 dados por cada categoría de edad virtual que gane el dragón. Las dos excepciones en el *Manual de monstruos* son los dragones de oropel y los dragones blancos; el daño de sus armas de aliento se incrementa en 1 dado por cada categoría de edad. La CD del TS contra el arma de aliento sigue siendo 10 + 1/2 DG del dragón + su modificador de Con.

Resistencia a conjuros: la RC de un dragón avanzado se incrementa en 2 por cada categoría de edad adicional.

Velocidad: la velocidad de vuelo, maniobrabilidad, velocidad en tierra y otros tipos especiales de movimiento (nadar, excavar, etc) de un dragón avanzado no cambia.

Puntuaciones de característica: las puntuaciones de Fuerza y Constitución de una gran sierpe se incrementan en 2 puntos por cada categoría de edad virtual que gane el dragón. Su Destreza permanece inalterable. Su Inteligencia, Sabiduría y Carisma aumentan 2 puntos por cada dos categorías de edad virtuales que gana el dragón.

Aptitudes especiales: los dragones no ganan aptitudes sortílegas especiales. Cuando un dragón gana una categoría de edad virtual más allá de la etapa de gran sierpe, su RD mejora hasta 20/épicas.

Nivel de lanzador: el nivel de lanzador de hechicero de una gran sierpe se incrementa en 2 por cada categoría virtual de edad que gana el dragón.

Dotes: al igual que los dragones ordinarios, los dragones avanzados reciben una dote por cada 3 DG que tengan. Cualquier dote obtenida después de que el dragón alcance la edad de muy viejo, puede ser de tipo épico (consulta las descripciones anteriores en este capítulo).

Valor de desafío: el VD de un dragón avanzado se incrementa en 2 por cada categoría virtual de edad.

Todas las demás características son como las que aparecen para los dragones en general y para las variedades específicas de dragones en el *Manual de monstruos* y otras fuentes.

EJEMPLO DE DRAGÓN AVANZADO

Este ejemplo utiliza a un dragón rojo avanzado de 61 DG. Este avance representa un incremento de 21 DG, o siete categorías virtuales de edad.

Gran sierpe roja, avanzada: gran sierpe roja macho; VD 40; Dragón >Colosal (fuego); DG: 61d12+1.037 (1.433 pg); Iniciativa: +3 (Des);Velocidad: 40', Vl 200' (torpe); CA: 70, toque 5, desprevenido 67; ataque base +77; presa +101; Atq +77 cuerpo a cuerpo (6d6 +24,mordisco); ataque completo +77 cuerpo a cuerpo; +72 cuerpo a cuerpo (4d8+12, 2 garras); +72 cuerpo a cuerpo (4d6+12, 2 alas); +72 cuerpo a cuerpo (4d8+36, coletazo); Frente/Alcance: 30'/ 30'; AE: aptitudes sortílegas, aplastar, barrido con cola, arma de aliento, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE: inmunidad al fuego, efectos mágicos de sueño y parálisis, RD 20/épica, RC 46, sentido ciego, visión en la penumbra, visión en la oscuridad 120', vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +49, Ref +35, Vol +43; Fue 59, Des 16 (con *guantes*),Con 45, Int 32, Sab 33, Car 32

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones (Sab) +72, Avistar +72, Buscar +72, Concentración +81, Conocimiento de conjuros +74, Diplomacia +79, Engañar +75, Equilibrio +33, Escapismo +36, Escuchar +72, Intimidar +77, Intuir la dirección +41, Nadar +39, Saber (arcano) +75, Saber (historia) +72, Saber (local) +72, Saber (naturaleza) +72, Saltar +92, Supervivencia +26 (Sab), Tasación +44, Trepar +54; Acosador de sortílegos, Apresurar aptitud sortílega, Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Capacidad de conjuros mejorada (10.º), Capacidad de conjuros mejorada (11.º), Capacidad de conjuros mejorada (12.º), Capacidad de conjuros mejorada (13.º), Conjurar en combate, Conjuro de oportunidad, Engarro, Esquivar, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco Visión en la oscuridad mejorada.

Arma de aliento (Sb): cono de fuego, 80', daño 38d10, Ref mitad (CD 57).

Aplastar (Ex): área de 30' × 30'; oponentes Enormes o más pequeños sufren 6d6 +36 puntos de daño contundente, y deben realizar un TS de Reflejos CD 75 o quedarán sujetos.

Presencia pavorosa (Ex): 570' de radio, DG 60 o menos, TS de Voluntad CD 51 niega.

Desgarrar (Ex): daño extra 8d8 +36.

Engarro (Ex): contra oponentes Enormes o más pequeños, mordisco por 6d6 +24/ asalto o garra para 4d8 +12/ asalto.

Aptitudes sortílegas: 19/ día: *localizar objeto*; 3/ día: *sugestión*; 1/ día: *encontrar la senda, discernir ubicación*. Nivel de lanzador 33.º; salvación CD 21 + nivel de conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 33.º nivel.

Coletazo (Ex): semicírculo de 40' de diámetro, oponentes Grandes o más pequeños sufren 4d6 +36 puntos de daño contundente, Reflejos CD 57 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2 /2/1/1; CD base 21 + nivel de conjuro): 0: *atontar, leer magia, marca arcana, mano del mago, prestidigitación, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *agrandar, causar miedo, retirada expeditiva, reducir, ventriloquia*; 2.º: *oscuridad, detectar pensamientos, imagen múltiple, ver lo invisible, telaraña*; 3.º: acelerar, *arma mágica mayor, bola de fuego, muro de viento*; 4.º: *confusión, polimorfar a otro, polimorfarse, piel pétrea*; 5.º: *trasmigración, pasamiento, teleportarse, muro de fuerza*; 6.º: *de la carne a la piedra, disipación mayor, visión verdadera*; 7.º: *controlar muertos vivientes, bola de fuego de explosión retardada, rociada prismática*; 8.º: *etereidad, horrible marchitamiento, símbolo*; 9.º: *deseo, tromba de meteoritos, palabra poderosa matar.*

Posesiones: *brazales de armadura +5, guantes de Destreza +6, anillo de retorno de conjuros, anillo mayor de resistencia elemental (frío), diamante del caos*, 2.000 po.



Ilustración de K. Jarvis

Un dragón es la peor pesadilla de un PJ. Probablemente sea el enemigo más fuerte con el que se haya encontrado nunca, así como el más inteligente. El dragón típico tiene cada una de las ventajas posibles sobre un grupo normal de aventureros, y algunas más. Cualquier personaje que piense siquiera en luchar contra un dragón, debería hacerse examinar la cabeza.

Todo eso es lo que los dragones (y los DMs) quieren que los jugadores piensen. Cuentan con intimidar a los jugadores (y a sus personajes) antes de que ni siquiera comiencen a preparar la caza. Este capítulo está diseñado para aquellos personajes lo suficientemente valientes como para desoir las advertencias directas, las historias escabrosas, e incluso el sentido común. Este capítulo es para los *matadragones*.

Este capítulo también contiene información para aquellos que cuentan con un dragón entre sus aliados, ya sea como allegado, montura o familiar, como un aliado de confianza o contacto, e incluso como maestro.

CÓMO COMBATIR CONTRA UN DRAGÓN

Un dragón posee ventajas significativas en combate: movilidad, ataques a distancia, sentidos agudizados, inteligencia, durabilidad y, por supuesto, la capacidad de realizar tremendas cantidades de daño. Aquí hay algunos consejos para los futuros matadragones sobre cómo igualar las probabilidades.

HOMBRE PREVENIDO VALE POR DOS

Incluso antes de que pienses siquiera en luchar contra un dragón, debes investigar. Confirma el tipo de dragón, su edad y cualquier otro factor relevante antes de prepararte. Especialmente si tu DM utiliza dragones que no aparezcan en el *Manual de monstruos*, no es suficiente saber que el dragón tiene "escamas oscuras" o "exhala fuego".

Comienza con métodos ordinarios, como Reunir información o conocimiento de bardo. Una vez que tengas algunas pistas, la magia adivinatoria es el siguiente paso. Los matadragones de nivel bajo pueden utilizar *augurio* o *clariaudiencia* para obtener pistas importantes, mientras que los personajes más poderosos pueden emplear *adivinación* o *comunión* para responder a cuestiones importantes, y *ojo arcano*, *escudriñamiento*, o incluso *excursión etérea* para reconocer la guarida del dragón antes de encaminarse hacia ella. Seguro que el dragón detectará tu intento de escudriñamiento, pero eso no significa que sepa quién va a llegar o cuándo lo va a hacer.

Una vez que sepas contra lo que te vas a enfrentar, abastécete de los objetos apropiados para el ataque y la defensa. Si puedes, no vaciles en coger pergaminos o pociones de *resistir energía* o *protección contra la energía* para contrarrestar los efectos del arma de aliento. Incluye una varita o un puñado de pergaminos con los conjuros de ataque adecuados (*bola de fuego*, *cono de frío*, y similares), y estarás camino de la victoria.

LIMITA EL CAMPO DE BATALLA

Si es posible, nunca deberías combatir contra un dragón en un área donde pueda utilizar la gran ven-

taja de su capacidad de volar (o nadar). Luchar contra un dragón en una gran caverna (o peor aún, a cielo abierto) es una estrategia destinada al fracaso.

Puedes intentar atraer a un dragón a corredores estrechos o a otras zonas pequeñas, pero solamente los menos inteligentes caerán en esta trampa. En lugar de esto, utiliza conjuros y el sentido común para alterar el campo de batalla a tu favor. Conjuros como *ralentizar* o *ligadura terrestre* (un nuevo conjuro descrito en la página 113) pueden limitar la movilidad del dragón. *Controlar las aguas* anula el lugar favorito para esconderse de un dragón negro. *Muro de piedra, barrera de cuchillas* y conjuros similares pueden cambiar drásticamente el mapa de la batalla.

Alternativamente, puedes llevar la lucha hasta el dragón con conjuros como *volar, caminar por el aire* o *respiración acuática*. Pero recuerda que el dragón es más hábil moviéndose en el aire (o en el agua) que tú.

El alcance del dragón está relacionado estrechamente con su movilidad. Intenta no cargar a través de su área de amenaza, ni otorgar demasiados ataques gratuitos al dragón; no necesita más ventajas. Utiliza Movilidad o Ataque elástico para reducir o neutralizar el efecto del alcance del dragón; salvo esto, *ármate con una* lanza larga o algún otra arma de alcance.

Incluso si no utilizas ninguna de esas técnicas como ventaja, al menos permanece en movimiento durante la pelea. Suponiendo que estés luchando en la guarida del dragón, él conoce el terreno mucho mejor que tú, y si te quedas en el mismo sitio tirando *bola de fuego* tras *bola de fuego*, ten por seguro que el dragón vendrá a por ti. Utiliza técnicas de "disparar y escapar", como las ofrecidas por Disparo a la carrera, para que así el dragón no pueda planear sus rutinas de ataque con demasiada antelación. Conjuros que mejoren el movimiento, como *retirada expeditiva, acelerar* y *zancada prodigiosa*, pueden ayudarte a contrarrestar la velocidad del dragón.

Como la oscuridad es la mejor amiga del dragón, no vaciles en iluminar el campo de batalla. *Luz y llama continua* funcionan bastante bien, pero no hay sustituto para el conjuro *luz del día*, con su radio de 60' de luz brillante. Si el dragón refuerza la oscuridad con niebla o bruma, un conjuro de *ráfaga de viento* puede anular también esta ventaja.

EL ELEMENTO SORPRESA

Aunque es extraordinariamente difícil burlar a un dragón debido a sus aptitudes de olfato, visión en la oscuridad, visión en la penumbra y sentido ciego, no hace daño pasar inadvertido todo el tiempo que se pueda. No bajes ruidosamente por la entrada, lanzando conjuros de preparación y pateando la puerta a continuación; para entonces, el dragón no sólo sabrá que tú y tus compañeros estáis ahí, sino que probablemente se habrá imaginado vuestras razas, clases de personaje y desayunos favoritos.

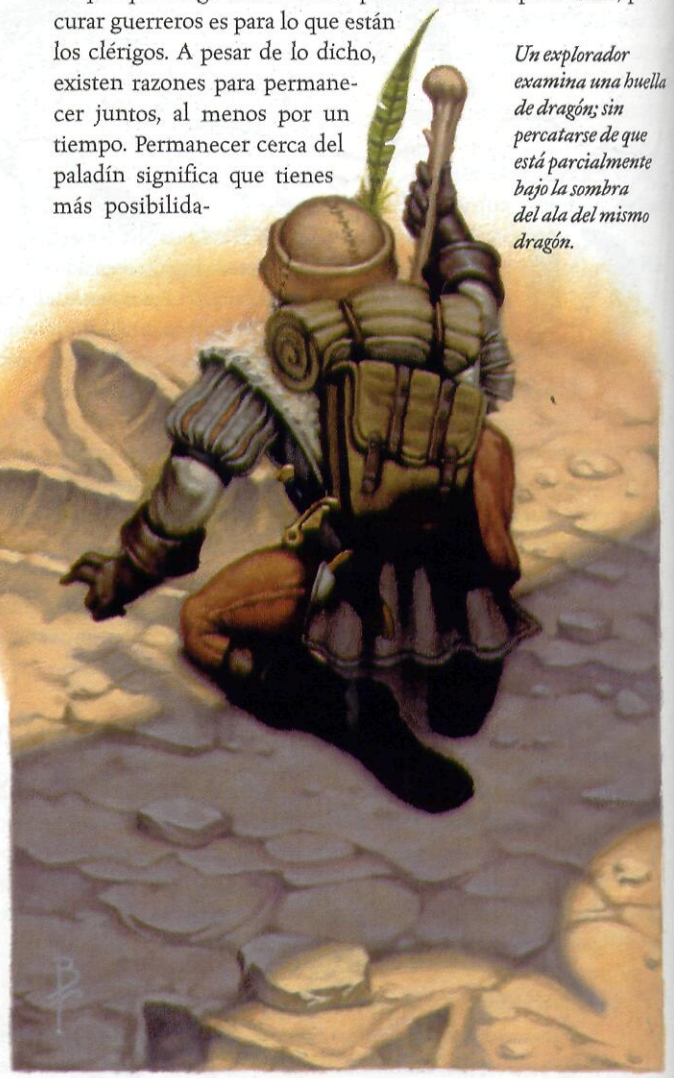
Utiliza *silencio* o, si eres lo suficientemente afortunado como para tener un bardo, *esculpir sonido* para amortiguar tu acercamiento. Aunque *invisibilidad* probablemente no funcione contra el dragón, podría protegerte de cualquier guardián que haya colocado ante su guarida (lee más adelante). *Esconderse de los dragones* incluso puede ayudarte a rechazar su sentido ciego.

Los dragones son astutos, y a menudo hacen tratos con otras criaturas para que protejan su guarida o refuercen sus propias defensas con trampas y conjuros. Utiliza ese pergamino de *augurio* o *adivinación* que has estado conservando para determinar la mejor manera de acercarse, pensando más en cómo evitar las defensas que en cómo superarlas. Si tienes acceso a dicho conjuro, *encontrar la senda* es perfecto para este trabajo. Seguro que puedes acabar con todos los ogros que hay a la entrada de la caverna sin ni siquiera sudar, pero una vez que comience la carnicería, el dragón sabrá que estás llegando.

DISPERSARSE, CONCENTRAR ATAQUES

Por descontado, una desventaja de luchar contra un dragón en un área cerrada (oye, ningún plan es perfecto) es que el dragón probablemente puede apuntar a más objetivos con su arma de aliento. No os apiñéis; para un dragón, tres personajes son un objetivo, pero uno solo probablemente sea una pérdida del arma de aliento. Cuando te enfrentes contra dragones con arma de aliento en forma de línea (como los dragones azules o negros), ¡por Pelor, no os pongáis todos en el mismo pasillo!

Pero un grupo de personajes no sólo debe preocuparse por el arma de aliento. La rutina de ataque completo de un dragón es devastadora, y aunque es tentador para un dragón dividir sus ataques entre varios PJs, la mayoría concentra sus ataques físicos en un solo objetivo hasta que acaba con él. Si es probable que tu guerrero se convierta en comida de dragón de todas maneras, no tiene sentido quedarse cerca y permitir que el dragón utilice su dote de Hendedura, su barrido de cola o cualquier otro ataque que tenga sobre ti. Esto puede sonar un poco duro, pero curar guerreros es para lo que están los clérigos. A pesar de lo dicho, existen razones para permanecer juntos, al menos por un tiempo. Permanecer cerca del paladín significa que tienes más posibilida-



Un explorador examina una huella de dragón; sin percatarse de que está parcialmente bajo la sombra del ala del mismo dragón.

des de resistir la presencia pavorosa del dragón, a cambio del riesgo de ser vulnerable al ataque de su arma de aliento. Si confías en un *círculo mágico contra el mal, campo antimagia*, o emanaciones similares, no te escapes. Si planeas flanquear al dragón (y un pícaro no debería estar en el combate por ninguna otra razón) permanece lo suficientemente cerca como para entrar en combate con un solo movimiento.

Dividir tus fuerzas no significa que no puedas concentrar tu potencia de fuego. Una vez que comience la batalla, golpea al dragón con todo lo que tengas y no te frenes. No pierdas el tiempo con los seguidores del dragón (a menos que te impidan apuntarle), puedes tratar con ellos después de que el dragón este muerto, suponiendo que aún sigan por allí.

Siguiendo este consejo, los guerreros suelen cometer el error de pensar que es más importante utilizar un ataque completo contra el dragón. El ataque completo del dragón es más devastador que el tuyo, y de cualquier forma, tu segundo, tercer o cuarto ataque de ese asalto no es muy probable que impacten. No hay vergüenza alguna en hacer sólo un ataque y retirarse a una distancia segura (especialmente si puedes hacerlo sin provocar ataques de oportunidad). Asegúrate de que ese único ataque cuente, con tácticas como cargar, la dote Ataque poderoso, la aptitud de castigar y similares.

NO TE QUEDES DEMASIADO

A pesar de tus tácticas perfectas, te puedes encontrar en una batalla que simplemente no puedes ganar. Recuerda que, especialmente contra los dragones, la discreción es la mejor parte del valor. Si has perdido o estas a punto de perder a un miembro clave del grupo (como el clérigo que te mantiene vivo, el mago que está achicharrando al dragón con sus conjuros, o el guerrero que está evitando que el dragón mastique al resto del grupo), considera seriamente retroceder para volver otro día. Piensa que, además, ahora estás mejor informado sobre tu enemigo, permitiéndote una mejor preparación.

Sin embargo, no pases mucho tiempo recuperándote. Cuanto más tiempo estés fuera, más posibilidades hay de que el dragón este preparado y descansado cuando regreses.

DOTES

Los personajes que interactúen con dragones (ya sea como amigos o como enemigos) pueden encontrar muy útiles las dotes de esta sección. Algunas permiten incluso que un personaje imite los poderes innatos de los dragones.

Las dotes se describen a continuación por orden alfabético, utilizando el formato del *Manual del jugador*. Consulta la tabla 3-1 para un resumen de estas dotes, sus prerrequisitos y sus beneficios.

AMIGO DE LOS DRAGONES [GENERAL]

Eres un aliado conocido y respetado de los dragones.

Prerrequisitos: Car 11, Hablar un idioma (dracónico).

Beneficio: ganas un bonificador +4 a las pruebas de Diplomacia para ajustar la actitud de un dragón, y un bonificador +2 a las pruebas de Montar cuando cabalgas sobre un dragón.

Además, obtienes un bonificador +4 en los TS contra la presencia pavorosa de los dragones buenos.

Especial: no puedes seleccionar esta dote si ya has cogido Esclavo dracónico.

ARTESANO DEL DRAGÓN [GENERAL]

Puedes fabricar armas especiales, armaduras y otros objetos utilizando partes de dragón como material.

Prerrequisito: Saber (arcano) 2 rangos.

Beneficio: puedes crear cualquier objeto dracónico si cumples sus prerrequisitos. Para crear un objeto dracónico sigue las reglas normales de la habilidad de Artesanía (consulta el *Manual del jugador*).

Consulta 'Objetos dracónicos', página 116, para obtener más detalles.

AZOTE DE DRAGONES [GENERAL]

Has realizado un estudio especial sobre los dragones y eres experto en llevar a cabo ataques que se aprovechan de los puntos débiles de un dragón.

Prerrequisitos: Int 13, Enemigo de los dragones, ataque base +6.

Beneficio: puedes utilizar una acción de asalto completo para hacer un único ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia) contra un dragón con un bonificador +4 al ataque. Ese ataque hace 2d6 puntos de daño adicionales si impacta. Para un ataque a distancia, el dragón debe encontrase a menos de 30' para obtener el bonificador a impactar y al daño.

Especial: los bonificadores al ataque y al daño adicional se apilan con los beneficios otorgados por un arma con la aptitud especial de azote (de dragones).

En el caso de un impacto crítico, el daño adicional no se multiplica.

CANCIÓN DRACÓNICA [GENERAL]

Tus poesías y canciones resuenan con el poder de la canción dracónica, un antiguo estilo de interpretación vocal creado por los dragones en un pasado distante.

Prerrequisitos: Car 13, Saber (arcano) 4 rangos, Interpretar 6 rangos, Hablar un idioma (dracónico).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Interpretar relacionadas con la canción, la poesía o cualquier otra forma verbal de interpretación.

Además, la CD para cualquier TS requerido por los efectos enajenadores basados en tus canciones o poesías (como música de bardo) se incrementan en +2.

CAZADRAGONES [GENERAL]

Has realizado un estudio especial sobre los dragones y sabes como defenderte de sus ataques.

Prerrequisito: Sab 13.

Beneficio: ganas un bonificador de esquiva +2 a la CA contra los ataques hechos por los dragones y un bonificador de competencia +2 contra los conjuros, ataques y aptitudes especiales de los dragones. Asimismo, obtienes un bonificador de competencia +2 en cualquier prueba enfrentada (como un intento de embestida o una prueba de presa) que realices contra un dragón.

DEFENSA DE CAZADRAGONES [GENERAL]

Tu percepción de las tácticas y las aptitudes de los dragones te da conocimiento sobre cómo evitar mejor sus ataques mágicos.

Prerrequisitos: Sab 13, Cazadragones.

Tabla 3–1: dotes

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Amigo de los dragones	Car 11, Hablar un idioma (dracónico)	Los dragones buenos te ven como un aliado
Artesano del dragón	Saber (arcano) 2 rangos	Puedes crear objetos de artesanía dracónicos
Canción dracónica	Car 13, Saber (arcano) 4 rangos, Interpretar 6 rangos, Hablar un idioma (dracónico)	Tus interpretaciones verbales son mejoradas
Cazadragones	Sab 13	Ganas una defensa mejor contra los ataques de los dragones
Defensa de cazadragones	Sab 13, Cazadragones	Ganas evasión contra el arma de aliento y un bonif. de salvación contra los ataques mágicos del dragón
Valentía de cazadragones	Sab 13, Cazadragones	La presencia pavorosa del dragón es menos efectiva contra tus aliados y contra ti
Dragón allegado	Nivel de personaje 9.º, Hablar un idioma (dracónico)	Ganas el servicio de un aliado dragón leal
Enemigo de los dragones	Int 13	Eres más hábil atacando dragones
Azote de dragones	Int 13, Enemigo de los dragones, ataque base +6	Un único ataque hace daño adicional contra los dragones
Perdición de dragones	Int 13, Enemigo de los dragones, Azote de dragones, ataque base +10	Tus impactos críticos contra los dragones hacen un daño tremendo
Esclavo dracónico	Hablar un idioma (dracónico)	Los dragones malignos te consideran un aliado
Familiar dracónico	Car 13, Hablar un idioma (dracónico), lanzador de conjuros arcano de 7.º nivel, aptitud para adquirir un familiar nuevo, alineamiento compatible	Eliges una cría de dragón como nuevo familiar
Forma salvaje de dragón	Sab 19, Saber (naturaleza) 15 rangos, aptitud de forma salvaje	Puedes tomar la forma de un dragón
Golpe hábil	Int 13, Pericia en combate, Avistar 10 rangos, ataque furtivo +1d6	Una prueba de Avistar con éxito permite que tu siguiente ataque ignore los bonificadores de armadura del objetivo
Lucha de cerca	Ataque base +3	Evitas con más facilidad ser apresado
Golpe sobre la cabeza	Lucha de cerca, Ataque poderoso, ataque base +6	Realizas un ataque de oportunidad contra un enemigo que ataque desde arriba
Lucha habilidosa	Ataque sin armas mejorado, tamaño Pequeño o Mediano	Escapas más fácilmente de una presa o agarre
Paso lateral astuto	Ataque sin armas mejorado, Lucha habilidosa, tamaño Pequeño o Mediano	Evitas una embestida o una zancadilla con mayor facilidad
Montura dracónica	Car 13, Montar 8 rangos, Hablar un idioma (dracónico)	El dragón te sirve como una montura fiel
Percibir debilidad	Int 13, Pericia en combate, Soltura con un arma	Tus ataques superan con más facilidad la RD y la dureza
Presencia pavorosa	Car 15, Intimidar 9 rangos	Ganas la aptitud de presencia pavorosa

Beneficio: ganas la aptitud de evasión contra el arma de aliento de los dragones (si el arma de aliento de un dragón permite un TS de Reflejos para mitad de daño, un TS con éxito significa que no sufres daño).

Además, ganas un bonificador igual a la 1/2 de tu nivel de personaje en todos los TS que realices contra las aptitudes sobrenaturales o sortílegas de los dragones.

DRAGÓN ALLEGADO [GENERAL]

Ganas el servicio de un dragón aliado fiel.

Prerrequisitos: personaje de 9.º nivel, Hablar un idioma (dracónico).

Beneficio: ganas un allegado seleccionado de la tabla 3–14: allegados dragón (página 139), igual que harías si hubieras seleccionado la dote Liderazgo. Sin embargo, debes considerar el NEP del dragón como si fuese 3 menos del indicado.

Consulta 'El dragón como allegado', página 138, para obtener más información.

DRAGÓN FAMILIAR [GENERAL]

Cuando puedas adquirir un nuevo familiar, puedes seleccionar una cría de dragón como familiar nuevo.

Prerrequisitos: Car 13, Hablar un idioma (dracónico), nivel 7.º de lanzador de conjuros arcanos, aptitud de adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible.

Beneficio: cuando adquieres un familiar nuevo, puedes elegir una cría de dragón. Consulta 'El dragón como familiar', página 141, para obtener más información.

ENEMIGO DE LOS DRAGONES [GENERAL]

Has aprendido cómo atacar con más efectividad a los dragones que cualquier otro individuo.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: ganas un bonificador al ataque +2 contra los dragones y un +2 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC de un dragón. Asimismo, los dragones reciben una penalización de –2 en los TS contra tus conjuros, aptitudes sortílegas y sobrenaturales.

ESCLAVO DRACÓNICO [GENERAL]

Has comprometido tu vida al servicio de los dragones malignos.

Prerrequisitos: Hablar un idioma (dracónico).

Beneficio: ganas un bonificador +4 a cualquier prueba de Engañar contra un dragón, y un bonificador +2 a las pruebas de Montar cuando cabalgues sobre un dragón.

Obtienes un bonificador +4 a los TS contra la presencia pavorosa de los dragones malignos.

Recibes una penalización de –2 en los TS contra los conjuros y efectos de encantamiento lanzados por dragones.

Especial: no puedes seleccionar esta dote si ya has escogido la dote Amigo de los dragones.

FORMA SALVAJE DE DRAGÓN [GENERAL]

Puedes adoptar la forma de un dragón.

Prerrequisitos: Sab 19, Saber (naturaleza) 15 rangos, aptitud de forma salvaje.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de forma salvaje para cambiar a un dragón Pequeño o Mediano. Obtienes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales del dragón cuya forma asumes, pero no las aptitudes sortílegas ni los poderes de lanzamiento de conjuros.

GOLPE HÁBIL [GENERAL]

Puedes atacar en los puntos débiles de las defensas de tu enemigo.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Avistar 10 rangos, ataque furtivo +1d6.

Beneficio: como una acción estándar, puedes intentar encontrar un punto débil en la armadura de un enemigo visible. Esto requiere una prueba de Avistar contra una CD igual a la CA del objetivo. Si tienes éxito, tu próximo ataque contra ese objetivo (que debe ser realizado antes de tu siguiente turno) ignora el bonificador de armadura y el bonificador de armadura natural a la CA (incluyendo cualquier bonificador de mejora a la armadura o a la armadura natural). Otros bonificadores a la CA se aplican con normalidad.

Si utilizas un arma de alcance para realizar el ataque, tu oponente debe de estar a menos de 30' para beneficiarte de esta dote.

GOLPE SOBRE LA CABEZA [GENERAL]

Puedes hacer un peligroso ataque a cualquiera que intente aplastarte o pasarte por encima.

Prerrequisitos: Ataque poderoso, ataque base +6, Lucha de cerca.

Beneficio: *puedes utilizar un arma perforante o cortante para* realizar un ataque de oportunidad contra un enemigo que utilice un ataque para impactarte desde arriba, como arrollar, pisotear, picado poderoso o el ataque de aplastamiento de un dragón. No puedes utilizar esta dote si estás desprevenido o apresado. Esta dote no te concede un ataque de oportunidad adicional en un asalto, por lo que la dote no te será de ayuda si no te quedan ataques de oportunidad disponibles.

Obtienes un modificador especial de ataque basado en el tamaño del oponente, como se muestra a continuación. Si tu ataque acierta, realizas triple daño.

Tamaño del oponente	Bonificador
Colosal	+16
Gargantuesco	+12
Enorme	+8
Grande	+4
Mediano o más pequeño	+0

Especial: cualquier dado extra de daño que cause tu ataque (como la aptitud de ataque furtivo o una capacidad especial del arma) no se multiplica con esta dote.

Si obtienes un impacto crítico, el daño extra que realizas se suma al daño extra que realizas con esta dote. Suma juntos todos los multiplicadores de daño de acuerdo a la regla estándar (consulta *'Cómo multiplicar, en el Manual del jugador*). Por ejemplo, si tu arma hace doble daño con un impacto crítico, cualquier impacto crítico que realices mientras utilizas esta dote hace daño cuádruple.

LUCHA DE CERCA [GENERAL]

Eres experto luchando a muy corto alcance y esquivando los intentos de presa.

Prerrequisito: ataque base +3.

Beneficio: *puedes hacer un ataque de oportunidad cuando* alguien intenta apresarte, siempre que no estés flanqueado o ya estés apresado, incluso si el atacante posee la aptitud de agarrón mejorado.

Cualquier daño que realices con tu ataque de oportunidad se aplica como bonificador a la subsiguiente prueba de presa que realizas para evitar ser agarrado. Esta dote no te otorga un ataque de oportunidad adicional en un asalto, por lo que esta dote no te ayuda si no te quedan ataques de oportunidad.

Normal: una criatura con la aptitud de agarrón mejorado no provoca ataques de oportunidad cuando comienza una presa.

LUCHA HABILIDOSA [GENERAL]

Tienes más posibilidades de lo normal para escaparte o escabullirte de la presa o el agarre de una criatura grande.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, tamaño Pequeño o Mediano.

Beneficio: cuando tu oponente es mayor que Mediano, ganas un bonificador de circunstancia a tu prueba de presa para escapar de una presa o un agarre. El bonificador depende del tamaño de tu oponente:

Tamaño del oponente	Bonificador
Colosal	+8
Gargantuesco	*+6*
Enorme	+4
Grande	+2

MONTURA DRACÓNICA [GENERAL]

Has obtenido el servicio de una fiel montura dracónica.

Prerrequisitos: Car 13, Montar 8 rangos, Hablar un idioma (dracónico).

Beneficio: obtienes el servicio de un dragonnel (ver página 175) como montura. Te servirá lealmente mientras le trates bien, igual que si fuera un allegado.

Especial: si tienes una montura especial (como el rasgo de clase de paladín), este dragonnel reemplaza a tu montura especial. Consulta 'El dragón como montura especial', página 139, para obtener más detalles.

PASO LATERAL ASTUTO [GENERAL]

Tienes más posibilidades de los normal para evitar ser embestido o derribado.

Prerrequisito: Combate sin armas mejorado, Lucha habilidosa, tamaño Pequeño o Mediano.

Beneficio: cuando tu oponente tiene un tamaño mayor que Mediano, ganas un bonificador por circunstancia en cualquier prueba enfrentada que realices para evitar ser arrollado, derribado, empujado o abatido. El bonificador depende del tamaño de tu oponente:

Tamaño del oponente	Bonificador
Colosal	+8
Gargantuesco	+6
Enorme	+4
Grande	+2

Especial: esta dote es efectiva contra la dote Grande y en carga. El bonificador de esta dote no se apila con el de la dote Lucha habilidosa.

PERCIBIR DEBILIDAD [GENERAL]

Puedes tomar ventaja de las sutiles debilidades en las defensas de tu oponente.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Soltura con un arma.

Beneficio: cuando ataques con un arma con la cual hayas seleccionado la dote Soltura con un arma, puedes ignorar hasta 5 puntos de RD (sin importar el material o el bonificador de mejora de tu arma) o de dureza. Este beneficio no puede disminuir la RD o la dureza del objetivo a menos de 0.

PERDICIÓN DE DRAGONES [GENERAL]

Has aprendido cómo golpear a un dragón para hacerle un daño tremendo.

Prerrequisitos: Int 13, Azote de dragones, Enemigo de los dragones, ataque base +10.

Beneficio: cuando atacas a un dragón, el multiplicador de críticos de tu arma mejora tal y como aparece abajo.

Multiplicador normal	Nuevo multiplicador
×2	×3
×3	×5
×4	×7

Especial: el beneficio de esta dote no se apila con ninguna otra aptitud o efecto que altere el multiplicador de crítico de un arma.

PRESENCIA PAVOROSA [GENERAL]

Como los dragones, tu mera presencia puede aterrar a los que te rodean.

Prerrequisitos: Car 15, Intimidar 9 rangos.

Beneficio: obtienes la aptitud de presencia pavorosa. Cuando ataques o cargues, todos los oponentes en un radio de 30' que tengan menos niveles o DG que tú, quedarán estremecidos durante un número de asaltos igual a 1d6 + tu modificador de Car. Este efecto es negado por un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma).

Un TS con éxito significa que tu oponente es inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas. Esta aptitud no puede afectar a criaturas con Int 3 o menor, ni tiene ningún efecto sobre dragones.

VALENTÍA DE CAZADRAGONES [GENERAL]

Resistes la presencia pavorosa de los dragones, y tu sola presencia es capaz de ayudar a otros a resistirla también.

Prerrequisitos: *Sab 13, cazadragones.*

Beneficio: se considera que tú y todos tus aliados a menos de 30' que puedan verte, tenéis +4 DG a efectos de determinar vuestra resistencia a la presencia pavorosa de los dragones. Todas las criaturas afectadas también obtienen un bonificador de moral +4 en su TS de Voluntad para resistir la presencia pavorosa de un dragón.

Tu compañero animal, familiar, o montura especial tiene éxito automáticamente en su TS de Voluntad para resistir la presencia pavorosa del dragón si tú tienes éxito en el tuyo (o si tus DG totales te hacen inmune).

CONJUROS NUEVOS

Esta sección presenta una variedad de conjuros relacionados con los dragones, así como tres nuevos dominios de clérigo. La siguiente lista de conjuros utiliza el formato y el estilo de anotaciones descritos en el *Manual del jugador*. Las descripciones de los conjuros vienen en orden alfabético después de las listas de conjuros.

DOMINIOS DE PRESTIGIO

Los dos dominios de prestigio descritos aquí, Dominación y Gloria, están solamente disponibles para aquellos personajes que puedan seleccionar los dominios como rasgo de clase (como los que adoptan la clase de prestigio dracólito; consulta la página 126). No están disponibles para personajes principiantes.

CONJUROS DE ASESINO

Conjuros de asesino 3.er nivel

Derrotar al enemigo más grande: realiza daño adicional contra criaturas de un tamaño superior a Mediano.

Encontrar el hueco: tus ataques ignoran la armadura y la armadura natural.

Conjuros de asesino 4.º nivel

Ocultarse de los dragones: los dragones no pueden percibir a un receptor/2 niveles.

Vulnerabilidad: disminuye la RD de un oponente.

CONJUROS DE BARDO

Conjuros de bardo 1.er nivel

Engaño: el receptor vuelve a realizar una tirada de dados cuando se determina el éxito de un juego de azar.

Conjuros de bardo 2.º nivel

La envidia del avaro: el receptor codicia un objeto cercano.

Conjuros de bardo 3.er nivel

Sofocar arma de aliento: el receptor no puede utilizar su arma de aliento.

Conjuros de bardo 4.º nivel

La voz del dragón: +10 a las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar; puede utilizar una *sugestión*.

Conjuros de bardo 5.º nivel

Ocultarse de los dragones: los dragones no pueden percibir a un sujeto/2 niveles.

Visión dracónica: *obtienes visión en la penumbra, visión en la* oscuridad y sentido ciego.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo 3.er nivel

Manto de valentía: tus aliados y tú ganáis un bonificador a los TS contra miedo.

Escudo de protección: el escudo concede un bonificador +1 cada 5 niveles (máx. +5) a los TS de Reflejos.

Conjuros de clérigo 4.º nivel

Aura antidragones[M]: los aliados ganan un bonificador a la CA y TS contra los dragones.

Resistencia a la energía contingente[M]: el daño por energía desata un conjuro de *resistir energía*.

Derrotar al enemigo más grande: realiza daño adicional contra criaturas de un tamaño superior a Mediano.

Reducir RC: la RC del objetivo queda disminuida.

Conjuros de clérigo 5.º nivel

Aura de evasión[M]: todos en un radio de 10' ganan evasión contra las armas de aliento.

Vulnerabilidad: disminuye la RD de un oponente.

Conjuros de clérigo 6.º nivel

Inmunidad a la energía: el receptor gana inmunidad al daño producido por un tipo de energía.

Conjuros de clérigo 7.º nivel

Dragón mortal: ganas un bonificador de mejora +4 a la armadura natural, un bonificador de desvío +4 a la CA, y puntos de golpe temporales.

DOMINIOS DE CLÉRIGO

DOMINIO DE PRESTIGIO DE DOMINACIÓN

Deidades: ninguna (consulta la clase de prestigio dracólito, pág. 126).

Poder concedido: ganas Soltura con una escuela de magia (encantamiento) como dote adicional.

Conjuros del dominio de Dominación

1 **Orden imperiosa:** el receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
2 **Cautivar:** cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
3 **Sugestión:** obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.
4 **Dominar persona:** controla telepáticamente a un humanoide.
5 **Orden imperiosa, mayor:** como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor* pero afecta a cualquier criatura.
7 **Sugestión en grupo:** como *sugestión*, más un receptor/nivel.
8 **Dominación verdadera:** como *dominar persona*, pero los TS posteriores son con –4.
9 **Esclavo monstruoso**[X]: como *dominación verdadera*, pero permanente y afecta a cualquier criatura.

DOMINIO DE DRAGÓN

Deidades: Aasterinian, Astilabor, Bahamut, Cronepsis, Falazure, Garyx, Hlal, Io, Lendys, Tamara, Tiamat.

Poder concedido: añade Engañar e Intimidar a tus lista de habilidades de clase del clérigo.

Conjuros del dominio de Dragón.

1 **Colmillo mágico:** un arma natural de la criatura receptora consigue un +1 al ataque y al daño.
2 **Resistir energía:** ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
3 **Colmillo mágico, mayor:** un arma natural de la criatura receptora consigue un +1/tres niveles al ataque y al daño (máx. +5).
4 **La voz del dragón:** +10 a las pruebas de Engañar, Intimidar y Diplomacia; puede usar una *sugestión*.
5 **Visión verdadera**[M]: ves todo como es en realidad.
6 **Piel pétrea**[M]: ignora 10 puntos de daño por ataque.
7 **Aliado dragón**[X]: como *aliado dragón menor*, más un receptor /nivel.
8 **Sugestión en grupo:** como *sugestión*, más un receptor/nivel.
9 **Dominar monstruo:** como *dominar persona*, pero cualquier criatura.

DOMINIO DE PRESTIGIO DE GLORIA

Deidades: ninguna (consulta la clase de prestigio dracólito, pág. 126).

Poder concedido: puedes expulsar muertos vivientes con un bonif. +2 a tu prueba de expulsión y +1d6 al daño de expulsión.

Conjuros del dominio de Gloria

1 **Perturbar muertos vivientes:** ocasiona 1d6 de daño a un muerto viviente.
2 **Bendecir arma:** el arma asesta golpes terribles a los enemigos malignos.
3 **Luz abrasadora:** un rayo inflige 1d8/2 niveles (y más a los muertos vivientes).
4 **Castigo divino:** daña y ciega a las criaturas malignas.
5 **Espada sagrada:** un arma pasa a ser +5 e inflige doble daño contra el mal.
6 **Rayo de gloria:** el rayo hace un daño de 1d6/2 niveles (y más contra muertos vivientes y ajenos).
7 **Rayo solar:** un haz que ciega e inflige 4d6 de daño.
8 **Corona de la gloria**[M]: ganas +4 a Carisma y cautivas a los receptores.
9 **Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

DOMINIO DE CODICIA

Deidades: Tiamat.

Poder concedido: ganas un bonificador de competencia +2 a las pruebas de Abrir cerraduras, Juego de manos y Tasar.

Conjuros del dominio de Codicia

1 **Engaño:** el receptor vuelve a realizar una tirada de dados cuando se determina el éxito de un juego de azar.
2 **Engatusar:** el receptor da al lanzador lo que esté sujetando.
3 **Apertura:** abre una puerta cerrada o sellada mágicamente.
4 **Trampa de fuego**[M]: el objeto inflige daño 1d4 +1/nivel al ser abierto.
5 **Elaborar:** transforma materias primas en objetos terminados.
6 **Guardas y custodias:** diversos efectos mágicos protegen un área.
7 **Teleportar objeto:** como *teleportar*, pero afecta a un objeto tocado.
8 **Ladrón fantasmal:** crea una fuerza invisible que roba a los demás.
9 ***Simpatía***[F]: *el lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen* a ciertas criaturas.

DOMINIO DE RIQUEZA

Deidades: Astilabor, Io.

Poder concedido: añade Tasar a la lista de tus habilidades de clase del clérigo.

Obtienes la dote Soltura con un habilidad (Tasar) como dote adicional.

Conjuros del dominio de Riqueza

1 **Alarma:** protege un área 2 horas/nivel.
2 **Obscurecer objeto:** enmascara un objeto contra el escudriñamiento.
3 **Glifo custodio**[M]: inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.
4 **Detectar escudriñamiento:** te alerta del espionaje mágico.
5 **Cofre secreto de Leomund**[F]: esconde en el plano etéreo un cofre valioso que puedes recuperar cuando quieras.
6 **Interdicción**[M]: impide el viaje entre planos y daña a criaturas de alineamiento distinto.
7 **Recluir:** el receptor es invisible a la vista y el escudriñamiento; deja a la criatura comatosa..
8 **Discernir ubicación:** revela la ubicación exacta de una criatura u objeto.
9 **Antipatía** : el lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

CONJUROS DE DRUÍDA

Conjuro de druída 2.º nivel

Ligadura terrestre: la criatura receptora no puede volar.

Conjuro de druída 4.º nivel

Resistencia a la energía contingente[M]: el daño por energía desata un conjuro de *resistir energía.*

Conjuro de druída 6.º nivel

Inmunidad a la energía: el receptor posee inmunidad al daño causado por un tipo de energía.

CONJUROS DE PALADÍN

Conjuros de paladín 2.º nivel

Manto de valentía: tus aliados y tú obtenéis un bonificador en los TS contra miedo.
Escudo de protección: el escudo otorga un bonificador +1 a los TS de Reflejos /5 niveles (+5 máx.).

Conjuros de paladín 3.er nivel

Derrotar al enemigo más grande: inflinges daño extra a las criaturas de tamaño Mediano o mayor.
Encontrar el hueco: tus ataques ignoran la armadura y la armadura natural.

Conjuro de paladín 4.º nivel

Poder dracónico: ganas +5 a Fue, Con, Car; +4 armadura natural; inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.

CONJUROS DE EXPLORADOR

Conjuro de explorador 3.er nivel

Encontrar el hueco: tus ataques ignoran la armadura y la armadura natural.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

Conjuros de hechicero y mago 1.er nivel

Trans **Engaño:** el receptor vuelve a realizar una tirada de dados cuando se determina el éxito de un juego de azar.

Conjuros de hechicero y mago 2.º nivel

Encan **Engatusar:** el receptor entrega al lanzador lo que sujeta.
Trans **Ligadura terrestre:** la criatura objetivo no puede volar.
Debilitamiento de escamas: la armadura natural del objetivo se debilita.

Conjuros de hechicero y mago 3.er nivel

Encan **La envidia del avaro:** el receptor ansía celosamente un objeto cercano.
Sofocar arma de aliento: el receptor no puede utilizar su arma de aliento.
Trans **Aliento de dragón:** ganas durante 1 hora el arma de aliento del dragón.
Piel dracónica: ganas una mejora +4 a tu armadura natural y resistencia a la energía 10.

Conjuros de hechicero y mago 4.º nivel

Abjur **Aura antidragón**[M]: los aliados obtienen un bonificador a la CA y los TS contra dragones.
Reducir RC: la RC del objetivo queda reducida.
La voz del dragón: +10 a las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidación; puede usar una *sugestión.*

Conjuros de hechicero y mago 5.º nivel

Abjur **Resistencia a la energía contingente**[M]: el daño de energía desata un conjuro de *resistir energía.*
Conj **Aliado dragón, menor**[X]: intercambias servicios con un dragón de 9 DG.
Trans **Poder dracónico:** ganas +5 a Fue, Con, Car; +4 armadura natural; inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.
Visión dracónica: ganas visión en la penumbra, visión en la oscuridad y sentido ciego.
El vuelo del dragón: te crecen alas de dragón.
Vulnerabilidad: disminuyes la RD de un oponente.

Conjuros de hechicero y mago 6.º nivel

Abjur **Aura de evasión** [M]: todos en un radio de 10' gana evasión contra las armas de aliento.

Conjuros de hechicero y mago 7.º nivel

Abjur **Rayo antimágico**[M]: el objetivo pierde todos sus poderes mágicos.
Inmunidad a la energía: el receptor gana inmunidad al daño producido por un tipo de energía.
Ocultarse de los dragones: los dragones no pueden percibir a un receptor/2 niveles.
Conj **Aliado dragón**[X]: como *aliado dragón menor* , pero hasta 18 DG.

Conjuro de hechicero y mago 8.º nivel

Conj **Ladrón fantasmal:** creas una fuerza invisible que roba a los demás.

Conjuro de hechicero y mago 9.º nivel

Conj **Aliado dragón, mayor**[X]: como *aliado dragón menor* , pero hasta 27 DG.

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

Los siguientes conjuros se presentan en orden alfabético (consulta 'Orden de presentación', en el *Manual del jugador*).

Aliado dragón

Conjuración (convocación)
Nivel: Dragón 7, Hch/Mag 7
Efecto: hasta dos dragones convocados, que no sumen en total más de 18 DG, ninguno de los cuales puede estar separado más de 30' cuando aparecen.

Como *aliado dragón, menor* excepto que puedes convocar un único dragón de hasta 18 DG o dos dragones del mismo tipo cuyos DG no sumen más de 18 DG. Los dragones te ayudarán y te pedirán juntos su pago.
Coste de PX: 250 PX.

Un clérigo maligno se reviste de conjuro de dragón mortal



Aliado dragón, mayor

Conjuración (convocación)
Nivel: Hch/Mag 9
Efecto: hasta dos dragones convocados, que no sumen en total más de 27G, ninguno de los cuales puede estar separado más de 30' cuando aparecen.

Como *aliado dragón, menor* excepto que puedes convocar un único dragón de hasta 27G o dos dragones del mismo tipo cuyos DG no sumen más de 27G. Los dragones te ayudarán y te pedirán juntos su pago.
Coste de PX: 700 PX.

Aliado dragón, menor

Conjuración (convocación)
Nivel: Hch/Mag 5
Componentes: V, PX
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: un dragón convocado de hasta 9 DG
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro convoca a un dragón. Puedes pedir al dragón que realice una tarea a cambio de un pago por tu parte. Las tareas pueden ser simples (vuela a través de la sima, ayúdanos en la batalla) o complejas (espía a nuestros enemigos, protégenos en nuestra incursión a esa mazmorra). Debes ser capaz de comunicarte con el dragón para negociar sus servicios.

El dragón convocado requiere un pago por sus servicios en forma de monedas, gemas y otros objetos preciosos que el dragón pueda añadir a su tesoro. El pago debe hacerse antes de que el dragón esté de acuerdo en realizar el servicio. La negociación dura al menos 1 asalto, por lo que cualquier acción que la criatura realice comenzará el asalto siguiente al que aparezca.

Las tareas que requieran hasta 1 minuto por nivel del lanzador tiene un coste de 100 po por cada DG del dragón convocado. Para las tareas que necesiten 1 hora por nivel del lanzador, requieren un pago de 500 po por cada DG. Las tareas largas (las que necesitan 1 día por nivel del lanzador) requieren un pago de 1.000 po por DG.

Las tareas especialmente peligrosas requieren un gran obsequio, hasta el doble de las cantidades anteriores. Un dragón nunca aceptara menos de la cantidad indicada, incluso para una tarea inofensiva.

Al final de su encargo, o cuando la duración pactada finalice, la criatura vuelve al lugar de donde fue convocada (después de volver a informarte, si es apropiado y es posible).
Coste de PX: 100 PX.
Especial: los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

Aliento de dragón

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel (D)

Ganas un arma de aliento similar a la de un dragón. Cuando lanzas este conjuro, eliges tanto la forma como el tipo de energía del arma de aliento, entre las siguientes opciones: línea (ácido, electricidad o fuego) o cono (ácido, frío o fuego). Una línea tiene 5' de alto, 5' de ancho y 60' de largo, mientras que un cono tiene 30' de largo, 30' de alto y 30' de ancho. Una vez que hayas elegido la forma y el tipo de energía, permanece igual durante toda la duración del conjuro.

Utilizar tu arma de aliento es una acción estándar. El arma de aliento inflige 3d6 puntos de daño del tipo de energía elegido, más 1d6 puntos de daño adicional por cada 2 niveles por encima del 5.º (hasta un máximo de 10d6 al 19.º nivel). Los objetivos en el área pueden intentar un TS de Reflejos para mitad de daño.

Puedes utilizar esta arma de aliento hasta tres veces durante la duración del conjuro (más un uso adicional cada 2 niveles por encima del 5.º). Después de utilizar el arma de aliento, no puedes volver a utilizarla hasta que no hayan transcurrido 1d4+1 asaltos (utilizar esta arma de aliento no tiene ningún efecto en tu capacidad de utilizar otras armas de aliento que pudieses tener, o vice-

versa). No puedes tener más de un conjuro de *arma de aliento* activo al mismo tiempo.

Aunque usar el arma de aliento no supone un peligro para ti, no obtienes ninguna resistencia o inmunidad al tipo de energía del arma de aliento.

Especial: los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

Aura antidragón

Abjuración
Nivel: Clr 4, Hch/Mag 4
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: 1 criatura/2 niveles, ninguna de las cuales puede estar a más de 30'
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Todos los objetivos ganan un bonificador de suerte +2 a la CA y los TS contra los ataques, conjuros y ataques especiales (extraordinarios, sobrenaturales y sortílegos) de los dragones. Este bonificador aumenta en +1 por cada cuatro niveles de lanzador por encima del 7.º (+3 a 11.º nivel, +4 a 15.º nivel, y un máximo de +5 a 19.º nivel).

Componente material: un pedazo de platino que valga al menos 25 po (un poco menos de una onza).

Aura de evasión

Abjuración
Nivel: Clr 5, Hch/Mag 6
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: *una emanación de 10' de radio, centrada sobre ti*
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: no
Resistencia a conjuros: no

Tú y todas las criaturas a menos de 10' de ti, ganáis evasión, pero sólo contra armas de aliento (si un arma de aliento permite normalmente un TS de Reflejos para recibir la mitad de daño, una criatura con un *aura de evasión* que tenga éxito en su TS no recibe daño alguno).

El efecto de este conjuro no se apila con ninguna aptitud de evasión o evasión mejorada existente.

Componente material: una esmeralda en polvo que cueste 500 po.

Corona de la gloria

Evocación
Nivel: Gloria 8
Componentes: V, S, M, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 120'
Área: una emanación de 120' de radio, centrado sobre ti
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: si

Estás infundido con un aura de autoridad celestial, inspirando un temor reverencial en todas las criaturas menores que contemplen tu terrible perfección y rectitud. Ganas un bonificador de mejora +4 al Carisma durante la duración del conjuro.

Todas las criaturas dentro del área del conjuro con menos de 8 DG o niveles cesan lo que estén haciendo y te prestan atención. Cualquier criatura que desee realizar acciones hostiles contra ti debe tener éxito en un TS de Voluntad para hacerlo. Cualquier criatura que falle su TS la primera vez que intenta una acción hostil, queda cautivada durante la duración del conjuro (como el conjuro *cautivar*) mientras este dentro del área del conjuro, y no intentará abandonar el área por si misma. Las criaturas con 8 DG o más no son afectadas por este conjuro.

Cuando hablas, todos los oyentes te comprenden telepáticamente, incluso si no entienden tu idioma. Mientras dure el conjuro, puedes realizar hasta tres sugestiones a criaturas con menos de 8 DG dentro del alcance, como si estuvieses utilizando el conjuro *sugestión en masa* (Voluntad niega); las criaturas con 8 DG o más no se ven afectados por este poder.

Componente material: un ópalo que cueste al menos 200 po.

Debilitamiento de escamas

Transmutación
Nivel:, Hch/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: 10 minutos/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: si

Un rayo grisáceo sin brillo sale proyectado de tu mano. Debes realizar con éxito un ataque de toque a distancia para impactar a *tu objetivo. El bonificador de armadura natural de tu objetivo se* reduce en 4 puntos, más 1 punto por cada dos niveles por encima del 3.º (reducción máxima de 10 puntos al 15.º nivel). Este conjuro no puede reducir el bonificador de armadura natural del objetivo por debajo de 0, ni tiene efecto sobre un bonificador de mejora a la armadura natural (como el otorgado por un conjuro de *piel robliza*).

Componente material: una muda de piel de serpiente.

Derrotar al enemigo más grande

Transmutación
Nivel: Asn 3, Clr 4, Pal 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una criatura tocada Grande o mayor
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

El receptor obtiene la capacidad de infligir más daño a las criaturas Grandes o mayores. Por cada categoría de tamaño de un oponente mayor que Mediano, el sujeto inflige 1d6 puntos de daño adicional con cada ataque cuerpo a cuerpo que tenga éxito (+1d6 contra cria-

turas Grandes, +1d6 contra Enormes, +3d6 contra Gargantuescas o +4d6 contra Colosal).

Componente material: la garra de un dragón o la uña de un gigante.

Dominación verdadera

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: *Dominación 8.*

Como *dominar persona* (consulta el *Manual del jugador*), excepto que los sujetos obligados a realizar acciones contra su naturaleza obtienen un nuevo TS con una penalización de –4.

Dragón mortal

Nigromancia [mal, miedo, enajenador]
Nivel: Clr 7
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: *personal*
Efecto: una armadura de energía y huesos con forma de dragón
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Convocas un poder sacrílego para rodearte con una envoltura de energía negativa y huesos. La envoltura te proporciona un bonificador de mejora +4 a tu armadura natural y un bonificador de desvío +4 a tu CA, más 1 pg temporal por nivel del lanzador (máximo 20). Se considera que estás armado cuando realizas ataques desarmado, e infliges daño como si tus brazos fuesen espadas cortas del tamaño apropiado. Puedes utilizar tu mano torpe para atacar, incurriendo en las penalizaciones habituales por combatir con dos armas (consulta el *Manual del jugador*). El *dragón mortal* impide que lances conjuros con componentes somáticos, materiales o de foco (aunque no foco divino), pero por lo demás no impide tus acciones o movimientos.

Como acción estándar, puedes proyectar un cono de *miedo* o realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo para usar *infligir heridas críticas* sobre la criatura tocada. Estos efectos son, por lo demás, idénticos a los conjuros del mismo nombre.

El vuelo del dragón

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 5
Componentes: V, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel (D)

Un par de poderosas alas dracónicas brotan de tus hombros, dándote una velocidad de vuelo de 100' (regular). No puedes llevar encima más que una carga ligera.

Cuando vuelas distancias largas, puedes volar a 15 millas por hora (o 24 millas por hora si tienes prisa). Durante un día normal de vuelo puedes cubrir unas 120 millas.

Componente material: la garra de un ala de dragón.

Especial: los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

Encontrar el hueco

Adivinación
Nivel: Asn 3, Pal 3, Exp 3
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivos: tú
Duración: *1 asalto/nivel*

Obtienes la capacidad de percibir los puntos débiles de la armadura de tu oponente. Una vez por asalto, uno de tus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia puede ignorar los bonificadores de armadura, escudo y armadura natural del objetivo (incluyendo cualquier bonificador de mejora) a la CA. Otros bonificadores a la CA, como bonificadores de esquiva, de desvío y de suerte, se siguen aplicando.

Engaño

Transmutación [maligno]
Nivel: Brd 1, Codicia 1, Hch/Mag 1
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel o hasta que se utilice
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

En algún momento durante la duración de este conjuro, puedes *intentar alterar el resultado de un juego de azar. Este conjuro sólo* afecta a juegos que no sean mágicos, como los que utilizan cartas o dados. No puede afectar a un juego que contenga magia, ni a un objeto mágico relacionado con un juego de azar (como una *baraja de múltiples cosas*). Cuando se realice una tirada para determinar el resultado del juego, un personaje bajo el efecto de este conjuro puede requerir volver a tirar y elegir el mejor de ambos resultados.

Por ejemplo, Darokin está jugando un juego en el que tiene una posibilidad entre 4 de ganar. El DM tira en secreto 1d4 y dice al jugador que Darokin ha perdido. Debido a que Darokin está bajo los efectos del conjuro *engaño*, el jugador puede hacer que el DM vuelva a tirar. El conjuro altera las probabilidades, por lo que no existe ningún subterfugio que pueda detectar otro personaje (excepto por el propio lanzamiento del conjuro).

Foco: un par de dados hechos de hueso humano.

Engatusar

Encantamiento [enajenador]
Nivel: Codicia 2, Hch/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: si

Cuando lanzas este conjuro encantas a una criatura que se siente de pronto obligada a darte lo que esté sujetando. En la

siguiente acción de la criatura, se mueve tan cerca de ti como pueda en un solo asalto y te ofrece el objeto como una acción estándar. Este conjuro te permite actuar fuera de turno y aceptar el "regalo" si la criatura llega a alcanzarte para darte en mano el objeto (considerando que tengas una mano libre y puedas aceptarlo). El sujeto se defiende con normalidad y puede actuar como desee en los siguientes asaltos, incluyendo el intentar recuperar el objeto si lo desea. Si se evita que el sujeto haga lo que el conjuro le obliga, se pierde el conjuro. Por ejemplo, si el sujeto está paralizado y no se puede mover ni arrojar el objeto, no sucede nada.

Esclavo monstruoso

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Dominación 9
Componentes: V, S, PX
Duración: permanente

Como *dominar monstruo* (consulta el *Manual del jugador*) excepto que el receptor está dominado permanentemente si falla su TS de Voluntad inicial. Un receptor al que se le ordene realizar una acción que vaya contra su naturaleza recibe un TS de Voluntad con -4 para resistir realizar esa acción en particular. Si el TS tiene éxito, el receptor sigue siendo tu esclavo a pesar de su negativa. Una vez que un receptor realiza con éxito un TS para resistir una orden específica, todos los siguientes TS para resistir esa misma orden los realiza sin ninguna penalización.

Coste de PX: 500 PX por DG o nivel del sujeto.

Escudo de protección

Abjuración
Nivel: Clr 3, Pal 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: un escudo o rodela
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto, inofensivo)
Resistencia a conjuros: no

El escudo o la rodela tocados otorga a su portador un bonificador sagrado +1 en sus TS de Reflejos, +1 por cada cinco niveles (máximo +5 a 20.º nivel). Este bonificador sólo se aplica cuando se sujeta el escudo de manera correcta (pero no cuando se lleva a la espalda, por ejemplo).

Inmunidad a la energía

Abjuración
Nivel: Clr 6, Drd 6, Hch/Mag 7
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada
Duración: 24 horas
Tiro de salvación: ninguna (inofensivo)
Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Este conjuro proporciona protección al receptor contra el daño procedente de uno cualquiera de los cinco tipos de energía que elija: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. Este conjuro también protege el equipo del receptor.

Inmunidad a la energía sólo absorbe daño. El receptor aún puede sufrir todavía efectos colaterales, como asfixiarse con ácido (ya que la falta de oxigeno provoca la asfixia), quedar sordo por un ataque sónico o quedar atrapado en hielo.

El efecto de este conjuro no se apila con efectos similares, como *resistencia a la energía* y *protección contra la energía*, que protejan contra el mismo tipo de energía. Si el personaje está protegido con *inmunidad a la energía (fuego)* y recibe también resistencia al fuego de alguno de los otros conjuros, el *inmunidad a la energía* hace irrelevantes a los otros conjuros. Sin embargo, es posible estar bajo los efectos de *inmunidad a la energía (fuego)* y *resistencia a la energía (electricidad)*, o cualquier otro conjuro que proteja contra distintos tipos de energía.

La envidia del avaro

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 2, Hch/Mag 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura viva y un objeto (ver texto)
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega y ninguna (objeto)
Resistencia a conjuros: si y no (objeto)

Cuando lanzas este conjuro designas una criatura receptora y un objeto receptor, los cuales deben estar dentro del alcance del conjuro. Si la criatura receptora falla su TS, se consume por un poderoso deseo de tener ese objeto. Mientras dure el conjuro, la criatura desea obtener el objeto (yendo tan lejos como atacar a cualquiera que lo tenga o lleve encima).

Una vez que la criatura tenga la posesión de ese objeto, lo protegerá avariciosamente, atacando a cualquiera que se aproxime a menos de 30' o a quien parezca que está intentando apoderarse del objeto.

Los dragones, debido a su naturaleza avariciosa, reciben una penalización de –4 a los TS contra este conjuro.

La voz del dragón

Transmutación
Nivel: Brd 4, Dragón 4, Hch/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel (D)

Ganas un bonificador de mejora +10 a tus pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar. También ganas la capacidad de hablar y comprender (pero no de leer) el dracónico.

En cualquier momento antes de que termine la duración del conjuro puedes utilizar una acción estándar para lanzar un efecto de *sugestión* sobre una criatura, que funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre (incluyendo alcance, duración y otros efectos). Utilizar este efecto hace que el conjuro *la voz del dragón* termine, aunque la *sugestión* tiene después la duración normal.

Especial: los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

Ladrón fantasmal

Conjuración (creación)
Nivel: Codicia 8, Hch/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: un objeto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: no

Una fuerza invisible, no muy distinta al *siervo invisible*, aparece donde el lanzador desee. En el turno del lanzador, esta fuerza roba objetos de otros mientras los transporta sin realizar ningún ruido (una acción gratuita). Un *ladrón fantasmal* sólo puede robar a criaturas. No puede entrar en cofres cerrados o robar objetos desatendidos. Un *ladrón fantasmal* tiene un bonificador a Esconderse +20 (útil contra aquellos que ven criaturas invisibles) y un modificador a Moverse sigilosamente +20.

Si el *ladrón fantasmal* no es detectado puede robar cualquier objeto que posea una criatura, pero que no este agarrando o llevando puesto. Incluso los objetos dentro de una *bolsa de contención* pueden ser robados. Sólo puede robar objetos, traer objetos al lanzador o devolverlos de donde los cogió. No puede hacer ninguna otra acción.

Un *ladrón fantasmal* necesita 1 asalto para robar un objeto y otro asalto para llevárselo al lanzador.

Un *ladrón fantasmal* sólo puede sujetar un objeto a la vez, y el objeto se vuelve invisible cuando lo coge.

El ladrón no puede coger un objeto si es detectado por la criatura a la que intenta robar (mediante una prueba de Avistar o Escuchar). Sin embargo, el ladrón puede repetir el intento en el siguiente asalto. No puede ser dañado de ninguna forma, aunque si puede ser disipado.

Un *ladrón fantasmal* puede robar un objeto de las manos de una criatura realizando con éxito un intento de desarmar. Se realiza como si tuviese la dote Desarmar mejorado y un modificador +20 a la Fuerza. Si se utiliza al *ladrón fantasmal* de esta manera, desaparece después de traer el objeto al lanzador.

Componente material: un carrete de hilo verde.

Ligadura terrestre

Transmutación
Nivel: Drd 2, Hch/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: 1 criatura
Duración: 1 minuto/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: si

Impides la capacidad de volar a la criatura receptora (ya utilice medios naturales o mágicos) durante la duración del conjuro. Si el objetivo falla su TS, su velocidad de vuelo (si la tiene) se convierte en 0'. Una criatura aérea afectada por este conjuro cae al suelo como si estuviese bajo los efectos del conjuro *caída de pluma*. Incluso si un efecto nuevo concediese a la criatura el poder de volar, el efecto es anulado durante la duración del conjuro *ligadura terrestre*.

Si el objetivo realiza con éxito un TS de Fortaleza, su velocidad de vuelo (incluyendo cualquier efecto nuevo concedido durante la duración de este conjuro) se reduce en 10' por nivel del lanzador (reducción máxima de 100' al 10.º nivel). Esta reducción no puede disminuir la velocidad de vuelo de la criatura a menos de 10'.

Ligadura terrestre no tiene efecto sobre otras formas de movimiento, o incluso sobre efectos que otorguen movimiento aéreo sin conceder velocidad de vuelo (como saltar o los conjuros de *caminar por el aire* o *levitar*).

Manto de valentía

Abjuración [enajenador]
Nivel: Clr 3, Pal 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Área: una emanación de 60' sobre ti
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Todos los aliados dentro del área (incluido tú) ganan un bonificador de moral a los TS contra los efectos de miedo igual a tu nivel de personaje (máx. +10).

Ocultarse de los dragones

Abjuración
Nivel: Asn 4, Brd 5, Hch/Mag 7, robatesoros 4 (consulta la descripción de la clase, página 134)
Componentes: S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada/2 niveles
Duración: 10 minutos/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: si

Los dragones son incapaces de ver, oler u oír a las criaturas protegidas, incluso mediante el sentido ciego. Actúan como si las criaturas protegidas no estuviesen. Las criaturas protegidas podrían estar ante el más hambriento de los dragones rojos y no serían molestadas, y este ni siquiera se fijaría en ellas. Si una criatura protegida ataca o toca a un dragón, incluso con un conjuro, el conjuro finaliza para todos los receptores.

Componente material: una escama de dragón.

Piel dracónica

Transmutación
Nivel: Hch/Mag 3
Componentes: S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 minutos/nivel

Tu piel se endurece y se vuelve escamosa como la de un dragón cromático, del color que tú elijas. Ganas un bonificador de mejora a tu armadura natural igual a +3, +1 por cada dos niveles por encima del 5.º (hasta un máximo de +5 al 9.º nivel), así como resistencia a la energía igual al doble de tu nivel de lanzador (máximo 20 al 10.º nivel) contra el tipo de energía apropiado según el color que hayas seleccionado: ácido (negro o verde), frío (blanco), electricidad (azul) o fuego (rojo).

Componente material: una escama de dragón.

Especial: los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

Poder dracónico

Transmutación
Nivel: Pal 4, Hch/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una criatura viva tocada
Duración: 1 minuto/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

El receptor del conjuro gana un bonificador de mejora +5 a la Fuerza, Constitución y Carisma. También obtiene un bonificador de mejora +4 a su armadura natural. Además, tiene también inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.

Especial: los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.



Hennet utiliza el conjuro piel dracónica *para que le proporcione escamas como las de un dragón rojo.*

Rayo antimagia

Abjuración
Nivel: Hch/Mag 7
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: 1 criatura o un objeto
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: si (objeto)

Tus dedos proyectan un rayo invisible. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para impactar a un objetivo. Si este es impactado, se considera como si estuviese dentro de un *campo antimagia*.

Si este conjuro se utiliza contra una criatura, el objetivo no puede lanzar conjuros o usar aptitudes sobrenaturales o sortílegas, ni esas aptitudes tienen efecto sobre la criatura. Sin embargo, la criatura todavía puede utilizar objetos de finalización de conjuro (como los pergaminos, u otros objetos desencadenantes de conjuros (como las varitas), incluso si no pueden lanzar los conjuros requeridos.

Si este conjuro se utiliza contra un objeto, los poderes de ese objeto mágico quedan anulados; incluyendo cualquier conjuro lanzado previamente y que esté actualmente afectando al objeto, así como cualquier conjuro o efecto mágico centrado sobre el objeto durante la duración del *rayo antimagia*. Recuerda que un objeto impactado por el rayo sólo tiene derecho a un TS si lo tiene alguien o si es un objeto mágico. Un objeto desatendido, incluso si está bajo el efecto de un conjuro (como una antorcha con una *llama continua* lanzado sobre ella), no tiene derecho a salvación.

El conjuro no afecta a otros objetos que no sean el objetivo, incluso si esos objetos se llevan puestos, son llevados por objetivo o están en contacto con este. Por ejemplo, si una criatura es el objetivo, su equipo no resulta afectado.

Componente material: un pellizco de limaduras de hierro mezcladas con polvo de un rubí que valga 100 po.

Rayo de gloria

Evocación [bien]
Nivel: Gloria 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: rayo
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: si



Proyectas un rayo de energía positiva a una única criatura. Debes realizar un ataque de toque a distancia con éxito para impactar a tu objetivo. El rayo inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles del lanzador (máximo 7d6). Contra los muertos vivientes, ajenos malignos y criaturas del plano de Energía negativa, el rayo inflige 1d6 puntos de daño por cada nivel de lanzador (máximo 15d6). El rayo no daña a los ajenos buenos o a las criaturas del plano de Energía positiva.

Reducir la resistencia a conjuros

Transmutación
Nivel: Clr 4, Hch/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro reduce la RC del receptor en 1 por nivel de lanzador (reducción máxima 15). Esta reducción no puede disminuir la RC de un objetivo por debajo de 0.

El objetivo del conjuro recibe una penalización en sus TS igual a tu nivel de lanzador.

Resistencia a la energía contingente

Abjuración
Nivel: Clr 4, Drd 4, Hch/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 hora/nivel (D)

Este conjuro funciona de manera similar a *contingencia*, pero es más limitado. Mientras *resistencia a la energía contingente* está activo, si sufres daño asociado con alguno de los cinco tipos de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido), el conjuro te otorga automáticamente resistencia 10 contra ese tipo de energía durante el resto de la duración del conjuro (igual que si estuvieses bajo el efecto de un conjuro de *resistir energía* del tipo apropiado).

Una vez que el tipo de energía contra el que estás protegido por el lanzamiento de este conjuro es determinado, no se puede cambiar. No puedes tener más de una *resistencia a la energía contingente* lanzado sobre ti al mismo tiempo; si lanzas el conjuro una segunda vez mientras el anterior lanzamiento permanece en efecto, el efecto anterior desaparece.

La resistencia a la energía proporcionada por este conjuro no se apila con beneficios similares contra el mismo tipo de energía (como los del conjuro *resistir energía*). Sin embargo, es posible estar simultáneamente bajo el efecto de un *resistir energía* (fuego) y un *resistencia a la energía contingente* (electricidad), o dos conjuros similares que protejan contra dos tipos distintos de energía.

Componente material: una perla que cueste al menos 100 po.

Sofocar arma de aliento

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 3, Hch/Mag 3
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivos: una criatura
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: si

El objetivo de este conjuro no puede utilizar su arma de aliento a menos que se vea "obligado" a ello por medio de un conjuro de encantamiento (compulsión) de mayor nivel, como *geas menor*.

Visión dracónica

Transmutación
Nivel: Brd 5, Hch/Mag 5
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Ganas la agudeza visual de un dragón, incluyendo la visión en la penumbra, visión en la oscuridad y el sentido ciego. Puedes ver hasta cuatro veces mejor que un humano en condiciones de baja luminosidad y el doble de bien con luz normal (consulta la barra inferior 'La vista del dragón', página 17). Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 10' por nivel del lanzador.

Tu sentido ciego tiene un alcance de 5' por nivel de lanzador. No necesitas pruebas de Avistar o Escuchar para detectar a criaturas dentro del alcance de tu sentido ciego.

Ninguno de esos efectos se apila con ninguna otra visión en la oscuridad, visión en la penumbra o sentido ciego que ya tuvieses.

Foco: un ojo de dragón.

Vulnerabilidad

Transmutación
Nivel: Asn 4, Clr 5, Hch/Mag 5
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivos: una criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: si

Este conjuro disminuye la RD del receptor en 5 puntos (hasta un mínimo de 5). Por ejemplo, si lanzas con éxito *vulnerabilidad* sobre un dragón con RD 10/magia, su RD se convierte en 5/magia.

Por cada cuatro niveles de lanzador por encima del 11.º, la RD del receptor disminuye 5 puntos adicionales: 10 al 15.º y 15 al 19.º.

ARMADURAS DE PIEL DE DRAGÓN

Los armeros pueden trabajar con pieles de dragón para producir armaduras o escudos de gran calidad al coste normal (consulta 'Materiales especiales', en la *Guía del Dungeon Master*). La armadura creada no tiene otras propiedades especiales aparte de su gran calidad (un armero que posea la dote Artesano del dragón puede incluir poderes mucho mayores en la armadura creada; consulta 'Objetos dracónicos', más adelante).

La tabla 3–2: armadura de piel de dragón muestra los tipos y tamaños de armadura que puede proporcionar el cuerpo de un dragón. Los términos de la tabla se definen a continuación.

Tamaño y tipo de armadura: estas cuatro columnas muestran qué tipo de armaduras se pueden hacer con piel de dragón, y la armadura más grande que se puede hacer con un dragón de cierto tamaño. Por ejemplo, la piel de un dragón Mediano es lo suficientemente grande para hacer una armadura de piel a una criatura Pequeña, o un conjunto de cota de bandas para una criatura Menuda.

Una sola piel puede servir para hacer más de un conjunto de armadura, si dicha armadura es para criaturas de menor tamaño del que aparece en la tabla. Por cada categoría de tamaño de una armadura terminada de tamaño más pequeño que el que aparece en la tabla, duplica el número de armaduras que se pueden fabricar. Por ejemplo, cuando fabricas cotas de bandas con la piel de un

Tabla 3–2: armadura de piel de dragón

		Tipo de armadura y tamaño		
Tamaño del dragón	Piel	Cota de bandas	Armadura de placas y mallas	Armadura completa y coraza	¿Escudo?
Menudo	Diminuto	Minúsculo	—	—	No
Pequeño	Menudo	Diminuto	Minúsculo	—	No
Mediano	Pequeño	Menudo	Diminuto	Minúsculo	No
Grande	Mediano	Pequeño	Menudo	Diminuto	Si
Enorme	Grande	Mediano	Pequeño	Menudo	Si
Gargantuesco	Enorme	Grande	Mediano	Pequeño	Si
Colosal	*Gargantuesco*	*Enorme*	*Grande*	*Mediano*	*Si*

dragón Colosal, un armero puede hacer un conjunto de armadura Enorme, dos armaduras de tamaño Grande, cuatro armaduras de tamaño Mediano, ocho armaduras Pequeñas, 16 armaduras Menudas, 32 armaduras Diminutas o 64 armaduras de tamaño Minúsculo.

¿Escudo?: una entrada con un "Sí" en esta columna indica que *queda suficiente piel después de realizar las armaduras como para* fabricar un escudo pesado o ligero, o una rodela para un personaje del mismo tamaño que el dragón. Un armero puede elegir fabricar escudos en lugar de armaduras con la piel del dragón. Fabricar un *escudo torreón consume tanta piel como si se fabricase una armadura* de piel. Fabricar dos escudos pesados, dos escudos ligeros o dos rodelas consume tanta piel como una armadura.

Propiedades especiales de la armadura de piel de dragón: muchos personajes prefieren la armadura de piel de dragón solamente porque tiene buen aspecto. En combate, una armadura de piel de dragón no es mejor que una armadura normal; sin embargo, la propia armadura sigue siendo inmune al daño por energía del mismo tipo que el arma de aliento del dragón que proporcionó la piel. Por ejemplo, la armadura de dragón rojo es inmune al fuego, pero el personaje que lleva esta armadura no se beneficia de esta propiedad.

OBJETOS DRACÓNICOS

Los objetos dracónicos son objetos no mágicos creados con partes específicas del cuerpo de dragones auténticos. Solamente un personaje con la dote Artesano del dragón (consulta la página 103) puede crear objetos dracónicos. Estos tienen poderes especiales debido a su origen, así como a la habilidad de la persona que los fabrica.

Crear un objeto dracónico es muy similar a crear un arma de gran calidad o un objeto similar. Además del propio objeto (que también puede incluir un componente de gran calidad, si es un arma, un escudo o una armadura), el personaje debe "fabricar" el componente dracónico.

Un componente dracónico tiene un precio que varía basado en el objeto específico (consulta las descripciones a continuación). La CD de Artesanía para crear un componente dracónico es 25. Sólo después de que todos los componentes de un objeto dracónico están acabados se considera finalizado el objeto.

Debido a que los objetos dracónicos no son mágicos, no pierden sus poderes dentro de un *campo antimagia* o zona similar. Para todos aquellos efectos que requieren nivel de lanzador, considera el nivel de lanzador como 3.º o el nivel más bajo posible para lanzar en conjuro en cuestión, el que sea mayor. Los poderes de los objetos dracónicos no se apilan con efectos similares o idénticos, tal y como viene anotado en las descripciones de los objetos específicos a continuación. Puedes añadir cualidades mágicas a un objeto dracónico (incluyendo bonificadores de mejora para objetos como armas y armaduras) a su coste normal, pero solamente si posees la dote Artesano del dragón (además de cualquier otro prerrequisito).

Se describen a continuación varios objetos dracónicos. La descripción de cada objeto incluye el precio, la parte del dragón *necesaria* y la *habilidad, como se define aquí.*

Precio del objeto dracónico: este es el precio del componente dracónico. Suma el precio al propio objeto, así como el precio por ser de gran calidad (para armaduras, armas y escudos), para hallar el *precio total del objeto.*

Parte del dragón: la porción del cuerpo del dragón que se requiere para fabricar el objeto dracónico. El coste de esta parte está incluido en el precio del objeto dracónico. Por término medio, esta parte tiene un valor de aproximadamente 1/3 del precio del objeto dracónico ya que representa las materias primas que se necesitan para el mismo. Si el personaje que está fabricando el objeto aporta esta parte (quizás de un dragón que haya exterminado), reduce el precio del objeto dracónico en un tercio.

Habilidad: la habilidad de artesanía que se necesita para crear el componente dracónico.

Descripciones de los objetos dracónicos

Arco de hueso de dragón: un arco tallado de un solo hueso de dragón (el hueso del fémur o uno similar) posee una mayor fuerza de tensión y poder. Un arco de este tipo se considera un arco compuesto (corto o largo) con una puntuación de fuerza definida por el artesano. Además, el incremento de alcance del arco es 20' más largo de lo normal para ese tipo de arco (90' para un arco corto compuesto o 130' para un arco largo compuesto).

Precio del objeto dracónico: como un arco compuesto +100 po; *Parte del dragón*: hueso largo de dragón; *Habilidad*: Artesanía (fabricación de arcos); *Peso*: 3 lb.

Armadura o escudo de dragón: las armaduras y escudos de dragón son versiones de gran calidad de armaduras y escudos fabricados con la piel de un dragón que también proporciona resistencia a la energía. Una armadura de dragón o un escudo de dragón otorga al portador resistencia 5 contra un tipo específico de energía, según sea el tipo de dragón (ácido para el negro, cobre o verde; frío para el blanco o de plata; electricidad para el de bronce o azul; fuego para el de oropel, de oro o rojo). Esta resistencia se considera un rasgo extraordinario (y no de carácter mágico) de la armadura. No se apila con ninguna otra resistencia a la energía (del mismo tipo de energía) que posea el personaje.

Además, una armadura de dragón se considera de una categoría más ligera a efectos de determinar el movimiento y otras consideraciones. Las armaduras de dragón pesadas se consideran medianas, y las armaduras medianas y ligeras se consideran ligeras. El

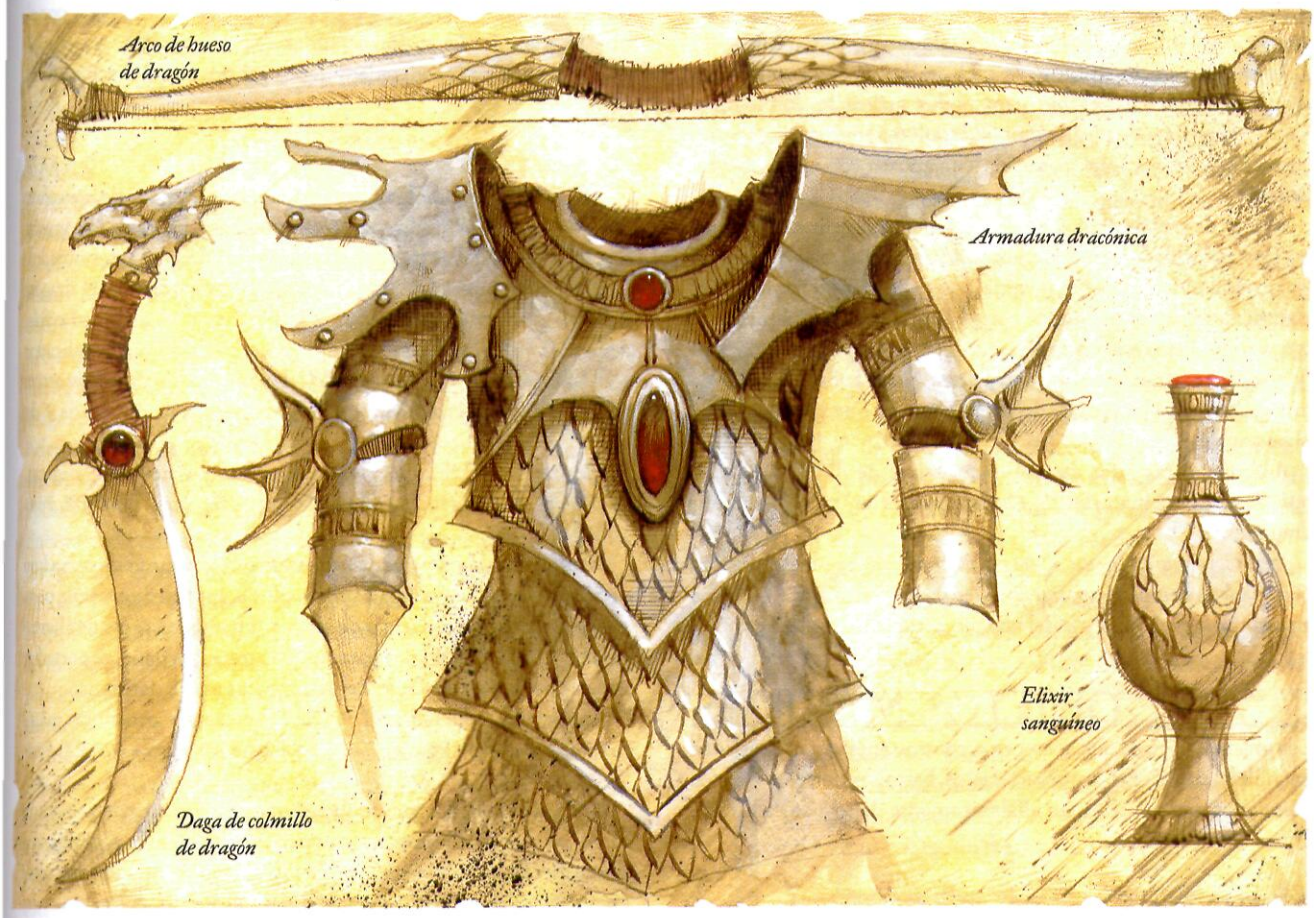


Ilustración de W. England

penalizador de armadura se reduce en 2 (incluyendo la reducción de 1 punto por escudo o armadura de gran calidad). La armadura de dragón conserva el bonificador máximo de Destreza habitual.

La armadura de dragón puede ser de piel, cota de escamas, armadura de placas y mallas o armadura completa. Los escudos dracónicos pueden ser ligeros o pesados.

Precio del objeto dracónico: 3.000 po (armadura ligera); 6.000 po (armadura mediana), 11.000 po (armadura pesada); *Parte del dragón*: piel de dragón; *Habilidad*: Artesanía (fabricación de armaduras) y además, la dote Artesano del dragón; *Peso*: el mismo que un escudo o una armadura ordinarios.

Arma de colmillo de dragón: las armas de colmillo de dragón son armas de gran calidad fabricadas con las garras y los dientes de un dragón. Además del bonificador de mejora +1 no mágico al ataque otorgado por ser de gran calidad, un arma de colmillo de dragón inflige 1 punto de daño por energía con cada impacto con éxito. El tipo de energía es el mismo que el del arma de aliento. Si el dragón no posee arma de aliento que inflija daño por ácido, frío, electricidad, fuego o sonido, las armas de colmillo de dragón fabricadas con sus restos no causan daño adicional. Este daño se considera un rasgo extraordinario (no mágico) del arma.

No se apila con ninguna otra resistencia a la energía (del mismo tipo de energía) que posea el personaje.

Una sola garra o colmillo puede ser tallada como un arma ligera de la misma categoría de tamaño que el dragón, un arma a una mano de una categoría de tamaño menor o un arma a dos manos de dos categorías de tamaño menor. El cuerpo de un solo dragón puede proporcionar suficiente material para fabricar hasta 12 armas.

Sólo se pueden crear armas cortantes y punzantes como armas de colmillo de dragón.

Precio del objeto dracónico: 300 po; *Parte del dragón*: garra o colmillo de dragón; *Habilidad*: Artesanía (fabricación de armas); *Peso*: 2 lb.

Elixir sanguíneo: el elixir sanguíneo es un brebaje elaborado a partir de sangre concentrada de dragón auténtico. Este elixir otorga a quien lo bebe un modificador +2 a Fuerza (si se elabora a partir de un dragón cromático) o a Carisma (si se elabora de un dragón metálico), así como un efecto adicional que viene descrito en la siguiente tabla, basado en la variedad del dragón. Puedes consumir un elixir sanguíneo como una acción de asalto completo (lo que provoca ataques de oportunidad, y sus efectos duran 10 minutos. Estos efectos son extraordinarios, no mágicos.

Variedad de dragón	Efecto	Precio
Azul	imitar sonidos[1]	900 po
Blanco	caminar por el hielo[1]	600 po
Bronce	*respiración acuática*	1.000 po
Cobre	*trepar cual arácnido*	700 po
Negro	visión en la oscuridad 120'	700 po
Oro	*polimorfarse*[2]	1.700 po
Oropel	*hablar con los animales*	400 po
Plata	caminar por las nubes[1]	1.400 po
Rojo	*aliento de dragón (fuego)*[2]	1.400 po
Verde	*sugestión*[2]	1.200 po

1 *Funciona igual que la aptitud del dragón del mismo nombre.*

2 Esta aptitud sólo se puede usar una vez durante la duración del elixir. Sus efectos duran hasta que finalice la duración del elixir.

Precio del objeto dracónico: ver arriba; *Parte del dragón*: sangre de dragón (1 galón); *Habilidad*: Artesanía (alquimia); *Peso*: 1/2 lb.

Toga de piel de dragón: la piel de dragón se puede dejar lo suficientemente flexible para poder utilizarse como capa. Fabricar una toga de piel de dragón requiere tanta piel como una armadura, y la toga debe ser creada para encajar con el tamaño del usuario.

La toga de piel de dragón otorga al portador resistencia 5 contra un tipo específico de energía, apropiada según el tipo de dragón (ácido para el negro, cobre o verde; frío para el blanco o de plata; electricidad para el de bronce o azul; fuego para el de oropel, de oro o rojo). Esta resistencia se considera un rasgo extraordinario (y no de carácter mágico) de la armadura. No se apila con ninguna otra resistencia a la energía (del mismo tipo de energía) que posea el personaje.

Además, el portador de una toga de piel de dragón gana un bonificador por circunstancia +2 a las pruebas de Intimidar contra dragones.

Precio del objeto dracónico: 3.800 po; *Parte del dragón*: piel de dragón; *Habilidad*: Artesanía (trabajar el cuero); *Peso*: el mismo que una armadura de piel ordinaria del tamaño apropiado.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos que aparecen a continuación están divididos en anillos, armaduras, armas, artefactos, bastones, cetros, y objetos maravillosos, y se presentan alfabéticamente dentro de cada categoría.

ANILLOS

Anillo de amistad con dragones: este anillo está tallado de forma que simula la imagen de un dragón enrollado sobre el dedo del portador. El portador gana un bonificador de mejora +5 a las pruebas de Diplomacia realizadas para influir la aptitud de los dragones. Ningún dragón le atacará o dañará voluntariamente.

Una vez al mes, el portador puede utilizar un efecto de *sugestión* sobre un dragón (aumentado hasta nivel 9.º; Voluntad CD 23 niega).

Si el portador ataca al dragón de cualquier forma (incluyendo el uso del poder del anillo *sugestión*), este anillo pierde sus poderes durante 24 horas (el efecto de la *sugestión* puede continuar después de que el anillo deje de funcionar).

Encantamiento fuerte; NL 17.º; Fabricar anillo, Intensificar conjuro, *hechizar monstruo*, *sugestión*; Precio 28.750 po.



Anillo de amistad con dragones

Anillo de forma de dragón: este anillo tiene la forma de una garra de dragón hueca. Se coloca a lo largo de todo el dedo del portador, pero no impide el movimiento normal de la mano de forma alguna. Una vez por día, el portador puede activar el anillo (como una acción estándar) para polimorfarse en un dragón rojo joven (si el portador es malvado) o un dragón de oro joven (si el portador es bueno). Este efecto funciona igual que el conjuro *polimorfarse*, excepto que la duración es de 1 hora. El efecto puede ser disipado por el portador como una acción estándar.

Transmutación moderada; NL 7.º; Fabricar anillo, *polimorfarse*; Precio 23.000 po.

ARMADURAS

Armadura de cabalgar dragones: este conjunto de *armadura completa* +1 está fabricado con las escamas desechadas de un dragón (en lugar de aquellas que se recogen de un dragón exterminado). Otorga resistencia 10 a un tipo de energía asociado con el dragón del que se obtuvieron las escamas (ácido, fuego, electricidad o frío, según sea apropiado). También otorga a su portador un bonificador +5 a las pruebas de Montar cuando cabalga sobre un dragón, y activa un conjuro de *caída de pluma* cuando el jinete caiga de más de 5' de altura.

Abjuración débil; NL 3.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *caída de pluma*; Precio 26.150 po; Coste 13.400 po + 1.000 PX; Peso 50 lb.

Armadura de esquivar dragones: este conjunto de *armadura de cuero tachonado* +3 otorga a su portador la aptitud de evasión, pero sólo contra ataques de armas de aliento (cuando un arma de aliento permita un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, el portador de la armadura no recibe ningún daño tras un TS con éxito).

Abjuración moderada; NL 9.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *aura de evasión*; Precio 15.675 po; Coste 7.925 po + 620 PX; Peso 20 lb.

Armadura de forma de dragón: este conjunto de *armadura de piel de dragón* +3 otorga a su portador resistencia 5 contra un tipo específico de energía, apropiado al tipo de dragón de cuyas escamas se haya fabricado (ácido para el negro, cobre o verde; frío para el blanco o de plata; electricidad para el de bronce o azul; fuego para el de oropel, de oro o rojo). Esta resistencia se considera un rasgo extraordinario (no mágico) de la armadura.

Si el portador tiene la aptitud de forma salvaje, puede cambiar a la forma de un dragón Pequeño o Mediano del mismo color que la armadura una vez por día, y puede permanecer en esa forma hasta 7 horas. Este cambio no cuenta contra el número de usos diarios de la aptitud de forma salvaje del personaje.

Transmutación moderada; NL 7.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, Artesano del dragón, aptitud de forma salvaje; Precio 23.165 po; Coste 14.665 po + 680 PX; Peso 25 lb.

Armadura de movilidad: este conjuro de *armadura de cuero* +2 otorga a su portador la dote Movilidad, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Transmutación débil; NL 5.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*; Precio 16.160 po; Coste 8.160 po + 320 PX; Peso 15 lb.

Fortificación de antimagia: una vez por día, el portador de este *escudo torre* +1 puede ordenarle que irradie un *campo antimagia*.

Abjuración moderada; NL 11.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *campo antimagia*; Precio 27.580 po; Coste 14.380 po + 575 PX; Peso 65 lb.

ARMAS

Arco del cazadragones poderoso: este *arco largo compuesto azote de dragones* +2 (bonificador +4 Fue) está esculpido a partir del fémur de un dragón Enorme o mayor (y se considera un arco de hueso de dragón; consulta 'Objetos dracónicos', anteriormente). Si una flecha disparada con este arco impacta sobre un dragón, el dragón sufre 1 punto de daño a Fuerza. Además, cualquier impacto crítico realizado con este arco inflige daño ×5, no ×3 (este beneficio no se apila con cualquier otra cualidad que mejore el multiplicador de crítico de un arma). De esta manera, un impacto crítico inflige el daño normal de la flecha ×5 más 5 puntos de daño a la Fuerza (otros efectos relacionados con la amenaza o la confirmación de impactos críticos, como *bendecir arma* o *afiladura*, no funcionan si se aplican a este arco o a las flechas que dispara).

Transmutación y nigromancia moderada; NL 9.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, Artesano del dragón, *afiladura*, *rayo de debilitamiento*; Precio 36.900 po; Coste 18.900 po + 1.440 PX; Peso 3 lb.

Espada perdición de dragones: el portador de este *espadón* +3 puede, como acción gratuita, infligir un castigo sobre un dragón. Por cada categoría de tamaño que posea el dragón por encima de Mediano, castigar inflinge 1d6 puntos de daño adicional (+1d6 contra criaturas Grandes, +2d6 contra Enormes, +3d6 contra Gargantuescas y +4d6 contra Colosales). Castigar se puede utilizar tres veces al día, pero no más de una vez por asalto. El portador debe anunciar el uso de castigar antes de hacerlo, y si falla su ataque, se pierde un uso de castigar.

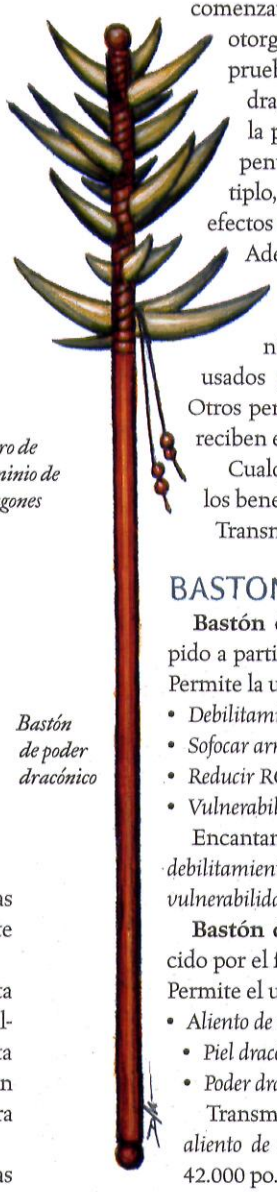
Transmutación moderada; NL 7.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *derrotar al enemigo más grande*; Precio 34.350 po; Coste 17.305 po + 1.360 PX; Peso 15 lb.

Lanza larga perforante: tres veces al día, el portador de esta *lanza larga* +3 puede ignorar la armadura natural (incluyendo cualquier bonificador de mejora) de un objetivo al que ataque con esta arma. El portador puede decidir utilizar esta aptitud como acción gratuita antes de realizar el ataque. Los bonificadores de armadura y otros bonificadores a la CA se aplican normalmente.

Adivinación moderada; NL 9.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *encontrar el hueco*; Precio 28.305 po; Coste 14.305 po + 1.120 PX; Peso 9 lb.



Cetro de dominio de dragones



Bastón de poder dracónico

ARTEFACTO MENOR

Draco mysterii: este tomo, conocido como "Los misterios del dragón" en el idioma común, es un libro legendario sobre el conocimiento de los dragones. Algunos proclaman que fue escrito por el primer gran sacerdote del culto de Ashardalón, pero otros dicen que esta aseveración es un rumor infundado, ya que creen que el libro es mucho más antiguo. Durante siglos ha sido estudiado, copiado, perdido y vuelto a encontrar de nuevo por docenas, e incluso cientos, de lectores. Se sabe que existen muchas versiones menores de este libro, pero ninguna tiene su poder.

Leer el *Draco mysterii* conlleva 30 días consecutivos estudiando 8 horas diarias. Si el lector pierde aunque sea un solo día, debe comenzar otra vez de nuevo. Completar el estudio otorga al lector un bonificador inherente +5 a las pruebas de Saber (arcano) relacionadas con los dragones. El lector también adquiere visión en la penumbra (si el lector ya poseía visión en la penumbra, el efecto se incrementa en un múltiplo, como de doble a triple) e inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.

Además, el hechicero que lea el *Draco mysterii* gana 1 punto de Carisma y PX suficientes como para situarlo a la mitad de su próximo nivel de experiencia (los cuales deben ser usados para incrementar su nivel de hechicero). Otros personajes que lean detenidamente el libro no reciben estos beneficios.

Cualquier individuo sólo recibe una vez en su vida los beneficios del libro.

Transmutación fuerte; NL 19.º; Peso 3 lb.

BASTONES

Bastón del matadragones: este bastón está esculpido a partir del fémur de un dragón Enorme o mayor. Permite la utilización de las siguientes conjuros:

- *Debilitamiento de escamas* (1 carga)
- *Sofocar arma de aliento* (1 carga)
- *Reducir RC* (1 carga)
- *Vulnerabilidad* (2 cargas)

Encantamiento moderado; NL 9.º; Fabricar bastón, *debilitamiento de escamas, sofocar arma de aliento, reducir RC, vulnerabilidad*; Precio 54.000 po.

Bastón de poder dracónico: este bastón ennegrecido por el fuego está tachonado con dientes de dragón. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Aliento de dragón* (cono de fuego 30', 5d6 daño; 1 carga)
- *Piel dracónica* (1 carga)
- *Poder dracónico* (2 cargas)

Transmutación moderada; NL 9.º; Fabricar bastón, *aliento de dragón, piel dracónica, poder dracónico*; Precio 42.000 po.

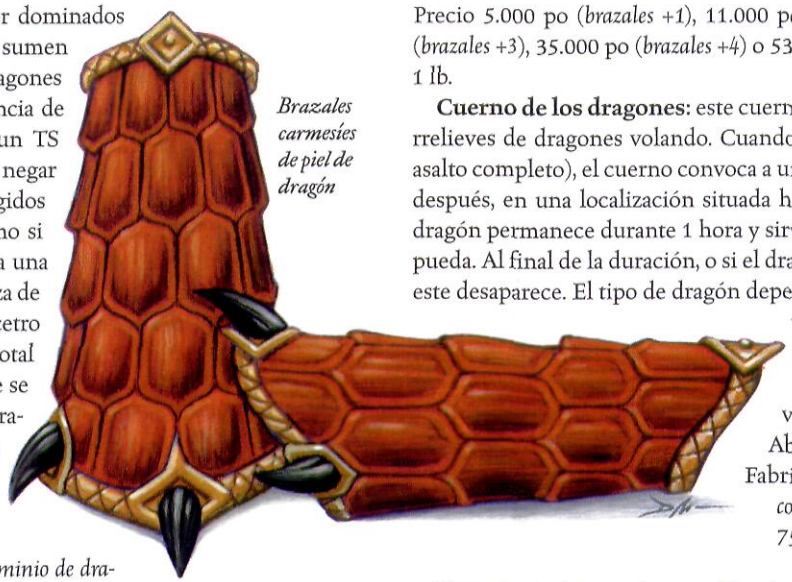
CETROS

Cetro de dominio de dragones: este cetro funciona de forma similar al *cetro de gobierno*, aunque sólo afecta a dragones. El portador puede conseguir la obediencia y lealtad de los dragones que estén a menos de 500' cuando lo active (como una



Anillo de forma de dragón

acción estándar). Pueden ser dominados un total de dragones que sumen hasta 300 DG, pero a los dragones con puntuación de Inteligencia de 16 o más se les permite un TS de Voluntad (CD 22) para negar el efecto. Los dragones regidos obedecen a su portador como si fuese su soberano, pero si da una orden contraria a la naturaleza de estos, la magia se rompe. El cetro puede ser usado durante un total de 500 minutos antes de que se convierta en polvo. Esta duración no es necesario que sea continua.



Brazales carmesíes de piel de dragón

Existen dos versiones de este poderoso objeto mágico. El *cetro carmesí de dominio de dragones* afecta solamente a dragones malignos, mientras que el *cetro dorado de dominio de dragones* afecta solamente a dragones buenos y neutrales.

Encantamiento fuerte; NL 20.º; Fabricar cetro, *hechizar monstruo en grupo*; Precio 120.000 po.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Amuleto de colmillos de sierpe: este collar de dientes de dragón otorga a todas las armas naturales del portador la capacidad de superar la RD como si fuesen armas mágicas (los ataques no ganan en realidad un bonificador de mejora, sólo la capacidad de ignorar la RD de algunas criaturas).

Transmutación moderada; NL 12.º, Fabricar objeto maravilloso, *colmillo mágico mayor*; Precio 2.500 po.

Amuleto del ojo del dragón: este orbe del tamaño de un puño se asemeja al ojo de un dragón y cuelga de una pesada cadena de oro. Otorga a su portador un bonificador de mejora +10 a las pruebas de Avistar y Buscar, asi como sentido ciego hasta un radio de 30'.

Transmutación fuerte; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso; *visión dracónica*; Precio 85.000 po.

Botas de zancada de dragón: estas botas de escamas otorgan a su portador un bonificador de mejora +5 a las pruebas de Trepar y Saltar. Una vez al día, el portador puede lanzar *saltar* sobre si mismo.

Transmutación moderada; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso, *saltar, trepar cual arácnido*; Precio 10.000 po.



Toga de la sierpe de plata

Brazales carmesíes de piel de dragón: estos brazales, fabricados con la resistente piel de un dragón rojo, otorgan a su portador un bonificador de mejora de +1 a +5 a su armadura natural. También otorgan resistencia 5 contra fuego.

Abjuración débil a fuerte; NL 3.º (*brazales +1*), 6.º (*brazales +2*), 9.º (*brazales +3*), 12.º (*brazales +4*), *15.º (*brazales +5*); Fabricar anillo, *piel robliza, resistir energía*, el nivel de lanzador del creador debe ser el triple de los bonificadores de los brazales; Precio 5.000 po (*brazales +1*), 11.000 po (*brazales +2*), 21.000 po (*brazales +3*), 35.000 po (*brazales +4*) o 53.000 po (*brazales +5*); Peso 1 lb.

Cuerno de los dragones: este cuerno posee intrincados bajorrelieves de dragones volando. Cuando se sopla (una acción de asalto completo), el cuerno convoca a un dragón adulto un asalto después, en una localización situada hasta 100' de distancia. El dragón permanece durante 1 hora y sirve al usuario como mejor pueda. Al final de la duración, o si el dragón muere o es disipado, este desaparece. El tipo de dragón depende del alineamiento del usuario (consulta la tabla inferior). El cuerno puede ser utilizado una vez al mes.

Abjuración fuerte; NL 17.º; Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo IX*; Precio 75.000 po.

Alineamiento del usuario	Dragón convocado
LB, NB o LN	Bronce
CB, N, o CN	Cobre
LM o NM	Verde
CM	Negro

Filacteria de dracoliche: la filacteria de un dracoliche está fabricada a partir de un objeto sólido e inanimado que valga al menos 2.000 po. Las gemas, especialmente los rubíes, las perlas, los carbunclos y los azabaches, son utilizadas habitualmente para las filacterias, ya que deben resistir el deterioro.

Cuando muere un dracoliche, y en cualquier momento posterior en que su cuerpo sea destruido, su espíritu se retira a su filacteria sin importar la distancia que haya hasta su cuerpo. Una luz tenue dentro de la filacteria indica la presencia del espíritu. Mientras está en su interior, el espíritu no puede realizar acciones, excepto poseer un cuerpo disponible; no puede ser contactado o atacado mediante magia. El espíritu puede permanecer indefinidamente dentro de la filacteria.

Consulta el texto del dracoliche, página 147, para obtener más detalles.

Nigromancia fuerte; NL 13.º; Fabricar objeto maravilloso; *controlar muertos vivientes*; una gema o un objeto similar que cueste como mínimo 2.000 po; Precio 50.000 po más el valor de la gema; Coste 25.000 po más el valor de la gema + 2.000 PX.

Gafas de visión dracónica: el portador de estas gafas obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Avistar y goza de visión en la penumbra y visión en la oscuridad 60'. Una vez por día, el portador puede disponer que las gafas le concedan infravisión durante 1 minuto.

Las gafas también protegen a su portador de ser cegado por la nube creada por un dragón manteniéndose en el aire con las alas (aunque la nube sigue proporcionando ocultamiento a todos los de su interior).

Transmutación moderada; NL 9.º; Fabricar objeto maravilloso, *visión dracónica*; Precio 46.000 po.

Guanteletes de colmillo de dragón: estos guanteletes de cuero están tachonados con dientes de dragón y causan daño como

los guanteletes armados. Otorgan a su portador un bonificador de mejora +4 a la Fuerza. Tres veces al día, el portador puede utilizar los guanteletes para atacar un arma o un escudo como si tuviese la dote Romper arma mejorado (incluso si no cumple los prerrequisitos).

Cuando los lleva un personaje con la dote Impacto sin armas mejorado, los *guanteletes de colmillo de dragón* permiten al portador superar la RD contra impactos sin armas como si llevase un arma mágica. En este caso, el portador inflinge su daño por impacto sin armas, en lugar del daño de los guanteletes armados.

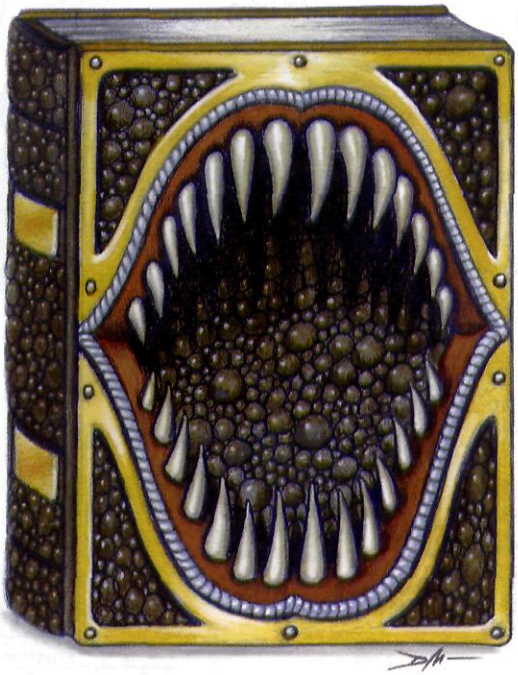
Evocación moderada; NL 12.º; Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro, colmillo mágico mayor, estallar*; Precio 28.500 po; Peso 1 lb.

Ídolo del dragón: muy similar a una *figurita de poder maravilloso*, un *ídolo del dragón* es una estatuilla en miniatura (unas 2 pulgadas de altura) que se parece a una variedad de dragón en particular. El color y tipo de dragón son muy obvios, incluso con un simple vistazo, debido a su gran calidad. El ídolo proporciona a su portador resistencia (5 o 10) al tipo de energía apropiado mientras la lleva encima (pero no mientras el ídolo tiene la forma de dragón).

Tipo	Edad	Resistencia	Precio
Azul	juvenil	electricidad 10	73.000 po
Blanco	cría	frío 5	15.000 po
Bronce	joven	electricidad 10	56.000 po
Cobre	muy joven	ácido 5	32.000 po
Negro	muy joven	ácido 5	24.000 po
Oro	joven adulto	fuego 10	142.000 po
Oropel	cría	fuego 5	21.000 po
Plata	juvenil	frío 10	93.000 po
Rojo	joven adulto	fuego 10	116.000 po
Verde	joven	ácido 10	42.000 po

Una vez por semana, cuando el ídolo se lanza al aire y se dice la palabra de mando apropiada, se convierte en un dragón de tamaño natural de la edad adecuada (consulta la siguiente tabla). El dragón es una criatura viva, no un constructo, y posee todas las capacidades y poderes de un dragón medio de su edad. El dragón obedece y sirve a su portador durante 1 hora. Al final de la duración, o si ha sido desconvocado prematuramente por el lanzador, el dragón vuelve a su forma de estatuilla. Un *disipar magia* apuntado hacia el dragón de tamaño natural, lo devuelve a su forma de ídolo si tiene éxito. Si el dragón muere mientras se encuentra en su forma natural, el ídolo queda destruido.

Conjuración de débil a fuerte; NL 3.º (blanco), 5.º (negro, oropel), 7.º (cobre, verde), 9.º (bronce), 11.º (azul), 13.º (plata), 15.º (rojo), o 17.º (oro); Fabricar objeto maravilloso, *resistir energía* y cualquiera de los siguientes *convocar monstruo* II (blanco), *convocar monstruo* III (negro, oropel), *convocar monstruo* IV (cobre, verde), *convocar monstruo* V (bronce), *convocar monstruo* VI (azul), *convocar monstruo* VII (plata), *convocar monstruo* VIII (rojo) o *convocar monstruo* IX (oro); los precios se muestran en la tabla.



Draco mysterii

Manual del gólem: un *manual del gólem* contiene información, encantamientos y poder mágico que ayuda a un personaje a fabricar un gólem (consulta el *Manual de monstruos*). Las instrucciones en su interior otorgan un bonificador de competencia a las pruebas de habilidad realizadas para fabricar el cuerpo del gólem. Cada manual contiene también los conjuros prerrequisitos necesarios para un gólem específico y otorga al constructor la dote Fabricar constructo (consulta el *Manual de monstruos*) durante la fabricación del gólem, así como un incremento al nivel de lanzador a efectos de fabricar el gólem. Cualquier gólem construido utilizando un *manual del gólem* no cuesta ningún PX a su creador, ya que los PX requeridos se encuentran "contenidos" en el interior del libro y son "gastados" por el libro durante el proceso de creación.

Los conjuros incluidos en el *manual del gólem* requieren una activación por disparador de conjuros y sólo se pueden activar para ayudar a la construcción de un gólem. El coste del libro no incluye el coste de construcción del cuerpo del gólem. Una vez que el gólem ha sido terminado, la escritura del manual desaparece y el libro se consume en llamas. Cuando se espolvorean las cenizas del libro sobre el gólem, este queda animado completamente.

Manual del gólem, dragón de hueso: este libro contiene *reanimar a los muertos, causar miedo y geas/empeño*. El lector tiene un nivel de lanzador adicional a efectos de fabricar un gólem dragón de hueso. El libro aporta 4.400 PX para la creación del gólem dragón de hueso.

Encantamiento y nigromancia fuerte [maligno]; NL 12.º, Fabricar constructo, el creador debe ser de 12.º nivel, *animar los objetos, reanimar a los muertos, causar miedo, geas/empeño*; Precio 28.000 po; Coste 3.000 po + 4.640 PX; Peso 5 lb.

Manual del gólem, dragón de piedra: este libro contiene *animar los objetos, reanimar a los muertos, campo antimagia, de la carne a la piedra* y *geas/empeño*. El lector tiene tres niveles de lanzador adicionales a efectos de fabricar un gólem dragón de piedra. El libro aporta 6.400 PX para la creación del gólem dragón de piedra.

Abjuración, encantamiento y nigromancia fuerte; NL 16.º, Fabricar constructo, el creador debe ser de 16.º nivel, *animar los objetos, reanimar a los muertos, campo antimagia, de la carne a la piedra* y *geas/empeño*; Precio 40.000 po; Coste 4.000 po + 6.720 PX; Peso 5 lb.

Manual del gólem, dragón de hierro: este libro contiene *reanimar a los muertos, campo antimagia, nube incendiaria, deseo limitado* y *geas/empeño*. El lector tiene cuatro niveles de lanzador adicionales a efectos de fabricar un gólem dragón de hierro. El libro aporta 8.000 PX para la creación del gólem dragón de hierro.

Abjuración, encantamiento, transmutación y evocación fuerte; NL 18.º, Fabricar constructo, el creador debe ser de 18.º nivel, *reanimar a los muertos, campo antimagia, nube incendiaria, deseo limitado* y *geas/empeño*; Precio 50.000 po; Coste 5.000 po + 8.400 PX; Peso 5 lb.

Poción de dracoliche: este veneno de ingestión (Fortaleza CD 25; 2d6 Con/2d6 Con) es fabricado específicamente para un dragón que desea convertirse en dracoliche. Mata automáticamente al dragón para el cual se preparó (no tiene derecho a salvación).

Consulta el texto sobre dracoliches, página 147, para más información.

Nigromancia moderada; NL 11.º; *Elaborar poción, Saber (arcano)* 14 rangos; Precio 5.000 po.

Toga de la sierpe de plata: esta impresionante capa está hecha con la piel de un dragón de plata. Otorga a su portador un bonificador de mejora +2 al Carisma y resistencia al frío 10. Además, su portador puede utilizar el conjuro *volar* una vez al día.

Abjuración y transmutación débil; NL 5.º, Fabricar objeto maravilloso, *esplendor del águila, volar, resistir energía;* Precio 27.000 po; Peso 3 lb.

CLASES DE PRESTIGIO

Cada una de las nuevas clases de prestigio descritas aquí obtienen su poder, su inspiración o ambas, de fuentes dracónicas.

ACECHADRAGONES

"¿Matadragones? Bah, cualquier idiota puede llamarse matadragones. La mayoría se matan solos en unos pocos días, lo que probablemente sea lo mejor. No, la verdadera habilidad no está en caminar hacia la cueva del dragón y desafiarle a un duelo; es rastrearle durante cientos de millas por los campos, acecharle de cerca y matarle antes de que ni siquiera sepa que estás ahí."

— Deirdre Caminante del fuego, acechadragones.

El acechadragones prefiere una aproximación mucho más sutil que el matadragones. Utiliza el sigilo y la astucia para rastrear a su presa, golpeando con habilidad y con una puntería asombrosa cuando es el momento.

Los exploradores y los pícaros son los acechadragones más habituales, ya que ambas clases comparten una predilección por la sutileza y la paciencia que requiere esta clase de prestigio. Los bárbaros, especialmente de zonas aterrorizadas por dragones, a menudo adquieren esta clase. Los bardos también son acechadragones razonables; ciertamente, la profesión promueve muchos grandes relatos contados junto al fuego. La mayoría del resto de las clases son mejores siguiendo la senda del matadragones (consulta la página 132).

Los PNJs acechadragones son solitarios, ya que no suelen confiar en otros para apoyarle en una cacería. Cuando rastrea a un enemigo especialmente formidable, un acechadragones puede reclutar a otros personajes sigilosos, como exploradores o pícaros, para que le ayuden. Una o dos veces en una generación, puede surgir una gran cacería que reúna un equipo de acechadragones de distintos antecedentes. En este caso, el dragón tiene pocas posibilidades de escapar.

Dado de golpe: d8.



Un acechadragones

Ilustración de S. Tappin

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un acechadragones, un personaje debe reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Dotes: Lucha a ciegas, Rastrear.

Habilidades: Buscar 6 rangos, Esconderse 6 rangos, Moverse sigilosamente 6 rangos, Reunir información 4 rangos, Saber (arcano) 4 rangos.

Idiomas: dracónico.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del acechadragones (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (local) (Int), Saltar (Fue), supervivencia (Sab) y Trepar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

TABLA 3–3: EL ACECHADRAGONES

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+2	Bonificador de caza
2.º	+2	+0	+3	+3	Ataque furtivo (dragón) +2d6
3.º	+3	+1	+3	+3	Ignorar armadura natural (1/día)
4.º	+4	+1	+4	+4	Ataque furtivo (dragón) +4d6
5.º	+5	+1	+4	+4	Ocultar olor
6.º	+6	+2	+5	+5	Ataque furtivo (dragón) +6d6
7.º	+7	+2	+5	+5	Ignorar armadura natural (2/día)
8.º	+8	+2	+6	+6	Ataque furtivo (dragón) +8d6
9.º	+9	+3	+6	+6	Frustrar sentido ciego
10.º	+10	+3	+7	+7	Impacto contra dragones, ataque furtivo (dragón) +10d6

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio acechadragones.

Competencia con armas y armaduras: un acechadragones gana competencia con el arco largo, la lanza larga, la red, el arco corto y todas las armas simples. Los acechadragones son competentes con las armaduras ligeras y los escudos.

Bonificador de caza (Ex): comenzando en el 1.er nivel, un acechadragones gana un bonificador igual a su nivel de clase a las pruebas de Avistar, Averiguar intenciones, Buscar, Engañar y Escuchar cuando utiliza estas habilidades contra dragones.

Ataque furtivo (dragón): al llegar al 2.º nivel, si un acechadragones atrapa a un dragón cuando este es incapaz de defenderse eficazmente contra el ataque, puede golpear en un punto vital para realizar daño adicional. Básicamente, en cualquier momento en el que el objetivo del acechadragones no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no bonificador de esta característica), el acechadragones inflige 2d6 puntos de daño extra. Este daño adicional se incrementa en 2d6 puntos cada dos niveles (4d6 en 4.º nivel, 6d6 en 6.º nivel, y así sucesivamente). Si el acechadragones logra un impacto crítico con su ataque furtivo, este daño adicional no se multiplica.

Requiere precisión y penetración impactar en un punto vital, por lo que los ataques a distancia no cuentan como ataques furtivos si el dragón no está a menos de 30'.

Con una cachiporra o un impacto desarmado, el acechadragones puede realizar un ataque furtivo que inflija daño no letal en lugar de daño letal. No puede utilizar un arma que realiza daño letal para infligir daño no letal en un ataque furtivo, ni siquiera con la penalización habitual de –4, porque debe hacer un uso óptimo del arma para realizar el ataque furtivo.

Un acechadragones sólo puede realizar ataques furtivos a dragones vivos cuya anatomía sea perceptible. Cualquier dragón inmune a los impactos críticos también es inmune a los ataques furtivos. Asimismo, el acechadragones debe ser capaz de ver bien al objetivo para descubrir un punto vital y debe ser capaz de alcanzar ese punto vital. Un acechadragones no puede realizar un ataque furtivo mientras está atacando a un dragón con cobertura o golpeando las extremidades de un dragón cuyas zonas vitales quedan fuera de alcance.

Si el acechadragones consigue el bonificador de ataque furtivo de otras fuentes (como los niveles de pícaro), los bonificadores al daño se apilan cuando esta aptitud se utiliza contra dragones.

Ignorar armadura natural (Ex): una vez al día, un acechadragones de 3.er nivel o superior, puede ignorar el bonificador de armadura natural del objetivo (incluyendo cualquier mejora de la armadura natural) para un ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). Debes declarar que utilizas esta aptitud antes de realizar el ataque. En el 7.º nivel, un acechadragones puede utilizar esta aptitud dos veces al día.

Ocultar olor (Ex): en el 5.º nivel, un acechadragones puede utilizar su habilidad de Disfrazarse para esconder su olor (o el de alguien). Esto requiere una prueba de Disfrazarse (con una penalización de -10) enfrentada a una prueba de Sabiduría realizada por cualquier criatura que intente utilizar su aptitud de olfato para descubrir la presencia del acechadragones. Esconder el olor requiere el doble de tiempo que una prueba típica de Disfrazarse (1d3 × 20 minutos), y el efecto dura 1 hora por nivel de clase. La magia que altera tu forma no afecta a esta prueba de Disfrazarse.

Frustrar sentido ciego (Sb): una vez al día, un acechadragones de 9.º nivel puede volverse completamente imperceptible al sentido ciego. Esto requiere una acción estándar, y el efecto dura 10 minutos. Esta aptitud no tiene efecto sobre otras formas de visión (ya sean mundanas o mágicas). Por ejemplo, no evita que alguien pueda oír o ver al acechadragones con los sentidos normales, o percibir a un acechadragones invisible mediante un conjuro de *visión verdadera*.

Impacto contra dragones (Sb): en el 10.º nivel, el bonificador de mejora efectivo de cualquier arma esgrimida por un acechadragones es +2 mejor que lo normal, y el arma inflige 2d6 puntos de daño adicional contra dragones. Este beneficio se apila con el bonificador de mejora y el bonificador al daño de un arma con la aptitud especial de azote (de dragones).



Una amiga del dragón

Ilustración de M. Mitchell

AMIGO DEL DRAGÓN

Los amigos del dragón son criaturas que sirven y ayudan a los dragones. Viven con o cerca de un dragón o de un grupo de dragones, actuando como servidores o como iguales (dependiendo del dragón individual y del amigo del dragón). A cambio de sus servicios, con el tiempo el dragón confiere capacidades especiales (incluso cambios físicos) utilizando rituales complejos conocidos únicamente por ellos.

Aunque a veces hay humanos, elfos, enanos, medianos o gnomos, los amigos del dragón también suelen ser miembros de otras especies inteligentes, como hombres lagarto, trogloditas, gigantes, lammasu, pseudodragones, titanes, dragonnes, contempladores, lamias y otros (incluso en ocasiones, aunque es algo muy raro, otros dragones). Por ello, los amigos del dragón son un grupo muy diverso; ninguna clase se convierte en uno con mas facilidad que otra clase, y muchos amigos del dragón no pertenecen a ninguna clase (son monstruos).

Los PNJs amigos del dragón suelen encontrarse en compañía de sus aliados dragones. A veces se encuentran solos, completando algún recado para el dragón. Ocasionalmente trabajan en pequeños

Tabla 3–4: El amigo del dragón

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Escamas (armadura natural +1), Súplica telepática
2.º	+2	+3	+0	+0	Ataque tremendo +1d6
3.º	+3	+3	+1	+1	*Detectar tesoro*, resistencia a la energía 5
4.º	+4	+4	+1	+1	Escamas (armadura natural +2), enlace telepático
5.º	+5	+4	+1	+1	Ataque tremendo +2d6
6.º	+6	+5	+2	+2	*Truco de hechicería*
7.º	+7	+5	+2	+2	Escamas (armadura natural +3), resistencia a la energía 10
8.º	+8	+6	+2	+2	Ataque tremendo +3d6
9.º	+9	+6	+3	+3	Resistencia a la energía 15, compartir conjuros
10.º	+10	+7	+3	+3	Escamas (armadura natural +4)

grupos cerrados de amigos del dragón, todos comprometidos con el mismo dragón o los mismos aliados dragones.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en amigo del dragón, un personaje debe reunir las siguientes características.

Ataque base: +6.

Dotes: Alerta, Aguante.

Habilidades:, Saber (arcano) 4 rangos.

Idioma: dracónico.

Especial: debe ser elegido por un dragón del mismo alineamiento. Si el amigo del dragón cesa su relación con el dragón o el dragón muere, el amigo del dragón pierde todas las aptitudes especiales ganadas con esta clase de prestigio.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del amigo del dragón (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Sab), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Profesión (Sab), Saber (cualquiera) (Int), Tasar (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio amigo del dragón.

Competencia con armas y armaduras: un amigo del dragón no obtiene competencia con ninguna arma, armadura o escudo.

Escamas (Ex): con el tiempo, un amigo del dragón desarrolla unas escamas duras del mismo color que su compañero dragón. En el 1.er nivel, esta protección añade +1 al bonificador de armadura natural del amigo del dragón, y su bonificador de armadura natural se incrementa en +1 cada tres niveles. Si el amigo del dragón ya poseía armadura natural como parte de los rasgos de su tipo de criatura (y no de un conjuro u objeto mágico), este bonificador se apila con su bonificador de armadura natural existente.

Súplica telepática (Sb): dondequiera que se encuentre el amigo del dragón, su compañero dragón puede enviar una súplica telepática solicitando su ayuda en cualquier momento. No se proporcionan detalles en el mensaje, excepto que el dragón está en peligro. Esta comunicación no funciona en ambos sentidos (el amigo del dragón no puede alertar a su compañero dragón).

Ataque tremendo (Sb): en el 2.º nivel, una vez al día, el amigo del dragón puede invocar al poder de su dragón para realizar 1d6 puntos de daño adicional en un solo ataque. El amigo del dragón debe decidir antes de realizar el ataque si utiliza este poder. Si el ataque falla, se pierde un uso del ataque poderoso. Por cada tres niveles por encima del 2.º, el daño se incrementa en 1d6 adicional.

Detectar tesoro **(St):** una vez al día, un amigo del dragón de 3.er nivel o mayor puede utilizar la aptitud de *detectar tesoro*. Esta funciona igual que el conjuro *detectar magia*, excepto que detecta objetos Medianos o más pequeños que valgan más de 100 po. En el primer asalto, el amigo del dragón detecta la presencia de esos objetos; en el segundo asalto, el poder revela el número de objetos y la ubicación de cada uno. En los asaltos subsiguientes, el amigo del dragón puede realizar una prueba de Tasar para estimar el valor de un objeto.

Resistencia a la energía (Sb): un amigo del dragón desarrolla una resistencia aún mayor al tipo de energía asociada con el arma de aliento de su compañero dragón. Comenzando en el 3.er nivel, puede ignorar parte del daño generado por el arma de aliento de su compañero dragón. Esta aptitud se aplica a las demás fuentes de energía además del arma de aliento del dragón compañero. De esta manera, un amigo del dragón con un compañero dragón rojo gana resistencia al fuego 5 a 3.er nivel, efectivo contra cualquier fuente de fuego. Esta resistencia aumenta a 10 en el 7.º nivel y a 15 en el 9.º nivel. En el caso de dragones con varias armas de aliento, el amigo del dragón gana resistencia a un tipo de arma de aliento que cause daño.

Enlace telepático (Sb): en el 4.º nivel, el amigo del dragón desarrolla un enlace telepático con su compañero dragón hasta 1 milla de distancia. El amigo del dragón y su compañero dragón se pueden comunicar telepáticamente. Debido a este enlace, ambos comparten la misma conexión con un objeto o lugar. Por ejemplo, si el amigo del dragón ha visto una habitación, su compañero dragón puede teleportarse a esa habitación como si también la hubiese visto.

Truco de hechicería **(St):** en el 6.º nivel, un amigo del dragón adquiere la capacidad de lanzar un conjuro arcano una vez al día como un hechicero de su nivel de clase. El amigo del dragón debe escoger un conjuro de su compañero dragón, y debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + nivel de conjuro para poder utilizar el conjuro por medio de su aptitud de *truco de hechicería*. Una vez que el conjuro es elegido, esta decisión nunca podrá volver a cambiarse.

Compartir conjuros (Sb): a elección del dragón o del amigo del dragón, cualquier conjuro que uno de los dos lance sobre sí mismo también afectará al otro. Ambos deben estar tocándose. Si el conjuro tiene una duración que no es instantánea, el conjuro dejará de afectarlos si se separan más de 100'. El efecto del conjuro no se reanudará aunque se vuelvan a juntar antes de que expire la duración del conjuro. El dragón y el amigo del dragón pueden compartir conjuros incluso si los conjuros no afectan normalmente a criaturas de sus respectivos tipos.

CABALLERO DE PLATINO

El caballero de platino protege a los dragones de alineamiento bueno de sus enemigos naturales, los dragones cromáticos, así como de otros que cazan a estas nobles criaturas. Bahamut, el Señor de los dragones buenos, es su patrón, mientras que los secuaces de Tiamat son sus enemigos mortales.

Los caballeros de platino más habituales son los paladines, los clérigos y los guerreros. Por descontado, cualquier personaje de alineamiento bueno que se considere un aliado de los dragones puede seguir esta clase, y tiene mucho que ganar en ella.

Los caballeros de platino PNJs a menudo colaboran con otros seres de alineamiento bueno, incluyendo dragones, celestiales, paladines y, por supuesto, personajes de otras clases que comparten sus puntos de vista. No vacilan en reclutar ayuda cuando se enfrentan a dragones malignos poderosos, pero sólo se asocian voluntariamente con otros personajes buenos.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un caballero de platino, un personaje debe reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Ataque base: +5.

Dotes: Amigo de los dragones.

Habilidades: Diplomacia 4 rangos, Saber (arcano) 6 rangos.

Idioma: dracónico.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caballero de platino (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Sanar (Sab) y Saber (arcano) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio caballero de platino.

Competencia con armas y armaduras: un caballero de platino es competente con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armadura y con los escudos.

Castigar a dragones malignos (Sb): una vez al día, un caballero de platino puede intentar castigar a un dragón maligno con un ataque normal de cuerpo a cuerpo. Añade su modificador de Carisma (si lo tiene) a su ataque y hace 2 puntos de daño adicional por nivel. Si un caballero de platino castiga accidentalmente a una criatura que no sea un dragón maligno, el castigo no surte efecto pero se pierde para ese día.

Los bonificadores de esta aptitud no se apilan con otras aptitudes de castigar, como el castigar el mal del paladín. Cada tres niveles más allá del 1.º, el caballero de platino obtiene un uso adicional diario de esta aptitud.

Inmune a la presencia pavorosa (Ex): los caballeros de platino son considerados dragones a efectos de ser inmunes a la presencia pavorosa de los dragones y criaturas similares.

Lanzamiento de conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel par de caballero de platino, el personaje gana nuevos conjuros



Un caballero de platino

Ilustración de S. Tappin

TABLA 3–5: EL CABALLERO DE PLATINO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+1	+2	+0	+2	Castigar dragón maligno 1/día, inmune a presencia pavorosa	—
2.º	+2	+3	+0	+3	—	+1 nivel a una clase existente
3.º	+3	+3	+1	+3	Escamas de platino +1	—
4.º	+4	+4	+1	+4	Castigar dragón maligno 2/día	+1 nivel a una clase existente
5.º	+5	+4	+1	+4	Gracia de Bahamut	—
6.º	+6	+5	+2	+5	—	+1 nivel a una clase existente
7.º	+7	+5	+2	+5	Escamas de platino +2, castigar dragón maligno 3/día	—
8.º	+8	+6	+2	+6	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+9	+6	+3	+6	Incremento de Carisma	-
10.º	+10	+7	+3	+7	Castigar dragón maligno 4/día, visión verdadera	+1 nivel a una clase existente

diarios y conjuros conocidos como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejorar sus probabilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes de metamagia o de creación de objetos, y demás). Esto significa esencialmente que el personaje añade la 1/2 de sus niveles de caballero de platino al nivel de cualquier clase lanzadora de conjuros que tenga el personaje, y entonces determina sus conjuros diarios y el nivel de lanzador de manera acorde.

Si el personaje adquiere uno o más niveles en esta clase antes de tener niveles en una clase lanzadora de conjuros, no sufre este beneficio al lanzamiento de conjuros. Si más tarde adquiere niveles en una o más clases lanzadoras de conjuros, cumplirá los requisitos para recibir el beneficio de lanzamiento de conjuros de cualquier nivel en la clase de caballero de platino que todavía no haya alcanzado. Por ejemplo, un guerrero de 6.º nivel/caballero de platino de 2.º nivel no recibe el beneficio al lanzamiento de conjuros por ser un caballero de platino de 2.º nivel ya que no pertenecía anteriormente a una clase lanzadora de conjuros antes de adquirir el 2.º nivel en esta clase de prestigio. Si adquiere uno o más niveles en la clase de mago antes de avanzar hasta el 4.º nivel de caballero de platino, recibe el beneficio de lanzamiento de conjuros de un caballero de platino de 4.º nivel (cuando obtenga el nuevo nivel) pero no recibe los beneficios del 2.º nivel con carácter retroactivo.

Escamas de platino (Ex): en el 3.er nivel, la piel de un caballero de platino adquiere un brillo ligeramente metálico. Gana un incremento +1 a su bonificador de armadura natural. En el 7.º nivel, este incremento aumenta a +2.

Gracia de Bahamut (Sb): al llegar al 5.º nivel, un caballero de platino añade su bonificador de Carisma (si es positivo) como bonificador a sus TS contra todos los ataques, aptitudes especiales y conjuros lanzados por dragones malignos. Este efecto se apila con el rasgo de clase de los paladines gracia divina y rasgos similares.

Bonificador de Carisma (Ex): en el 9.º nivel, el Carisma de un caballero de platino aumenta en 2 puntos.

Visión verdadera (Sb): en el 10.º nivel, un caballero de platino gana la capacidad de ver todas las cosas como son realmente. Esta aptitud es el equivalente al conjuro de *visión verdadera* y dura 1 hora. Un caballero de platino puede utilizar esta aptitud una vez al día.

DRACÓLITO

Solamente unos pocos y extraños no dragones adoran a los dioses dracónicos. El dracólito es el más entregado de esos extraños individuos, un lanzador de conjuros divinos que dedica su energía y su apoyo a las deidades de los dragones. Conforme el dracólito va ganando poder y prestigio, recibe capacidades asociadas a los propios dragones.

Los clérigos y los druídas son los que más posibilidades tienen de convertirse en dracólitos. Algunos paladines y exploradores, especialmente aquellos con dragones metálicos como aliados, escogen esta clase de prestigio. La mayoría de los miembros de otras clases no tienen la inclinación religiosa para seguir este camino.



Un dracólito

Los dracólitos suelen reunirse con otros que comparten su fe y su respeto, incluyendo miembros de otras clases de prestigio descritas aquí. Suelen ser parias en la mayoría de las culturas, excepto en aquellas que tiene un respeto innato por los dragones (como los kóbold, los hombres lagarto y los trogloditas).

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en dracólito, un personaje debe reunir las siguientes características.

Raza: cualquiera no dragón.

Dotes: Amigo de los dragones, Dureza.

Habilidades: Concentración 8 rangos, Diplomacia 4 rangos, Saber (arcano) 4 rangos, Saber (religión) 8 rangos.

Idiomas: dracónico.

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 2.º nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del dracólito (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab), Saltar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio dracólito.

Competencia con armas y armaduras: un dracólito no obtiene competencia con ninguna arma, armadura o escudo.

Lanzamiento de conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel de dracólito, el personaje gana conjuros diarios como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que ya perteneciese antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejorar sus probabilidades de controlar o reprender muertos vivientes, y demás). Esto significa esencialmente que el personaje añade el nivel de dracólito al nivel de cualquier clase lanzadora de conjuros divinos que tenga el personaje, y entonces determina sus conjuros diarios y el nivel de lanzador de manera acorde.

Tabla 3–6: El dracólito

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+2	+0	+2	Dominio de prestigio	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+3	+0	+3	—	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+3	+1	+3	Alerta	+1 nivel a una clase existente
4.º	+3	+4	+1	+4	—	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Acoger dragón	+1 nivel a una clase existente
6.º	+4	+5	+2	+5	—	+1 nivel a una clase existente
7.º	+5	+5	+2	+5	Inmunidades	+1 nivel a una clase existente
8.º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+6	+6	+3	+6	Sentidos agudos	+1 nivel a una clase existente
10.º	+7	+7	+3	+7	*Convocar dragón*	+1 nivel a una clase existente

Si un personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en dracólito, debe decidir a cual de las clases añade sus niveles de dracólito para el propósito de determinar sus conjuros diarios.

Dominio de prestigio (Ex): en el 1.er nivel, un dracólito gana acceso a un dominio de prestigio basado en su alineamiento. Los dracólitos de alineamiento bueno (y los clérigos neutrales que canalizan energía positiva) ganan acceso al dominio de prestigio Gloria (y a los poderes que concede), mientras que los dracólitos de alineamiento maligno (y los clérigos neutrales que canalizan energía negativa) ganan acceso al domino de prestigio Dominación (y a los poderes que concede). Los dracólitos que no sean ni buenos ni malignos (y que no canalicen energía positiva ni negativa) pueden seleccionar uno cualquiera de esos dominios, pero una vez hecha la elección, esta no puede cambiarse.

Los conjuros asociados con el dominio de prestigio pueden seleccionarse para llenar cualquier espacio de conjuro de dominio que tenga disponible el dracólito. Si el dominio de prestigio es el único dominio que posee el personaje, obtiene la capacidad de lanzar una vez al día un conjuro de dominio de cada nivel de conjuro al cual tenga acceso, además de los conjuros que ya lanzase.

Los dominios de prestigio se presentan y se explican en la sección de 'Dominios de clérigo', en la página 107.

Alerta: en el 3.er nivel, un dracólito gana Alerta como dote adicional.

Acoger dragón: en el 5.º nivel, a un dracólito se le confía el cuidado de una cría de dragón. El tipo de dragón depende del DM, pero el alineamiento del dragón debe ser igual que el del dracólito. La cría de dragón sigue fielmente al dracólito, e incluso le acompañará en sus aventuras (aunque no gana PX ni adquiere nuevos niveles).

Si la cría muere, el dracólito no obtiene niveles adicionales de dracólito hasta que reciba un conjuro de *expiación* de otro dracólito o de un clérigo que adore a una deidad dracónica.

Inmunidades (Ex): en el 7.º nivel, un dracólito gana inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.

Sentidos agudos (Ex): en el 9.º nivel, el dracólito gana visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

***Convocar dragón* (Sb):** en el 10.º nivel, un dracólito puede, como una acción de asalto completo, convocar un dragón una vez al día. Esta aptitud es similar al conjuro *convocar monstruo*, excepto que el dracólito convoca a un dragón adulto del mismo tipo que la cría a la que se le ha confiado cuidar (ver arriba). El dragón convocado permanece durante 10 asaltos y sigue las órdenes del dracólito.

GARRA DE TIAMAT

La garra de Tiamat persigue los objetivos de los dragones malignos, y disfruta especialmente causando daño a los dragones metálicos y a sus aliados.

Las garras de Tiamat admiten a personajes de cualquier clase o historial, siempre y cuando compartan su dedicación al mal. Antiguos guerreros y bárbaros van hombro con hombro con aquellos que practican la magia divina o la hechicería. Incluso los ex paladines pueden encontrar un hogar entre las garras.

Las garras de Tiamat puede trabajar de manera individual o en grupos, según corresponda a sus planes. Trabajan bien con los personajes malignos de cualquier tipo, y se alían con los dragones malignos cuando les es posible.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en una garra de Tiamat, un personaje debe reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +4.

Dotes: Esclavo dracónico.

Habilidades: Engañar 4 rangos, Intimidar 4 rangos, Saber (arcano) 6 rangos.

Idioma: dracónico.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de la garra de Tiamat (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Saber (arcano) (Int) y Tasar (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio garra de Tiamat.

Competencia con armas y armaduras: una garra de Tiamat es competente con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armadura y con los escudos.

Arma de aliento (Sb): en el 1.er nivel, una garra de Tiamat obtiene la capacidad de exhalar un cono de frío (el tamaño del cono corresponde al tamaño del personaje) que inflige 3d6 puntos de daño por frío.

Mientras la garra va adquiriendo niveles, más versiones de esta arma de aliento están disponibles. En el 3.er nivel, la garra puede

exhalar una línea de ácido (8d4 daño por ácido). En el 5.º nivel, puede exhalar un cono de gas corrosivo (10d6 daño por ácido). En el 7.º nivel, puede expeler una línea de rayos (12d8 daño eléctrico). En el 9.º nivel, puede exhalar un cono de fuego (14d8 daño por fuego).

En todos los casos, un TS de Reflejos con éxito reduce a la mitad el daño que se sufre. La CD contra el arma de aliento de la garra de Tiamat es 10 + nivel de clase de garra + modificador de Con. Una garra de Tiamat puede utilizar cada una de sus armas de aliento una vez al día. Una vez que la garra ha utilizado cualquiera de sus armas de aliento, no puede utilizar otra hasta que hayan transcurrido 1d4 asaltos.

Lanzamiento de conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel par de garra de Tiamat, el personaje gana nuevos conjuros diarios y conjuros conocidos como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejorar sus probabilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes de metamagia o de creación de objetos, y demás). Esto significa esencialmente que el personaje añade la 1/2 de sus niveles de garra de Tiamat al nivel de cualquier clase lanzadora de conjuros que tenga el personaje, y entonces determina sus conjuros diarios y el nivel de lanzador de manera acorde.

Si el personaje adquiere uno o más niveles en esta clase antes de tener niveles en una clase lanzadora de conjuros, no sufre este beneficio al lanzamiento de conjuros. Si más tarde adquiere niveles en una o más clases lanzadoras de conjuros, cumplirá los requisitos para recibir el beneficio de lanzamiento de conjuros de cualquier nivel en la clase de garra de Tiamat que todavía no haya alcanzado. Por ejemplo, un guerrero de 7.º nivel/garra de Tiamat de 2.º nivel no recibe el beneficio al lanzamiento de conjuros por ser una garra de Tiamat de 2.º nivel, ya que no pertenecía anteriormente a una clase lanzadora de conjuros antes de adquirir el 2.º nivel en esta clase de prestigio. Si adquiere uno o más niveles en la clase de mago antes de avanzar hasta el 4.º nivel de garra de Tiamat, recibe el beneficio de lanzamiento de conjuros de una garra de Tiamat de 4.º nivel (cuando obtenga el nuevo nivel) pero no recibe los beneficios del 2.º nivel con carácter retroactivo.



Una garra de Tiamat

Ilustración de W. England

La voz del dragón (Ex): en el 2.º nivel, una garra de Tiamat gana un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar y Engañar. Este bonificador se incrementa en +2 cada cuatro niveles posteriores (+4 al 6.º nivel y +6 al 10.º nivel).

Sentidos agudos (Ex): en el 4.º nivel, una garra de Tiamat gana visión en la penumbra. Gana visión en la oscuridad hasta 60' en el 8.º nivel.

Inmunidades (Ex): en el 6.º nivel, una garra de Tiamat gana inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis. Además, obtiene inmunidad a una de las siguientes formas de energía, a su elección: ácido, frío, fuego o electricidad. Una vez se ha elegido una inmunidad a la energía, esta elección no se puede cambiar.

Presencia pavorosa (Ex): una garra de Tiamat de 6.º nivel puede inquietar a sus oponentes con su mera presencia. La garra de Tiamat puede activar su presencia pavorosa como una acción gratuita. Las criaturas dentro de un radio de 30' por punto de modificador de Carisma (mínimo 30') están sujetas al efecto si poseen menos DG que la garra de Tiamat (los dragones son inmunes a este efecto).

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + nivel de clase del iniciado + modificador Car de la garra de Tiamat), permanece inmune a la presencia pavorosa de la garra de Tiamat durante 24 horas. Si falla, las criaturas con 4 DG o menos quedan despavoridas durante 2d6 asaltos, y aquellas con 5 DG o más quedan estremecidas durante 2d6 asaltos.

Dominar dragón (Sb): en el 10.º nivel, una garra de Tiamat puede intentar dominar a cualquier dragón (como *dominar monstruo*, pero sólo se aplica a dragones) una vez al día. El objetivo puede intentar un TS de Voluntad para negar el efecto (CD 10 + nivel de clase de garra + modificador de Car de la garra).

TABLA 3–7: LA GARRA DE TIAMAT

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+2	+0	+0	Arma de aliento (cono de frío)	—
2.º	+1	+3	+0	+0	La voz del dragón +2	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+3	+1	+1	Arma de aliento (línea de ácido)	—
4.º	+3	+4	+1	+1	Sentidos agudos	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+4	+1	+1	Arma de aliento (cono de gas corrosivo)	—
6.º	+4	+5	+2	+2	Inmunidades, voz del dragón +4	+1 nivel a una clase existente
7.º	+5	+5	+2	+2	Arma de aliento (línea de rayos)	—
8.º	+6	+6	+2	+2	Sentidos agudos, presencia pavorosa	+1 nivel a una clase existente
9.º	+6	+6	+3	+3	Arma de aliento (cono de fuego)	—
10.º	+7	+7	+3	+3	Dominar dragón, voz del dragón +6	+1 nivel a una clase existente

INICIADO DE LOS MISTERIOS DRACÓNICOS

No todos los que exploran los misteriosos poderes de los dragones lo hacen por herencia o por fe religiosa. Algunos se convierten en estudiantes de un conocimiento que conduce a un gran poder.

La mayoría de los iniciados de los misterios dracónicos son monjes, aunque algunos guerreros siguen también este camino. En algunos casos raros, se sabe de bárbaros, exploradores o pícaros que se han convertido en iniciados.

Los PNJs iniciados se pueden reunir en lugares de estudio tranquilos para compartir sus conocimientos y practicar sus técnicas. O pueden probar sus poderes en el campo, bien solos o bien con otros que respeten su camino. A pesar de su compañía,



Una iniciada de los misterios dracónicos

el iniciado de los misterios dracónicos sigue siendo un individuo extraño y maravilloso.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un iniciado de los misterios dracónicos, un personaje debe reunir las siguientes características.

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Impacto sin armas mejorado.

Habilidades: Concentración 6 rangos, Piruetas 4 rangos, Saltar 8 rangos, Saber (arcano) 6 rangos, Saber (religión) 4 rangos.

Idioma: dracónico.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del iniciado de los misterios dracónicos (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Piruetas (Des), Sanar (Sab), Saber (arcano) (Int) y Saber (religión) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio iniciado de los misterios dracónicos.

Competencia con armas y armaduras: un iniciado de los misterios dracónicos no gana competencia con ninguna arma, armadura o escudo.

Evasión (Ex): un iniciado de los misterios dracónicos puede evitar incluso los ataques mágicos e inusuales con una gran agilidad. Si un iniciado realiza con éxito un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño con un tiro con éxito (como el terrible aliento de un dragón rojo o una *bola de fuego*), el iniciado no sufre daño alguno. La evasión sólo se puede utilizar si el iniciado lleva armadura ligera o no lleva armadura.

Las garras del dragón (Sb): en el 2.º nivel, el impacto sin armas de un iniciado de los misterios dracónicos está potenciado con el poder dracónico. El impacto sin armas del iniciado puede superar la RD como si fuese un arma mágica.

Además, los impactos sin armas del iniciado de los misterios dracónicos puede, a su elección, ocasionar daño cortante. Esta daño no puede ser daño no letal.

Sentidos agudos (Ex): en el 3.er nivel, un iniciado gana visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

Daño desarmado incrementado (Ex): en el 4.º nivel, el daño infligido por los ataques sin armas de un iniciado se incrementa en

TABLA 3–8: EL INICIADO DE LOS MISTERIOS DRACÓNICOS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Evasión
2.º	+1	+3	+3	+3	Garras del dragón
3.º	+2	+3	+3	+3	Sentidos agudos
4.º	+3	+4	+4	+4	Daño desarmado incrementado
5.º	+3	+4	+4	+4	Presencia pavorosa
6.º	+4	+5	+5	+5	Evasión mejorada
7.º	+5	+5	+5	+5	Resistencia a conjuros
8.º	+6	+6	+6	+6	Daño desarmado incrementado
9.º	+6	+6	+6	+6	Golpe mortal, cuerpo eterno
10.º	+7	+7	+7	+7	Forma de dragón

una categoría de dado (de 1d3 a 1d4, o de 1d8 a 1d10). En el 8.º nivel, se incrementan en otra categoría de dado.

Presencia pavorosa (Ex): un iniciado de los misterios dracónicos de 5.º nivel puede inquietar a sus oponentes con su mera presencia. El iniciado puede activar su presencia pavorosa como una acción gratuita. Las criaturas dentro de un radio de 30' por punto de modificador de Carisma (mínimo 30') están sujetas al efecto si poseen menos DG que el iniciado (los dragones son inmunes a este efecto).

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + nivel de clase del iniciado + modificador Car del iniciado), permanece inmune a la presencia pavorosa del iniciado durante 24 horas. Si falla, las criaturas con 4 DG o menos quedan despavoridas durante 2d6 asaltos, y aquellas con 5 DG o más quedan estremecidas durante 2d6 asaltos.

Evasión mejorada (Ex): en el 6.º nivel, la aptitud de evasión de un iniciado mejora. Sigue *sin sufrir daño con un TS de* Reflejos con éxito contra ataques como el arma de aliento de un dragón o una *bola de fuego*, pero solamente sufre la mitad de daño si falla su TS.

Resistencia a conjuros (Sb): al llegar al 7.º nivel, un iniciado de los misterios dracónicos gana RC igual a 15 + su nivel de clase.

Golpe mortal (Sb): un iniciado de 9.º nivel inflige triple daño cuando realiza un impacto crítico con su ataque sin armas, sin importar si ocasiona daño cortante o contundente.

Cuerpo eterno (Ex): a partir del 9.º nivel, un iniciado ya no sufre penalizadores a las características por causa de la edad (consulta la tabla 6–5: efectos del envejecimiento, en el *Manual del jugador*) y tampoco se le puede hacer envejecer por medios mágicos. No se librará de los penalizadores que sufriera de antemano. Los bonificadores debido al envejecimiento todavía se acumulan, y el iniciado morirá de viejo cuando le llegue la hora.

Forma de dragón (Sb): en el 10.º nivel, un iniciado de los misterios dracónicos gana la capacidad de usar la aptitud *cambiar de forma* una vez por día para asumir la forma de un dragón, de un tamaño Menudo a Enorme, durante 1 hora. Una vez que ha asumido esta forma, no puede cambiarla a menos que revierta a su forma normal (lo cual disipa el efecto). Por lo demás es completamente igual al conjuro *cambiar de forma*, incluyendo la limitación de DG de la nueva forma y las capacidades que se ganan de esa nueva forma.



Un jinete de dragón

JINETE DE DRAGÓN

Algunos sueñan volar a través de las nubes a lomos de una poderosa montura dracónica, sintiendo el viento en sus rostros, sin temor a nada. El jinete de dragón no sólo sueña con esta vida, sino que la vive.

Los personajes de todas las clases se pueden convertir en jinetes de dragón, aunque los más habituales son los bárbaros, los guerreros, los paladines y los exploradores. Otros personajes que buscan seguir este camino suelen coger primero algún nivel en una de esas clases, para ganar la habilidad de montar necesaria.

A un PNJ jinete de dragón se le puede encontrar como aliado solitario de una familia de dragones o como parte de una fuerza combatiente mayor, quizás afiliada con un reino o una ciudad-estado que utiliza dragones como parte de sus defensas.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un jinete de dragón, un personaje debe reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Dotes: Combatir desde una montura, Soltura con una habilidad (montar).

Habilidades: Diplomacia 4 rangos, Trato con animales 4 rangos, Montar 4 rangos.

Idioma: dracónico.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del jinete de dragón (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Trato con animales (Car), Montar (Des), Piruetas (Des) y Saltar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio jinete de dragón.

Competencia con armas y armaduras: un jinete de dragón obtiene competencia con la lanza, la lanza larga, el arco corto y todas las armas simples. Los jinetes de dragón tienen competencia con las armaduras ligeras, medias y pesadas, así como con los escudos.

Cabalgar dragones (Ex): un jinete de dragón puede añadir su nivel de clase como bonificador a cualquier prueba de Montar relacionada con cabalgar dragones.

TABLA 3–9: EL JINETE DE DRAGÓN

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	*Cabalgar dragones, inmune a la presencia pavorosa*
2.º	+2	+3	+0	+3	Lanzar conjuros desde una montura
3.º	+3	+3	+1	+3	Dote adicional
4.º	+4	+4	+1	+4	Ataque en vuelo
5.º	+5	+4	+1	+4	Espolear montura

Además, cualquier dragón montado por un jinete de dragón disfruta de una maniobrabilidad un grado mayor de lo habitual (máximo maniobrabilidad perfecta). Por ejemplo, un dragón verde adulto con un jinete de dragón a horcajadas tiene una maniobrabilidad regular en lugar de mala.

Inmune a la presencia pavorosa (Sb): mientras está montado o a menos de 10' de su montura dracónica, un jinete de dragón es inmune a la presencia pavorosa de los dragones.

Lanzar conjuros desde una montura (Ex): un jinete de dragón tiene un bonificador +5 a las pruebas de Concentración para lanzar un conjuro mientras cabalga un dragón.

Dote adicional: en el 3.er nivel, un jinete de dragón gana una dote adicional elegida de la siguiente lista: Ataque al galope, Carga impetuosa, Disparar desde una montura, Especialización con un arma (lanza), Pisotear, Soltura con un arma (lanza).

Debe cumplir todos los requisitos para la dote adicional.

Ataque en vuelo (Ex): cualquier dragón sobre el que cabalgue un jinete de dragón se considera que posee la dote Ataque en vuelo.

Espolear montura (Ex): un jinete de dragón de 5.º nivel puede realizar una prueba de Montar CD 20 para espolear a su montura y que esta corra más. Un éxito en esta prueba indica un incremento en la velocidad del dragón (volando y de cualquier forma) del 50% (redondeando hacia abajo hasta el incremento de 5 más cercano), durante 5 asaltos.

LÍRICO DE LA CANCIÓN DRACÓNICA

El lírico de la canción dracónica extrae el poder de la canción dracónica, una antigua forma de interpretación que se originó entre las razas dracónicas, para crear efectos mágicos extraños y maravillosos.

Muchos bardos se convierten en líricos de la canción dracónica, aunque se sabe que también algunos pícaros e incluso unos pocos monjes han seguido esta clase. Los multiclase bárbaro/bardo y hechiceros/pícaros también son buenos líricos de la canción dracónica.

Estos líricos de la canción dracónica suelen ser solitarios, aunque se reúnen ocasionalmente para compartir nuevas canciones o poemas. Se llevan bien con los bardos y los hechiceros, y algunos ocupan posiciones de gran respeto en las tribus bárbaras.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un lírico de la canción dracónica, un personaje debe reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Dote: Canción dracónica.

Habilidades: Concentración 5 rangos, Diplomacia 5 rangos, Interpretar (oratoria o cantar) 10 rangos, Saber (arcano) 5 rangos.

Idiomas: dracónico.



Una lírica de la canción dracónica

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del lírico de la canción dracónica (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Artesanía (Sab), Concentración (Con), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Interpretar (Car) y Saber (arcano) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio lírico de la canción dracónica.

Competencia con armas y armaduras: un lírico de la canción dracónica no obtiene competencia con ninguna arma, armadura o escudo.

Canción dracónica mayor (Sb): una vez diaria por nivel de clase, un lírico de la canción dracónica puede utilizar la canción o la poesía para invocar el poder de la canción

Tabla 3–10: El lírico de la canción dracónica

Nivel de ataque	TS base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+0	+2	+2	Canción dracónica mayor (canción de fuerza)	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Canción dracónica mayor (canción de compulsión)	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+1	+3	+3	Canción dracónica mayor (canción de vuelo)	—
4.º	+3	+1	+4	+4	Canción dracónica mayor (canción de miedo)	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+1	+4	+4	Canción dracónica mayor (canción de curación)	—

dracónica. Invocar este poder requiere una acción estándar. En el caso de efectos que requieran un TS, la CD es igual a 10 + el nivel del clase del lírico + modificador Car del lírico. El bonificador por la dote de Canción dracónica también se aplica a la CD de esta salvación.

En el caso de que un personaje continúe el efecto de la canción dracónica durante el transcurso de múltiples asaltos (como una canción de fuerza), el lírico de la canción dracónica puede luchar mientras utiliza la canción dracónica mayor, pero no puede lanzar conjuros, activar objetos mágicos mediante finalización de conjuros (como los pergaminos) o activar objetos mágicos con una palabra de mando (como las varitas). Mantener el efecto de una canción dracónica mayor no requiere concentración.

Un lírico de la canción dracónica sordo tiene un 20% de posibilidades de fallar cuando utiliza la canción dracónica mayor. Si falla, el intento cuenta para el número de usos diarios.

Canción de fuerza: un lírico de la canción dracónica de 1.er nivel puede imbuir un gran poder físico sobre él mismo y sobre sus aliados. El lírico de la canción dracónica y todos sus aliados a menos de 30' que puedan oírle ganan un bonificador de moral +4 a la Fuerza durante la interpretación del lírico y hasta 5 asaltos posteriores. Esta es una aptitud enajenadora.

Canción de compulsión: *en el 2.º nivel, un* lírico de la canción dracónica puede utilizar su canción dracónica mayor para realizar una sola *sugestión* a una criatura a menos de 30' que pueda oír al lírico. Un TS de Voluntad niega este efecto. Este es un efecto de encantamiento (compulsión, enajenador, dependiente del lenguaje). Los dragones sufren una penalización de –2 a sus TS.

Canción de vuelo: un lírico de 3.er nivel puede otorgar a sus aliados y a sí mismo la capacidad de volar, como el conjuro del mismo nombre. Esta canción afecta al personaje y a un número de aliados igual a su modificador de Carisma (todos ellos deben ser capaces de escuchar al lírico), y dura 1 minuto por nivel. Este es un efecto de transmutación.

Canción de miedo: en el 4.º nivel, un lírico de la canción dracónica puede utilizar sus canciones o poesías para inspirar miedo en sus enemigos. Todos los enemigos dentro de un radio de 30' × nivel de clase están sujetos a este efecto si tienen menos DG que el lírico. Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en su TS de Voluntad permanece inmune a la aptitud de presencia pavorosa del lírico durante 24 horas. Si fallan, las criaturas con menos de la mitad de los DG del lírico quedan despavoridas durante 2d6 asaltos y aquellas con DG igual o más que la mitad de los del lírico de la canción dracónica quedan estremecidos durante 2d6 asaltos. Los dragones son inmunes a esta aptitud, así como cualquier criatura inmune al miedo. Este es un efecto enajenador.

Canción de curación: un lírico de la canción dracónica de 5.º nivel puede utilizar su canción dracónica mayor para curarse a si mismo y a sus aliados. Cada aliado a menos de 30' que pueda oír al lírico recupera puntos de golpe y de característica como si hubiese descansado durante un día entero. Ningún personaje se puede beneficiar de esta aptitud más de una vez por hora. Este es un efecto de conjuración (curación).

Lanzamiento de conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel par de lírico de la canción dracónica, el personaje gana nuevos conjuros diarios y conjuros conocidos como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejorar sus probabilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes de metamagia o de creación de objetos, y demás). Esto significa esencialmente que el personaje añade la 1/2 de sus niveles de lírico de la canción dracónica al nivel de cualquier clase lanzadora de conjuros que tenga el personaje, y entonces determina sus conjuros diarios y el nivel de lanzador de manera acorde.

Si el personaje adquiere uno o más niveles en esta clase antes de tener niveles en una clase lanzadora de conjuros, no sufre este beneficio al lanzamiento de conjuros. Si más tarde adquiere niveles en una o más clases lanzadoras de conjuros, cumplirá los requisitos para recibir el beneficio de lanzamiento de conjuros de cualquier nivel en la clase de lírico de la canción dracónica que todavía no haya alcanzado. Por ejemplo, un monje de 6.º nivel/lírico de la canción dracónica de 2.º nivel no recibe el beneficio al lanzamiento de conjuros por ser un lírico de la canción dracónica de 2.º nivel, ya que no pertenecía anteriormente a una clase lanzadora de conjuros antes de adquirir el 2.º nivel en esta clase de prestigio. Si adquiere uno o más niveles en la clase de mago antes de avanzar hasta el 4.º nivel de lírico de la canción dracónica, recibe el beneficio de lanzamiento de conjuros de un lírico de la canción dracónica de 4.º nivel (cuando obtenga el nuevo nivel) pero no recibe los beneficios del 2.º nivel con carácter retroactivo.

MATADRAGONES

Provienen de todas las profesiones, de todas las culturas y sociedades. Pueden ser ricos o pobres, fuertes o sabios, buenos o malos, hábiles con la espada o con la magia. Pero todos los matadragones comparten un valor singular y un corazón fuerte; elementos necesarios para su tipo de trabajo.

Los personajes de cualquier clase pueden seguir el camino del matadragones. Los guerreros, bárbaros y paladines disfrutan del poder de combate que otorga esta clase para combatir a estos enemigos poderosos. Los hechiceros, clérigos, magos y druídas pueden continuar mejorando sus aptitudes de lanzamiento de conjuros mientras ganan nuevos poderes adecuados para combatir dragones. Incluso los bardos, monjes, exploradores y pícaros tienen mucho que ganar con esta clase, aunque la clase de acechadragones (ver a continuación) es más de su estilo. Los personajes multiclase, como los guerreros/hechiceros o los clérigos/bárbaros, pueden ser matadragones especialmente hábiles, ya que poseen múltiples talentos para el trabajo.

Los PNJs matadragones tienen pocos socios que no sean tan hábiles como ellos en el arte de luchar contra dragones. A menos que un matadragones pueda confiarte su vida, no es probable que pase mucho tiempo en tu compañía. Esta aptitud puede llevar a una vida de soledad, mientras el matadragones viaja donde quiera que una causa le necesite. Unos pocos matadragones buscan activamente a otros que compartan su valor y dedicación, entrenando incluso a aquellos que muestran aptitudes.

Dado de golpe: d10.

Un matadragones



Prerrequisitos

Para poder convertirse en un matadragones, un personaje debe reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Dotes: Esquiva, Voluntad de hierro.

Habilidades: Piruetas 2 rangos.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del matadragones (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Sab), Buscar (Sab), Intimidar (Car), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio matadragones.

Competencia con armas y armaduras: un matadragones obtiene competencia con todas las armas simples y armas marciales, y con todos los tipos de armadura, escudos y escudos torre.

Lanzamiento de conjuros: cuando se obtiene un nuevo nivel de matadragones, el personaje gana conjuros diarios como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que ya perteneciese antes de adquirir esta clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que hubiese ganado un personaje de esa clase (mejorar sus probabilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes de metamagia o de creación de objetos, y demás). Esto significa esencialmente que el personaje añade el nivel de matadragones al nivel de cualquier clase lanzadora de conjuros que tenga el personaje, y entonces determina sus conjuros diarios y el nivel de lanzador de manera acorde.

Si el personaje adquiere uno o más niveles en esta clase antes de tener niveles en una clase lanzadora de conjuros, no sufre este beneficio al lanzamiento de conjuros. Si más tarde adquiere niveles en una o más clases lanzadoras de conjuros, cumplirá los requisitos para recibir el beneficio de lanzamiento de conjuros de cualquier nivel en la clase de matadragones que todavía no haya alcanzado. Por ejemplo, un guerrero de 5.º nivel/matadragones de 1.er nivel no recibe el beneficio al lanzamiento de conjuros por ser un matadragones de 1.er nivel ya que no pertenecía anteriormente a una clase lanzadora de conjuros antes de adquirir un nivel en esta clase de prestigio. Si adquiere uno o más niveles en la clase de mago antes de avanzar al 2.º nivel de matadragones, recibe el beneficio de lanzamiento de conjuros (cuando obtenga el nuevo nivel) pero no recibe los beneficios del 1.er nivel con carácter retroactivo.

Aura de valor (Sb): en el 1.er nivel un matadragones gana inmunidad al miedo (mágico u ordinario). Los aliados situados a menos de 10' del matadragones ganan un bonificador de moral +4 a los TS contra los efectos de miedo.

Bonificador al daño (Ex): un matadragones gana un bonificador igual a su nivel de clase en las tiradas de daño de sus armas contra dragones.

Superar la resistencia a conjuros dracónica (Ex): empezando en el 2.º nivel, un matadragones puede añadir su nivel de clase a cualquier prueba de nivel de lanzador realizada para superar la RC de un dragón.

TABLA 3–6: EL MATADRAGONES

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+1	+2	+0	+2	Aura de valor, bonificador al daño	+1 nivel a una clase existente
2.º	+2	+3	+0	+3	Superar la resistencia a conjuros dracónica	+1 nivel a una clase existente
3.º	+3	+3	+1	+3	RD 1/–	+1 nivel a una clase existente
4.º	+4	+4	+1	+4	—	+1 nivel a una clase existente
5.º	+5	+4	+1	+4	Resistencia a energía 5	+1 nivel a una clase existente
6.º	+6	+5	+2	+5	RD 2/–, reflejos rápidos	+1 nivel a una clase existente
7.º	+7	+5	+2	+5	Crítico mejorado	+1 nivel a una clase existente
8.º	+8	+6	+2	+6	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+9	+6	+3	+6	RD 3/–	+1 nivel a una clase existente
10.º	+10	+7	+3	+7	Resistencia a energía 10, impacto verdadero	+1 nivel a una clase existente

Reducción del daño (Ex): en el 3.er nivel, un matadragones gana RD 1/–. Esta aumenta a RD 2/– en 6.º nivel, y a RD 3/– en el 9.º nivel.

Resistencia a energía (Sb): en el 5.º nivel, un matadragones gana resistencia al ácido 5, al frío 5, a la electricidad 5, al fuego 5 y al sonido 5. Esta resistencia aumenta a 10 en el 10.º nivel. Estas resistencias no se apilan con efectos similares.

Reflejos rápidos: un matadragones gana la dote Reflejos rápidos como dote adicional al 6.º nivel.

Crítico mejorado (Ex): un matadragones de 7.º nivel gana el efecto de la dote Crítico mejorado para cualquier arma que utilice contra un dragón. Este beneficio no se apila con ninguna otra aptitud que incremente el rango de amenaza de un arma.

Impacto verdadero **(St):** en el 10.º nivel, un matadragones puede utilizar *impacto verdadero* una vez al día como acción equivalente a movimiento.

ROBATESOROS

"No me llames ladrón. Los ladrones roban chucherías y baratijas. Si quisiera baratijas, robaría a un enano. Yo quiero tesoro."
- Liam Dedosaudaces, mediano robatesoros

El robatesoros se especializa en aliviar a los individuos ricos de grandes cantidades de riquezas. En la mayoría de los casos, estos individuos son dragones, ya que pocas criaturas reúnen tanta riqueza en un solo lugar. Robar el tesoro de un dragón es una tarea desafiante, eso es seguro, pero si fuese fácil probablemente no merecería la pena hacerla.

La mayoría de los robatesoros son pícaros, aunque algunos bardos y exploradores también pueden ser robatesoros con el entrenamiento adecuado. Otras clases pueden verse atraídas por ser buscadores de tesoros, pero no tienen las aptitudes para desempeñar el arte del robatesoros.

Por su propia naturaleza, la mayoría de los PNJs robatesoros trabajan solos. Algunos pueden contratar ayuda para los trabajos difíciles (como pícaros u otros individuos sigilosos), pero un robatesoros raramente ve esa ayuda como algo más que una ventaja prescindible. El robatesoros astuto sabe que sólo puede contar consigo mismo para realizar el trabajo, y que todos los demás son meros aficionados.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un robatesoros, un personaje debe reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Abrir cerraduras 4 rangos, Buscar 8 rangos, Escapismo 4 rangos, Esconderse 8 rangos, Inutilizar mecanismo 4 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos, Tasar 8 rangos.

Especial: el personaje debe haber participado en la localización y la recuperación de un tesoro (de un dragón o de otro tipo) valorado en 5.000 po o más.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del robatesoros (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Buscar (Int), Concentración (Con), Descifrar escritura (Int), Disfrazarse (Car), Equilibrio (Des), Engañar (Car), Escapismo (Des), Inutilizar mecanismo (Int), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saltar (Fue), Tasar (Int), Trepar (Fue), Uso de cuerdas (Des), Usar objeto mágico (Car). Consulta



Un robatesoros

Tabla 3–12: el robatesoros

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+0	Visión en la oscuridad +30', encontrar trampas	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+0	*Ocultarse de los dragones* 1/día	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+1	Sentido de las trampas +2, bolsillos profundos	1	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+1	Sacar tesoro 1/día	1	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+1	Visión en la oscuridad +60'	1	1	0	—
6.º	+4	+2	+5	+2	Sentido de las trampas +4, *ocultarse de los dragones* 2/día	1	1	1	—
7.º	+5	+2	+5	+2	Sacar tesoro 2/día	2	1	1	0
8.º	+6	+2	+6	+2	Dominio de las habilidades	2	1	1	1
9.º	+6	+3	+6	+3	Visión en la oscuridad +90', sentido de las trampas +6	2	2	1	1
10.º	+7	+3	+7	+3	Sacar tesoro 3/día, *ocultarse de los dragones* 3/día	2	2	2	1

el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio robatesoros.

Competencia con armas y armaduras: un robatesoros es competente con todas las armas simples, pero no gana competencia con las armaduras o escudos.

Conjuros: comenzando en el 1.er nivel, un robatesoros gana la capacidad de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos. Para lanzar un conjuro, el robatesoros debe tener una puntuación de Inteligencia de, al menos, 10 + el nivel del conjuro, por lo que un *robatesoros con Inteligencia 10 no puede lanzar esos conjuros.* Los conjuros adicionales del robatesoros están basados en la Inteligencia, y los TS contra esos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Int del robatesoros. Cuando el robatesoros obtiene 0 conjuros en un nivel dado (por ejemplo, conjuros de 1.er nivel para un robatesoros de 1.er nivel), sólo gana los conjuros adicionales a los que tuviera derecho, basados en la puntuación de Inteligencia para ese nivel de conjuros. La lista de conjuros del robatesoros aparece más abajo. Un robatesoros lanza sus conjuros *igual que un mago.*

Visión en la oscuridad (Sb): en el 1.er nivel, un robatesoros gana visión en la oscuridad con un radio de 30', o si ya tiene visión en la oscuridad el alcance aumenta otros 30'.

En el 5.º y el 9.º nivel, el alcance de la visión en la oscuridad del robatesoros aumenta otros 30', hasta un máximo de 90' en el 9.º nivel.

Encontrar trampas (Ex): igual que un pícaro, el robatesoros puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas cuando *la tarea tiene una CD superior a 20.* también puede usar la habilidad Inutilizar mecanismo para desarmar una trampa mágica. Un robatesoros que supere la CD de una trampa por 10 o más, puede estudiarla, averiguar cómo funciona y evitarla (con su grupo) sin desarmarla.

Ocultarse de los dragones **(Sb):** en el 2.º nivel, un robatesoros puede lanzarse *ocultarse de los dragones* sobre si mismo una vez al día. Esto funciona como el conjuro del mismo nombre (consulta la página 113), excepto que sólo afecta al robatesoros y dura 1 asalto por nivel.

En el 6.º nivel, el robatesoros puede utilizar esta aptitud dos veces al día y en el 10.º nivel, tres veces al día.

Sentido de las trampas (Ex): al llegar al 3.er nivel, un robatesoros gana un sentido intuitivo que le alerta del peligro de las trampas, otorgándole un bonificador de esquiva +2 a la CA contra los ataques por trampas. En el 6.º nivel, este bonificador aumenta a +4, y en el 9.º nivel a +6. Estos bonificadores se apilan con los bonificadores de sentido de las trampas ganados de otras clases.

Bolsillos profundos (Sb): una vez al día, un robatesoros de 3.er nivel puede convertir cualquier contenedor (desde el bolsillo de un chaleco a una mochila o un barril) en el equivalente de una *bolsa de contención.* El peso del contenedor permanece igual, pero es capaz de almacenar hasta 10' cúbicos (o 100 libras) de material por nivel. La duración del efecto es de 1 hora por nivel. Si el efecto termina prematuramente (si es disipado), todo lo que estuviese dentro del contenedor se desparrama por el suelo.

***Sacar tesoro* (Sb):** *una vez al día, un robatesoros de 4.º nivel* puede concentrarse (una acción de asalto completo) para detectar la localización de la mayor masa de metal o mineral dentro de un radio de 10' por nivel. Si el robatesoros se concentra en un metal o mineral específico (como oro o diamantes), detecta la localización de cada depósito de ese tipo dentro del radio. Por lo demás es idéntico al efecto de un *cetro de detección de metales y minerales* (consulta la *Guía del dungeon master*).

En el 7.º nivel, el robatesoros puede utilizar esta aptitud dos veces *al día, y en el 10.º nivel tres veces al día.*

Maestría en habilidades (Ex): en el 8.º nivel, un robatesoros puede seleccionar un número de habilidades igual a 3 + su modificador de Int. Cuando realice una prueba con una de esas habilidades, el robatesoros puede elegir 10 incluso si el estrés y las distracciones no lo permiten normalmente. Se vuelve tan seguro cuando utiliza esa habilidad, que puede utilizarla sin fallar bajo condiciones adversas, como cuando un dragón furioso le persigue por un túnel.

Lista de conjuros del robatesoros

Los robatesoros escogen sus conjuros de la siguiente lista.

1.er nivel: *aura mágica de Nystul, detectar magia, detectar puertas secretas, disco flotante de Tenser, identificar, leer magia, retirada expeditiva, siervo invisible, sonido fantasma.*

2.º nivel: *apretura, gracia felina, invisibilidad, localizar objeto, resistir energía, trepar cual arácnido.*

3.er nivel: *clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, encoger objeto, vista arcana, protección contra la energía.*

4.º nivel: *libertad de movimiento, ocultarse de los dragones*, ojo arcano, puerta dimensional.*

* Conjuro nuevo descrito en la página 113.

UN DRAGÓN EN EL GRUPO

Añadir un dragón a un grupo de aventureros es una opción atractiva para la mayoría de los grupos de juego. Incluso el dragón más pequeño proporciona unos sentidos agudos y una gran movilidad al grupo, probablemente mucho más allá de las capacidades de cualquiera de los personajes jugadores.

Aunque es cierto que un dragón que se aventure con los PJs puede alterar el juego, si el DM tiene en cuenta unas cuantas precauciones no debería sentirse incomodo ante esta situación. Esta sección detalla muchos de los métodos más habituales para incorporar un dragón en un grupo de PJs, y proporciona al DM una serie de directrices para controlar las posibilidades que se presentan ante esta acción.

Todas estas opciones dependen de tu DM. Si quieres añadir un dragón a tu grupo, colabora con tu DM para asegurar que esta adquisición encaja bien en la campaña.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS DRAGONES

Aunque muchos jugadores miran a un dragón y sólo ven garras, colmillos y un arma de aliento, estas capacidades se encuentran entre las menos significativas en lo que al "equilibrio del juego" respecta. Después de todo, la mayoría de los personajes pueden hacer mucho daño mediante sus ataques o efectos mágicos.

En cambio, son las capacidades menos espectaculares de los dragones, como el sentido ciego y la capacidad de volar, las que lo hacen *potencialmente "demasiado poderoso" como miembro de un grupo* de aventureros. Aquí hay algunos consejos sobre cómo manejar esas capacidades en tus partidas, así como anotaciones sobre algunas desventajas que el personaje dragón se podría encontrar.

Sentido ciego: los dragones auténticos poseen sentido ciego, el cual amenaza con anular una poderosa arma del arsenal del DM, ya que los enemigos invisibles dejan de ser una amenaza directa para el grupo. Sin embargo, recuerda que el sentido ciego no es lo mismo que un efecto de visión verdadera; simplemente permite al dragón *detectar la presencia de criaturas dentro del radio de su sentido ciego.* El dragón no puede automáticamente ver a través de una ilusión (aunque una que no posea elementos auditorios y olfativos no funcionará), y los disfraces funcionan muy bien. Las criaturas incorpóreas, etéreas y gaseosas también pueden ocasionar al dragón multitud de problemas. Un dragón ensordecido, o dentro del efecto de un conjuro de *silencio*, tampoco puede utilizar completamente su sentido ciego.

Equipamiento: los dragones no pueden utilizar con facilidad la gran mayoría del equipamiento fabricado para los personajes. Aunque un dragón apenas necesita armas o armaduras (sus ataques naturales y su armadura natural son lo suficientemente buenos), puede verse frustrado por su incapacidad para esgrimir o llevar ciertos objetos mágicos. Consulta la barra lateral 'Los dragones y los objetos mágicos' (página 24) para más información.

Sentidos agudos: todos los dragones tienen visión en la oscuridad y visión en la penumbra, igualándoles al menos a cualquier PJ del grupo en esas condiciones. Los dragones menores no pueden ver en la oscuridad mejor que un enano o un semiorco, ni en la penumbra mejor que un elfo o un semielfo, pero simplemente el tener ambos tipos de visión les convierte en los mejores para descubrir enemigos escondidos y similares. Los dragones también tienen buenos modificadores de habilidad a Avistar y Escuchar, por lo que un grupo astuto puede utilizar un dragón como vigía o explorador.

Movimiento: casi todos los dragones pueden volar a una velocidad excepcional. Una cría de dragón puede cubrir 200' ó 300' en un solo asalto, lo cual es mucho más rápido de lo que la mayoría de los personajes puede correr. Algunos dragones también poseen velocidades de nadar o cavar, otorgándoles una opciones de movimiento mucho mayores.

Sin embargo, recuerda que la mayoría de los dragones poseen una maniobrabilidad de vuelo regular o peor. Esta limitación puede hacer que el típico pasillo de una mazmorra o una habitación pequeña sea imposible de pasar para un dragón en vuelo. Asimismo, a menos que el dragón posea la dote Flotar, probablemente deba moverse una distancia mínima cada asalto, evitando que realice ataques completos mientras está volando. Consulta 'Cómo combatir en el aire' (página 59) para más información sobre este tema.

Tamaño: un dragón de tamaño mayor que Mediano tiene dificultades para seguir a los personajes en la mayoría de los edificios, y los dragones Enormes o mayores probablemente no puedan entrar en la mayoría de las mazmorras. Solamente un dragón muy bien entrenado o muy leal *seguirá a los personajes hasta una zona donde no se* pueda mover fácilmente (consulta Maniobrabilidad, anteriormente).

Juventud: en la mayoría de los casos en que un dragón se une a un grupo, lo hace siendo una cría o con una edad joven. Pero sólo porque una cría de dragón tenga una Inteligencia decente y más puntos de golpe que un ogro medio, no hace que se comporte como un adulto. Los dragones maduran lentamente, lo que significa que incluso un dragón juvenil de 30 años actúa más como un niño que como un adulto. Esto puede significar que un dragón joven no siempre sigue bien las instrucciones, *y puede desobedecer completamente al PJ que lo "controla".*

El DM debería sentirse a gusto permitiendo ocasionalmente al dragón joven "portarse mal" de una manera apropiada a su alineamiento. Un dragón bueno puede, simplemente, enfurruñarse o hacer pucheros, mientas que un dragón maligno puede repartir golpes a diestro y siniestro contra aquellos que le molestan. Los dragones caóticos son proclives a las rabietas en su juventud, mientras que es más probable que los dragones legales se porten mal de una manera cuidadosamente planeada.

EL DRAGÓN COMO MONTURA

La montura de sus sueños, para muchos personajes, es un dragón. Aunque otras criaturas voladoras son más fáciles de entrenar y más baratas, ninguna logra igualar la mirada de asombro en amigos y enemigos cuando te contemplan lanzándote en picado a horcajadas de una poderosa montura dracónica.

Hay dos métodos de conseguir un dragón como montura; criar al dragón desde joven o negociar con un dragón adulto. La primera puede ser más fácil y más barata, pero requiere mucho más tiempo. Ambos métodos se describen más adelante en esta sección.

Como criaturas cuadrúpedas y fuertes, los dragones pueden cargar un montón de peso, incluso volando. Un dragón puede llevar un jinete mientras nada, pero no mientras excava.

La tabla 3–13: monturas dragón, movimiento por tierra y capacidad de carga, proporciona los índices de movimiento y las capacidades de carga para un gran número de dragones diferentes. Los encabezados de las columnas de la tabla están descritos a continuación.

Dragón: la columna de la izquierda indica distintos dragones adecuados para ser utilizados como montura. Las monturas están agrupadas *de acuerdo al mayor tamaño de jinete que el dragón puede acomodar.* Sólo porque un dragón pueda llevar tu peso, no significa que puedas utilizarlo como montura. Incluso si un dragón es lo suficientemente fuerte como para llevar a un personaje mayor de lo que indicaría su grupo en la tabla, no puede acomodar a ese personaje como jinete.

Tabla 3–13: Monturas dragón, movimiento por tierra y capacidad de carga

	Carga ligera o sin carga			Carga media o pesada	
Dragón	Millas por hora	Millas por día	Capacidad de carga	Millas por hora	Millas por día
Jinetes Diminutos o más pequeños					
Pseudodragón	1'5, Vl 6	12, Vl 48	29-86 lb.	1	8
Jinetes Menudos o más pequeños					
Blanco, muy joven	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	51-150 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Cobre, muy joven	4, Vl 20	32, Vl 160	51-150 lb.	3	24
Negro, muy joven	6, Vl 20, Nd 6	48, Vl 160, Nd 48	51-150 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oropel, muy joven	6, Vl 30	48, Vl 240	51-150 lb.	4	32
Jinetes Pequeños o más pequeños					
Azul, joven	4, Vl 20	32, Vl 160	131-390 lb.	3	24
Azul, muy joven	4, Vl 15	32, Vl 120	101-300 lb.	3	24
Blanco, joven	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	101-300 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Blanco, juvenil	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	131-390 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Bronce, joven	4, Vl 20, Nd 6	32, Vl 160, Nd 48	131-390 lb.	3, Nd 4	24, Nd 32
Bronce, muy joven	4, Vl 15, Nd 6	32, Vl 120, Nd 48	101-300 lb.	3, Nd 4	24, Nd 32
Cobre, joven	4, Vl 20	32, Vl 160	101-300 lb.	3	24
Cobre, juvenil	4, Vl 20	32, Vl 160	131-390 lb.	3	24
Negro, joven	6, Vl 20, Nd 6	48, Vl 160, Nd 48	101-300 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Negro, juvenil	6, Vl 20, Nd 6	48, Vl 160, Nd 48	131-390 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oropel, joven	6, Vl 30	48, Vl 240	101-300 lb.	4	32
Oropel, juvenil	6, Vl 30	48, Vl 240	131-390 lb.	4	32
Plata, joven	4, Vl 20	32, Vl 160	131-390 lb.	3	24
Plata, muy joven	4, Vl 15	32, Vl 120	101-300 lb.	3	24
Verde, joven	4, Vl 20, Nd 6	32, Vl 160, Nd 32	131-390 lb.	3, Nd 3	24, Nd 24
Verde, muy joven	4, Vl 15, Nd 4	32, Vl 120, Nd 32	101-300 lb.	3, Nd 3	24, Nd 24
Jinetes Medianos o más pequeños					
Azul, joven adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	601-1.800 lb.	3	24
Azul, juvenil	4, Vl 20	32, Vl 160	176-525 lb.	3	24
Blanco, joven adulto	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	351-1.050 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Bronce, joven adulto	4, Vl 20, Nd 6	32, Vl 160, Nd 48	601-1.800 lb.	3, Nd 4	24, Nd 32
Bronce, juvenil	4, Vl 20, Nd 6	32, Vl 160, Nd 48	351-1.050 lb.	3, Nd 4	24, Nd 32
Cobre, adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	601-1.800 lb.	3	24
Cobre, joven adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	351-1.050 lb.	3	24
Draco	2, Vl 6	16, Vl 48	233-700 lb.	1,5	12
Dragonnel	4, Vl 9	32, Vl 72	351-1.050 lb.	3	24
Negro, adulto	6, Vl 20, Nd 6	48, Vl 160, Nd 48	461-1.380 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Negro, joven adulto	6, Vl 20, Nd 6	48, Vl 160, Nd 48	351-1.050 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oro, joven	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	801-2.400 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oro, juvenil	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	1.401-4.200 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oro, muy joven	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	461-1.380 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oropel, adulto	6, Vl 30	48, Vl 240	601-1.800 lb.	4	32
Oropel, joven adulto	6, Vl 30	48, Vl 240	351-1.050 lb.	4	32
Plata, joven adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	601-1.800 lb.	3	24
Plata, juvenil	4, Vl 20	32, Vl 160	351-1.050 lb.	3	24
Rojo, joven	4, Vl 20	32, Vl 160	801-2.400 lb.	3	24
Rojo, juvenil	4, Vl 20	32, Vl 160	1.401-4.200 lb.	3	24
Rojo, muy joven	4, Vl 20	32, Vl 160, Nd 48	461-1.380 lb.	3	24
Verde, joven adulto	4, Vl 20, Nd 4	32, Vl 160, Nd 32	601-1.800 lb.	3, Nd 3	24, Nd 24
Verde, juvenil	4, Vl 20, Nd 4	32, Vl 160, Nd 32	351-1.050 lb.	3, Nd 3	24, Nd 24
Jinetes Grandes o más pequeños					
Azul, adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	2.081-6.240 lb.	3	24
Blanco, adulto	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	601-1.800 lb.4, Nd	4	32, Nd 32
Bronce, adulto	4, Vl 20, Nd 6	32, Vl 160, Nd 48	2.081-6.240 lb.3, Nd	4	24, Nd 32
Dragón tortuga	2, Nd 3	16, Nd 24	2.081-6.240 lb.	1,5, Nd 2	12, Nd 16
Oro, adulto	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	4.161-12.480 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Oro, joven adulto	6, Vl 30, Nd 6	48, Vl 240, Nd 48	3.681-11.040 lb.	4, Nd 4	32, Nd 32
Plata, adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	2.081-6.240 lb.	3	24
Rojo, adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	4.161-12.480 lb.	3	24
Rojo, joven adulto	4, Vl 20	32, Vl 160	3.681-11.040 lb.	3	24
Verde, adulto	4, Vl 20, Nd 4	32, Vl 160, Nd 32	2.081-6.240 lb.	3, Nd 3	24, Nd 24

Carga ligera o sin carga: los dragones, al igual que otras criaturas voladoras, sólo pueden volar cuando no acarrean más que una carga ligera. Las dos columnas bajo esta línea dan el movimiento por tierra cuando no lleva suficiente peso para evitar que vuele.

Capacidad de carga: esta columna proporciona un par de números que representan la gama de una carga media a una carga máxima para el dragón. Por ejemplo, la carga para un dragón negro joven es 101-300 lb. Esto significa que cuando el dragón está cargando 101 lbs. o más, está llevando una carga media (y por ello no puede volar); y no es capaz de moverse en absoluto mientras cargue más de 300 lbs, que es su carga máxima.

Carga media o pesada: las dos columnas bajo esta línea indican el movimiento por tierra del dragón cuando lleva suficiente peso para evitar que vuele (la excepción es el dragón tortuga, que no tiene velocidad de vuelo; sus números en estas columnas simplemente representan la reducción de su velocidad por tierra y nadando que cualquier criatura sufre si lleva más de una carga ligera).

Cómo criar un dragón

Criar un dragón autentico desde que sale del huevo hasta que es lo suficientemente grande como para ser utilizado como montura puede requerir varios años. Incluso los dragones menores, como los dracos, maduran tan despacio que la mayoría de los personajes simplemente no desean esperar el tiempo necesario.

Para las reglas sobre cómo criar a un dragón recién salido del huevo, consulta la barra inferior de la página 13 'Cómo criar un dragón'. Cuando hayas completado con éxito el proceso de crianza, puedes comenzar a enseñar al dragón doméstico a realizar tareas.

Aunque inteligente, el dragón requiere entrenamiento antes de que pueda llevar a un jinete en combate. Entrenar a un dragón que has criado para que sirva como montura requiere seis semanas de trabajo y una prueba de Trato con animales CD 25. Cabalgar sobre un dragón requiere utilizar una silla de montar exótica. Un dragón puede volar mientras lleva un jinete, pero el jinete no puede atacar a menos que consiga una prueba de Montar (consulta la habilidad de Montar en el *Manual del jugador*).

Incluso un dragón entrenado o "domesticado" sigue siendo un dragón, no un animal doméstico ordinario, con sus propios deseos y necesidades. Un dragón joven se parece más a un niño muy inteligente que a un animal (la puntuación de Inteligencia varía de 8 a 18, dependiendo de la edad y el tipo de dragón) y puede muy bien ser más inteligente que su jinete. Con una criatura así, la paciencia y el tacto producen mejores resultados que las palabras duras y los castigos. Es de esperar que el dragón aprenda rápido, pero permite que por su inexperiencia cometa errores. Al igual que los niños y las mascotas, los dragones se cansan, y es mejor dejarlos descansar cuando lo necesiten.

Cómo negociar el servicio

Es probable que un personaje que busca una montura dracónica no pueda o no quiera esperar el tiempo necesario para criar un dragón. En este caso, la mejor opción es negociar con la posible montura (usando magia como los conjuros de *hechizar* es un error, ya que la magia finalmente desaparece, y este tipo de coacción enfurece al dragón). Estas negociaciones requieren alguna forma de pago o recompensa para el dragón, la cual debería ser la apropiada según la variedad del dragón (como perlas para un dragón de bronce) y debería ser al menos una cantidad de 500 po por DG del dragón por año de servicio (pagado por adelantado, por supuesto, generalmente tan pronto como terminen las negociaciones).

La mayoría de las monturas dragón potenciales comienzan con una actitud indiferente hacia el personaje que se les acerca. Un dragón cuya aptitud es cambiada a solícito (consulta 'Cómo influir en la aptitud de los PNJs', en el *Manual del jugador*) por un personaje puede ser entrenado para servir como montura, pero sólo mientras sea tratado bien y recompensado regularmente. Prometer un incremento en la recompensa puede ayudar a persuadir a un dragón para que coopere; cada pago adicional de 500 po por DG proporciona un bonificador de circunstancia +2 a cualquier prueba de Diplomacia realizada para cambiar la actitud del dragón. No puedes volver a intentar realizar una prueba de Diplomacia que hayas fallado para el mismo propósito, a menos que el DM decida que las circunstancias te dan otra oportunidad (por ejemplo, si le haces un gran favor al dragón).

Un dragón cuyo alineamiento no este a un paso del de su jinete no es probable que le sirva durante mucho tiempo, incluso si las negociaciones iniciales han sido un éxito.

Alternativamente, puedes escoger la dote Montura dracónica (consulta la página 105) para ganar el servicio leal de un dragonnel. En este caso, no se requiere pago o prueba de Diplomacia.

Cómo conservar una montura dracónica

Una montura dracónica, aunque puede ser leal hacia ti, todavía sigue siendo una criatura inteligente e independiente, con su propia mente. Es seguro que el DM tratará a la montura dracónica como un PNJ, no como un participante pasivo (un jinete con una puntuación media en Carisma puede esperar perder un montón de discusiones con su montura). Una montura dragón envejece normalmente, pero no gana puntos de experiencia.

No importa todo lo bien que hayas tratado a tu dragón, llegará un tiempo en que quiera marcharse. Debido al ritmo lento de crecimiento del dragón durante su larga vida, las posibilidades indican que tú ganarás experiencia (niveles) más rápido de lo que el dragón crece (y por ello incremente su NEP). En algún momento, el dragón se dará cuenta de que le has dejado atrás (cuando tu nivel exceda el NEP del dragón en 5 o más), y se marchará. Asimismo, una montura dragón que ha alcanzado la edad adulta suele comenzar a pensar en marcharse y formar una familia. Intentar que un dragón no se marche, incluso aunque vayas a tener éxito, es un error. Tanto si un dragón ha hablado de abandonar la compañía antes de hacerlo como si no lo ha hecho, depende de su alineamiento y de la relación que tenga contigo (este punto no se aplica si el dragón es tu allegado o una montura especial; lee más abajo).

Si mantienes tu promesa a un dragón y le permites irse cuando él decida, normalmente permanecerá amistoso hacia ti. Si guarda rencor hacia tí, puede atacarte abiertamente, o puede planearlo en secreto durante años antes de golpear.

EL DRAGÓN COMO ALLEGADO

Si tu DM te lo permite, puedes utilizar la dote Liderazgo para intentar atraer a un dragón y que sea tu allegado. Para determinar qué tipo de dragón responderá a tu llamada, primero consulta la tabla de Liderazgo en la *Guía del dungeon master* para determinar el mayor nivel de allegado que puedes atraer. A continuación consulta la tabla 3–14: allegados dragón, para ver la edad y el tipo de

Tabla 3–14: Allegados dragón

Dragón	Alineamiento	NEP*
Pseudodragón	NB	4
Blanco (cría)	CM	5
Bronce (cría)	CB	6
Negro (cría)	CM	7
Cobre (cría)	CB	7
Blanco (muy joven)	CM	9
Negro (muy joven)	CM	10
Azul (cría)	LM	10
Oropel (muy joven)	CB	10
Bronce (cría)	LB	10
Verde (cría)	LM	10
Cobre (muy joven)	CB	11
Rojo (cría)	CM	11
Plata (cría)	LB	11
Oro (cría)	LB	12
Blanco (joven)	CM	12
Draco	N	12
Negro (joven)	CM	13
Azul (muy joven)	LM	13
Bronce (muy joven)	LB	13
Verde (muy joven)	LM	13
Oropel (joven)	CB	14
Plata (muy joven)	LB	14
Cobre (joven)	CB	15
Rojo (muy joven)	CM	15
Oro (muy joven)	LB	16
Verde (joven)	LM	16
Negro (juvenil)	CM	17
Azul (joven)	LM	17
Oropel (juvenil)	CB	17
Dragón tortuga	N	17
Blanco (juvenil)	CM	17
Bronce (joven)	LB	18
Cobre (juvenil)	CB	18
Plata (joven)	LB	18
Rojo (joven)	CM	19
Oro (joven)	LB	20
Verde (juvenil)	LM	20

*Sustrae 3 si estás utilizando la dote Dragón allegado.

dragón que puedes atraer basado en el nivel de allegado que puedes atraer. Fíjate que aunque en la tabla vienen indicados dragones con un NEP mayor que 17, no puedes utilizar la dote de Liderazgo para atraer a un allegado de mayor nivel que 17.º.

Alternativamente, la dote Dragón allegado (consulta la página 104) permite que atraigas a un allegado dracónico. En este caso, puedes considerar el NEP del dragón como si fuese 3 menos de lo que aparece en la tabla, permitiéndote obtener un dragón más poderoso que con la dote de Liderazgo (este ajuste al NEP es sólo a efectos de seleccionar el allegado apropiado, no para otro propósito).

No importa la dote que utilices, el método por el cual el personaje atraiga al dragón debería ser decidido por el DM y el jugador juntos. Ya que la mayoría de las opciones que aparecen en la tabla 3-14 son más jóvenes que adultos, es bastante posible que ese dragón sea confiado al cuidado de los PJs y entrenado por sus padres. ¡El personaje podría tener incluso la oportunidad de criar a su allegado desde el huevo! Consulta 'Cómo criar un dragón', explicado anteriormente, para obtener más información sobre cómo tratar a los dragones jóvenes.

El dragón como montura especial

Algunos paladines quieren algo más de una montura que su lealtad. Algunos desean un compañero inteligente que comparta sus aventuras, un poderoso aliado contra las fuerzas del mal cuyo poder crezca con el del paladín. Para esos paladines sólo existe una opción: la montura especial dragón.

Obviamente, un dragón es una montura especial mucho más poderosa que cualquier otra que pueda obtener un paladín. Si un paladín pudiese simplemente convocar a una montura dragón, un rasgo de clase diseñado principalmente para darle sabor y secundariamente como un aumento de poder al paladín, se convierte significativamente en algo mucho más útil para el personaje. Estas monturas especiales amenazan con convertirse en algo más especial que el propio paladín.

Es más, la mayoría de los dragones auténticos lo suficientemente grandes como para llevar un jinete tienen poco interés en estar siempre a disposición de la llamada de alguien, incluso de un personaje devoto a la ley y al bien como es un paladín.

Como se ha dicho anteriormente, pocas visiones quitan de tal forma el aliento como un paladín a lomos de un poderoso dragón, con sus escamas brillando al sol mientras vuela por el cielo en busca del mal para castigarlo. Si tus amigos y tú estáis dispuestos a aguantar varios dolores de cabeza, esta opción podría ser la ideal.

Sólo se debería permitir a un dragón legal bueno servir como montura especial de paladín. El dragonnel (consulta el Capítulo 4) es una excepción especial a esta directriz.

Un paladín que desee ser capaz de convocar a un dragón como montura especial debe seleccionar la dote Montura dracónica (consulta la página 105). Entonces selecciona el dragón apropiado de la tabla 3–15: disponibilidad de montura especial dragón, basándose en su nivel de paladín. Puede seleccionar cualquier dragón disponible para su nivel o menor. Por ejemplo, un paladín de 9.º nivel podría seleccionar sólo a un dragonnel como montura especial, mientras que un paladín de 12.º nivel podría elegir a una cría de dragón de oro o a un dragonnel. El paladín debe escoger un dragón que sea capaz de llevarle como jinete (lo cual limita la selección de un jinete Mediano).

Tabla 3–15: Disponibilidad de montura especial dragón

Nivel de paladín	Dragón (tamaño máximo del jinete)
9.º	Dragonnel (M)
11.º	Dragontino astado (M)
12.º	Oro, cría (P)
13.º	Bronce, muy joven (P)
14.º	Plata, muy joven (P)
16.º	Oro, muy joven (M)
18.º	Bronce, joven (P)
19.º	Plata, joven (P)
20.º	Oro, joven (M)

Un paladín debe proporcionar a su montura especial una guarida adecuada; ni siquiera un dragón de plata leal quiere vivir en el establo con las demás monturas. El *Manual de monstruos* describe qué tipo de guarida prefiere cada dragón; cualquier dragón al que se le niegue construir y residir en un guarida adecuada seguramente se rebelará contra el paladín.

Al dragón también se le debe proporcionar un tesoro para que guarde en su guarida. Un tesoro mínimo de 1.000 po por DG del dragón es lo normal, cuya composición exacta depende de los gustos de cada dragón. Por ejemplo, los dragones de bronce prefieren las perlas (el dragón no está simplemente cuidando del tesoro

Tabla 3–16: capacidades de las monturas especiales dragón

——Nivel de paladín (por disponibilidad de montura)*——				DG	Armadura	Ajuste		
9.º	10.º-13.º	14.º-17.º	18.º-20.º	adicion.	natural	Fue	Int	Especial
9.º-10.º	10.º-14.º	14.º-18.º	18.º-20.º	+2	+4	+1	6	Evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, compartir TS
11.º-14.º	15.º-18.º	19.º-20.º		+4	+6	+2	7	Velocidad mejorada
15.º-18.º	19.º-20.º			+6	+8	+3	8	Dar órdenes a criaturas de su especie
19.º-20.º				+8	+10	+4	9	RC

* Los encabezados de columna en negrita (9.º, 10.º-13.º, etc) representan el nivel del paladín (o la selección de niveles) en los cuales una montura está disponible (como se muestra en la tabla 3–15). Las series de números bajo el encabezado de cada columna son los niveles de paladín en los cuales la montura especial dragón tiene las capacidades indicadas en la parte derecha de la tabla.

por ti, le pertenece al dragón, y no querrá separarse amablemente de este tesoro).

Finalmente, y quizás lo más importante, el dragón debe ser tratado con el respeto que se merece una criatura de su poder, su inteligencia y su posición. No es una bestia descerebrada para darle órdenes, ni un secuaz al que mandar. Incluso los dragones legales buenos son criaturas testarudas con sus propias necesidades y deseos.

Una montura especial dragón gana capacidades igual que una montura especial normal, aunque a un ritmo basado en el nivel al cual la montura está disponible por primera vez. Esto significa que las monturas especiales dragón más poderosas no consiguen todas las capacidades típicas de una montura especial. La tabla 3–16: capacidades de las monturas especiales dragón, resume todos los detalles. Para la información básica acerca de los términos de la tabla, consulta la barra inferior 'La montura del paladín' en el *Manual del jugador*. Las diferencias con la información básica se describen a continuación.

DG adicionales: son iguales que los DG adicionales para la montura normal de un paladín, excepto que estos son DG de doce caras (d12).

Int: la columna de "Inteligencia" sólo se aplica a los dragones cuya puntuación de Inteligencia es menor que el valor que aparece (quiere decir que una montura especial dragón con una Inteligencia mayor que el valor que aparece, retiene su Inteligencia normal).

Velocidad mejorada: esta aptitud implica todos las formas de movimiento del dragón, incluyendo la velocidad en tierra, la velocidad de vuelo, e incluso la velocidad cavando o nadando (si el dragón posee alguna o ambas).

Compartir conjuros: esta aptitud se aplica solamente a los conjuros que lanza el paladín. El dragón no puede elegir que los conjuros que lance afecten también al paladín.

Resistencia a conjuros: la RC obtenida por una montura especial dragón no se apila con la RC natural que pueda tener. Sólo se aplica el valor más alto.

Los dragones como siervos infernales

Si tu campaña incluye guardias negros, estos personajes pueden usar estas reglas para reclutar un dragón como siervo infernal. Compara el personaje y el nivel de clase del guardia negro en la tabla 3-17: disponibilidad de siervo infernal dragón. Si el guardia negro tiene el nivel suficiente, puede seleccionar un dragón disponible como su siervo infernal después de coger la dote Dragón allegado.

Igual que con la montura especial dragón, un siervo infernal dragón obtiene capacidades especiales basadas en el nivel en el cual el siervo está disponible por primera vez. Esto significa que los siervos infernales dragón más poderosos no consiguen todas las capacidades típicas de un siervo infernal.

Tabla 3–17: disponibilidad de siervos infernales dragón

Nivel de personaje*	Dragón (tamaño máximo del jinete)
9.º (5.º)	Dragonnel (M)
12.º (6.º)	Blanco, joven (P)
12.º (6.º)	Draco (G)
13.º (7.º)	Negro, joven (P)
16.º (8.º)	Verde, joven (P)
17.º (9.º)	Azul, joven (P)
17.º (9.º)	Dragón tortuga (G)
17.º (9.º)	Blanco, juvenil (P)
18.º (9.º)	Negro, juvenil (P)
19.º (10.º)	Rojo, joven (M)
20.º (10.º)	Verde, joven (M)

*El nivel mínimo de guardia negro está entre paréntesis.

Un siervo infernal dragón gana capacidades igual que un siervo infernal normal, aunque a un ritmo basado en el nivel en el cual el siervo infernal está disponible por primera vez. Esto significa que los siervos infernales dragón más poderosos no consiguen todas las capacidades típicas de siervo infernal. La tabla 3–18: capacidades de los siervos infernales dragón, resume todos los detalles. Para la información básica acerca de los términos en la tabla, consulta

Tabla 3–18: capacidades del siervo infernal dragón

——Nivel de guardia negro (por disponibilidad de siervo)*——				DG	Armadura	Ajuste		
9.º	10.º-13.º	14.º-17.º	18.º-20.º	adicion.	natural	Fue	Int	Especial
9.º-10.º	10.º-14.º	14.º-18.º	18.º-20.º	+2	+4	+1	6	Evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, compartir TS
11.º-14.º	15.º-18.º	19.º-20.º	20.º	+4	+6	+2	7	Velocidad mejorada
15.º-18.º	19.º-20.º			+6	+8	+3	8	Lazo de sangre
19.º-20.º				+8	+10	+4	9	RC

* Los encabezados de columna en negrita (9.º, 10.º-13.º, etc) representan el nivel del guardia negro (o la selección de niveles) en los cuales un siervo infernal está disponible (como se muestra en la tabla 3–17). Las series de números bajo el encabezado de cada columna son los niveles de guardia negro en los cuales el siervo infernal dragón tiene las capacidades indicadas en la parte derecha de la tabla.

'El siervo infernal del guardia negro' en el *Manual del Dungeon Master*. Las diferencias con la información básica se describen a continuación.

DG adicionales: son iguales que los DG adicionales para el siervo infernal de un guardia negro, excepto que estos son DG de doce caras (d12).

Int: la columna de "Inteligencia" sólo se aplica a los dragones cuya puntuación de Inteligencia es menor que el valor que aparece (quiere decir que una montura especial dragón con una Inteligencia mayor que el valor que aparece, retiene su Inteligencia normal).

Velocidad mejorada: esta aptitud implica todos los modos de movimiento del dragón, incluyendo la velocidad en tierra, la velocidad de vuelo, e incluso la velocidad excavando o nadando (si el dragón posee alguna o ambas).

Compartir conjuros: esta aptitud se aplica solamente a los conjuros que lanza el guardia negro. El dragón no puede elegir que los conjuros que lance afecten también al guardia negro.

Resistencia a conjuros: la RC obtenida por una montura especial dragón no se apila con la RC natural que pueda tener. Sólo se aplica el valor más alto.

Una cría de dragón de cobre sirve como familiar.



EL DRAGÓN COMO FAMILIAR

Seleccionando la dote Familiar dracónico, un lanzador de conjuros arcano puede obtener una cría de dragón como familiar. Esta opción es la más popular entre los hechiceros, aunque muchos magos también comprenden el valor de tener de tu lado a un dragón.

Tu alineamiento debe ser uno de los alineamientos aceptables indicados para el tipo de dragón en la tabla 3–19: elegir un familiar dracónico. Además, tu nivel de lanzador de conjuros arcanos debe ser al menos tan alto como el valor indicado para ese dragón. Por ejemplo, un hechicero neutral de 7.º nivel podría seleccionar sólo un dragón blanco como familiar suyo, pero un hechicero neutral de 10.º nivel podría seleccionar a un dragón negro, de cobre, verde o blanco.

Un familiar dracónico que alcanza la categoría de edad de muy joven ya no puede seguir siendo familiar. Pierde su enlace contigo, incluyendo todas las capacidades especiales otorgadas a ti o a él a causa de este enlace. Suponiendo que hayas tratado bien al dragón, este mantendrá contigo una relación amistosa en el futuro.

El familiar dracónico esta unido mágicamente a ti como un familiar normal. El familiar utiliza las características básicas de una criatura de su tipo, como aparecen en el *Manual de monstruos*, con los siguientes ajustes.

Puntos de golpe: la mitad del total de amo o el total normal del familiar, el que sea mayor.

Ataques: utiliza el ataque base del amo o del familiar, el que sea mayor. El daño es igual que el de un dragón normal de su tipo y su tamaño.

TABLA 3–19: ELEGIR UN FAMILIAR DRACÓNICO

Tipo de dragón	Alineamiento del PJ	Nivel de lanzador de conjuros arcano
Azul	LN, LM, NM	10.º
Blanco	N, CN, CM	7.º
Bronce	LB, LN, N	11.º
Cobre	CB, N, CN	10.º
Negro	N, NM, CM	8.º
Oro	LB, NB, LN	14.º
Oropel	NB, CB, CN	9.º
Plata	LB, NB, N	12.º
Rojo	CN, NM, CM	12.º
Verde	N, LM, NM	9.º

TABLA 3–20: APTITUDES ESPECIALES DE LOS FAMILIARES DRACÓNICOS

Nivel de clase del amo	Ajuste de armadura natural	Especial
≤8.º	+1	Alerta, compartir conjuros, evasión mejorada, vínculo de empatía
9.º-12.º	+2	Transmitir conjuros de toque
13.º-16.º	+3	RC
17.º-20.º	+4	*Escudriñar por medio del familiar*

Descripciones de las aptitudes especiales del familiar: todos los familiares dracónicos poseen aptitudes especiales (o confieren aptitudes a sus amos) dependiendo del nivel de su amo. Para obtener detalles completos acerca de las aptitudes mencionadas en la tabla 3–20, consulta la barra inferior 'Familiares', en el *Manual del jugador*.

EL DRAGÓN COMO PERSONAJE JUGADOR

Un modelo de campaña muy diferente presenta a los dragones de manera más prominente en el juego, permitiendo a los jugadores llevar personajes dragón, ya sea como un único personaje en un grupo compuesto principalmente de razas estándar, o como parte de un grupo compuesto solamente por dragones. Dependiendo del tono y del nivel de la campaña, estos poderosos PJs pueden verse envueltos en las aventuras tradicionales o pueden dedicarse a tareas épicas, en la creencia de que las tareas más mundanas están por debajo de ellos.

Un modelo efectivo de campaña podría ser una en el que cada jugador tiene dos personajes en la campaña: un dragón y un miembro de una raza estándar que está unido al dragón mediante parentesco. Algunas aventuras, especialmente aquellas relacionadas con

Ilustración de G. Kubic

incursiones a mazmorras y túneles angostos donde un dragón no puede desarrollar todos sus poderes, se centrarían en las acciones del vástago vinculado. Otras aventuras, especialmente aquellas con un sabor más épico, tendrían como protagonistas a los PJs dragones.

Si adoptas este modelo de campaña, considera recompensar con puntos de experiencia a ambos personajes sin importar cuál se marche de aventuras. Cada vez que un personaje activo gana PX, el personaje inactivo sufre el 25% de la cantidad que sufre el personaje activo.

El vástago del dragón comparte un lazo emocional especial con el personaje dragón; este lazo se refleja mejor en la clase de prestigio amigo del dragón (consulta la página 123). Los vástagos no necesitan adoptar esta clase de prestigio, pero muchos progresan algunos niveles en ella, una vez que son aptos.

Una manera distinta de concentrarse en los dragones como personajes jugadores es utilizar personajes de las razas estándar, pero con la plantilla de semidragón aplicada. Estos personajes pueden utilizar gran parte del material que aparece en este libro, sin alejarse demasiado de los límites de lo que un personaje "normal" de D&D puede hacer. Consulta la plantilla de semidragón en el *Manual de monstruos* y el apartado acerca de los semidragones en el Capítulo 4 de este libro (página 189).



Una cría de dragón de oro se aventura junto a una paladina de 13.º nivel.

Avance y envejecimiento

Un personaje dragón comienza a una edad determinada (de acuerdo con el nivel actual del grupo en la campaña) y gana niveles de personaje según desea el jugador durante el transcurso de sus aventuras. Conforme madura de cría a juvenil, el ajuste de nivel de los dragones auténticos varía entre +2 y +6, dependiendo de la edad y variedad del dragón. Para un PJ dragón, los DG del dragón y su nivel de personaje más su ajuste de nivel es su nivel efectivo de personaje (NEP). Para un personaje que empieza como juvenil o de una edad más joven, este NEP está entre 5 y 20.

Conforme va envejeciendo, como se muestra en la tabla 3–21: envejecimiento para los PJs dragón, se requiere que el dragón dedique un nivel cada pocos años a su "clase" de dragón, para reflejar esos DG extra o el ajuste de nivel que gana con la edad. El personaje debe añadir este nivel de dragón en el primer nivel que gana después de alcanzar una edad que aparezca en la tabla. No gana beneficios por alcanzar una nueva categoría de edad hasta que obtiene ese nivel.

La mayor parte del tiempo, un personaje dragón que avanza un nivel de dragón gana 1 DG (1d12), 1 punto de armadura natural y 1 punto de ataque base. Cada dos incrementos de DG se traducen en un incremento de la salvación base y un aumento de la CD para las aptitudes especiales del dragón.

De vez en cuando, un personaje dragón debe avanzar un nivel de dragón sin ganar DG, ataque base o incremento de salvación base, o cualquier otro beneficio tangible. Estos niveles se indican en la tabla 3–21 mediante asteriscos en la columna "Edad en años": cuando un dragón alcanza una edad específica, el siguiente nivel que obtenga el personaje debe ser usado para progresar en su nivel de dragón. Cuando ocurre esto, su ajuste de nivel se incrementa (y su NEP aumenta correspondientemente), pero el personaje no sufre otros beneficios. Estos "niveles extraños" suavizan la transición entre categorías de edad, las cuales a menudo son acompañadas por un incremento en el ajuste de nivel para contabilizar los cambios de tamaño, puntuaciones de característica y otras capacidades. En la mayoría de los casos de la tabla 3–21, un PJ dragón que está cerca de alcanzar una nueva categoría de edad tiene un ajuste de nivel más alto del que está especificado para su categoría de edad y su tipo en el *Manual de monstruos*. Este método de transición entre categorías de edad asegura que un PJ dragón no realiza rápidos saltos de poder desproporcionados para su NEP, alcanzando una nueva categoría de edad y ganado los beneficios de hasta tres niveles efectivos de personaje a la vez (como, por ejemplo, el que realizaría un dragón blanco con 11 DG y un ajuste de nivel +3 cuando progresara a la categoría de edad juvenil con 12 DG y un ajuste de nivel +5).

Cuando un dragón alcanza una nueva categoría de edad, sus puntuaciones de característica mejoran de manera global. Cuando la puntuación de Inteligencia de un dragón mejora debido a la edad, gana puntos de habilidad adicionales por su nueva puntuación de Inteligencia de manera retroactiva, en contraste con las reglas normales que dirigen el avance de personajes. Cada incremento +2 en Inteligencia, otorga al personaje 1 punto de habilidad adicional por DG de dragón, lo cual se convierte en una nueva habilidad con rango 1 por DG de dragón (si es una habilidad de clase) o 1/2 rango por DG de dragón (para las habilidades transcláseas). El dragón no consigue puntos de habilidad adicionales por cualquier nivel de clase que posea, ni gana puntos de habilidad retroactivamente cuando su Inteligencia se incrementa por otros medios (como por una *diadema de intelecto* o un incremento de característica como parte de una progresión de personaje).

Por ejemplo, Alex está creando un PJ dragón de oro para unirse a un grupo de personajes de nivel 13.º. Su personaje, Kano, comienza a jugar como una cría recién nacida, con 8 DG de dragón y un ajuste de nivel +4, más un nivel de paladín, para un nivel efectivo de personaje total (NEP) de 13.º. Kano tiene 8d12 DG de su herencia de dragón más 1d10 por su nivel de paladín, tiene una armadura natural +7 y posee todas las demás capacidades típicas de una cría

Tabla 3–21: Envejecimiento para los PJs dragón

Edad en años	Categ. de edad	DG de dragón	Ajus. nivel	NEP base
Negro				
0	Cría	4	+3	7
2	Cría	5	+3	8
4	Cría	6	+3	9
6	Muy joven	7	+3	10
9	Muy joven	8	+3	11
12	Muy joven	9	+3	12
16	Joven	10	+3	13
18	Joven	11	+3	14
21	Joven	12	+3	15
24*	Joven	12	+4	16
26	Juvenil	13	+4	17
32	Juvenil	14	+4	18
39	Juvenil	15	+4	19
45*	Juvenil	15	+5	20
Azul				
0	Cría	6	+4	10
2	Cría	7	+4	11
4	Cría	8	+4	12
6	Muy joven	9	+4	13
8	Muy joven	10	+4	14
11	Muy joven	11	+4	15
14*	Muy joven	11	+5	16
16	Joven	12	+5	17
18	Joven	13	+5	18
21	Joven	14	+5	19
24*	Juvenil	14	+6	20
Verde				
0	Cría	5	+5	10
2	Cría	6	+5	11
4	Cría	7	+5	12
6	Muy joven	8	+5	13
9	Muy joven	9	+5	14
12	Muy joven	10	+5	15
16	Joven	11	+5	16
18	Joven	12	+5	17
21	Joven	13	+5	18
24*	Joven	13	+5	19
26	Juvenil	14	+6	20
Rojo				
0	Cría	7	+4	11
2	Cría	8	+4	12
3	Cría	9	+4	13
5*	Cría	9	+5	14
6	Muy joven	10	+5	15
8	Muy joven	11	+5	16
11	Muy joven	12	+5	17
14*	Muy joven	12	+6	18
16	Joven	13	+6	19
19	Joven	14	+6	20
Blanco				
0	Cría	3	+2	5
2	Cría	4	+2	6
3	Cría	5	+2	7
5*	Cría	5	+3	8
6	Muy joven	6	+3	9
9	Muy joven	7	+3	10
12	Muy joven	8	+3	11
16	Joven	9	+3	12
18	Joven	10	+3	13
20*	Joven	10	+4	14
22	Joven	11	+4	15
24*	Joven	11	+5	16
26	Juvenil	12	+5	17
32	Juvenil	13	+5	18
39	Juvenil	14	+5	19
45*	Juvenil	14	+6	20
Oropel				
0	Cría	4	+2	6
2	Cría	5	+2	7
3	Cría	6	+2	8
5*	Cría	6	+3	9
6	Muy joven	7	+3	10
8	Muy joven	8	+3	11
11	Muy joven	9	+3	12
14*	Muy joven	9	+4	13
16	Joven	10	+4	14
19	Joven	11	+4	15
22	Joven	12	+4	16
26	Juvenil	13	+4	17
32	Juvenil	14	+4	18
39	Juvenil	15	+4	19
45*	Juvenil	15	+5	20
Bronce				
0	Cría	6	+4	10
2	Cría	7	+4	11
4	Cría	8	+4	12
6	Muy joven	9	+4	13
8*	Muy joven	9	+5	14
10	Muy joven	10	+5	15
12	Muy joven	11	+5	16
14*	Muy joven	11	+6	17
16	Joven	12	+6	18
19	Joven	13	+6	19
22	Joven	14	+6	20
Cobre				
0	Cría	5	+2	7
2	Cría	6	+2	8
3	Cría	7	+2	9
5*	Cría	7	+3	10
6	Muy joven	8	+3	11
8	Muy joven	9	+3	12
11	Muy joven	10	+3	13
14*	Muy joven	10	+4	14
16	Joven	11	+4	15
19	Joven	12	+4	16
22	Joven	13	+4	17
26	Juvenil	14	+4	18
34	Juvenil	15	+4	19
42	Juvenil	16	+4	20
Oro				
0	Cría	8	+4	12
2	Cría	9	+4	13
3	Cría	10	+4	14
5*	Cría	10	+5	15
6	Muy joven	11	+5	16
8	Muy joven	12	+5	17
11	Muy joven	13	+5	18
14*	Muy joven	13	+6	19
16	Joven	14	+6	20
Plata				
0	Cría	7	+4	11
2	Cría	8	+4	12
4	Cría	9	+4	13
6	Muy joven	10	+4	14
8	Muy joven	11	+4	15
11	Muy joven	12	+4	16
14*	Muy joven	12	+5	17
16	Joven	13	+5	18
19	Joven	14	+5	19
22	Joven	15	+5	20

*En esta edad, el dragón debe progresar un nivel de dragón sin ganar DG (es sólo un incremento del ajuste de nivel).

de dragón de oro y un paladín de 1.er nivel. Como personaje de 13.º nivel, comienza a jugar con 78.000 PX (o cualquier cifra que el DM especifique entre 78.000 y 90.999) y debe acumular un total de 91.000 PX para progresar al siguiente nivel.

Kano gana dos niveles de paladín antes de alcanzar su segundo cumpleaños. Antes de añadir su siguiente nivel de dragón, todavía posee 8d12 DG y ahora tiene 3d10 DG de paladín. Sus aptitudes raciales no han cambiado, pero sus aptitudes de paladín han progresado de acuerdo a su nivel. Su NEP es 15. Cuando cumpla los 2 años, la próxima vez que gane un nivel debe añadir un DG de dragón en lugar de un nivel de paladín. Obtiene 1d12 DG, su bonificador de armadura natural aumenta en +1, y su ataque base progresa. Como ahora posee un total de 12 DG, gana una dote y un incremento de característica. Su NEP aumenta en 1 como si hubiese ganado un nivel de paladín, hasta 16.

Después de su 2.º cumpleaños, Kano sólo obtiene un nivel de paladín durante el siguiente año. Antes de cumplir el tercero, Kano es un paladín de 4.º nivel y un personaje de 17.º nivel. Después de su 3.er cumpleaños, debe añadir otro nivel de dragón, teniendo un total de 10d12 DG de dragón más sus 4d10 DG de paladín. Su ataque base, salvación base y armadura natural se incrementan

todos en +1, y la CD de salvación contra su arma de aliento se incrementa a 15 + su modificador de Con. Su NEP es ahora 18.

Pasan dos años más y Kano obtiene un nivel más de paladín, convirtiéndole en un paladín de 5.º nivel y un personaje de 19.º nivel. Ahora cumple los 5 años y debe añadir otro nivel de dragón (pero este no le proporciona un DG adicional). Todavía tiene 10d12 DG de dragón y 5d10 DG de paladín, pero su ajuste de nivel ahora es +5, lo que le convierte en un personaje de 20.º nivel.

Cuando Kano cumple los 6 años, se convierte en un dragón muy joven y debe progresar otro nivel de dragón. Sus DG de dragón aumentan a 11d12, aún es un paladín de 5.º nivel y su ajuste de nivel sigue siendo +5, por lo que ahora es un personaje de 21.er nivel. Además de los incrementos a su ataque base y a su bonificador de armadura natural por tener más DG de dragón, gana las aptitudes de un dragón muy joven; el daño de su arma de aliento aumenta a 4d10, y sus puntuaciones de característica aumentan de la siguiente manera: Fue +2, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2. Su puntuación de Inteligencia mejorada le otorga 11 puntos de habilidad adicionales, que los puede utilizar para obtener una habilidad de clase (por su clase de "dragón") a 11 rangos o una habilidad transclásea a 5 1/2 rangos.

Otros dragones auténticos

Para otros dragones auténticos además de los que aparecen en el *Manual de monstruos*, crea tablas como las anteriores utilizando la información de la tabla 3–22: ajustes de nivel adicionales.

TABLA 3–22: AJUSTES DE NIVEL ADICIONALES

Variedad dragón	DG	Ajus. nivel	Comparar
Dragones gema			
Zafiro	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Cobre
Cristal	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Amatista	6/9/12	+4/+4/+5	Azul
Esmeralda	6/9/12	+4/+4/+6	Bronce
Topacio	7/10/13	+4/+4/+5	Plata
Dragones faerûnios			
Colmillo	3/6/9/12	+3/+4/+5/+5	Oropel
Sombra	4/7/10/13	+3/+3/+3/+4	Negro
del Canto	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Pardo	6/9/12/15	+2/+3/+4/+5	—
de las Profund.	6/9/12	+4/+4/+5	Azul
Dragones Lung			
Yu lung	6/9/12	+1/+2/+3	Cobre
Pan lung	13	+4	Negro
Li lung	14	+6	Verde
Dragones infernales			
Estigio	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Herrumbre	6/9/12	+4/+4/+5	Azul
Piroclástico	7/10/13	+4/+5/+6	Rojo
Tarteriano	8/11/14	+4/+5/+6	Oro
Rugiente	9/12	+4/+5	—
Dragones planarios			
Etéreo	4/7/10/13	+2/+3/+4/+4	Oropel
Batalla	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Cobre
Caos	6/9/12	+4/+4/+6	Bronce
Oceánico	7/10/13	+4/+4/+5	Plata
Radiante	9/12	+4/+5	—

En la tabla se proporcionan los DG y los ajustes de nivel para crías, muy jóvenes, jóvenes (normalmente) y juveniles (a veces). Por ejemplo, un dragón zafiro tiene 5 DG y un ajuste de nivel +2 como cría, 8 DG y un ajuste de nivel +3 cuando alcanza la categoría de edad muy joven, 11 DG y un ajuste de nivel cuando llega a la categoría de edad joven y 15 DG y un ajuste de nivel +4 como juvenil. Su progresión es idéntica a la de un dragón de cobre.

Si la suma de sus DG y su ajuste de nivel proporcionan un nivel efectivo de personaje mayor de 20, ese personaje dragón es demasiado poderoso para encajar en un grupo de PJs por debajo de los niveles épicos. Por ejemplo, un dragón rugiente tiene 9 DG y un ajuste de nivel +4 como cría y 12 DG y un ajuste de nivel +5 como dragón muy joven.

Cuando alcanza la categoría de edad joven, posee 15 DG y un ajuste de nivel +6, lo que le da un NEP de 21; por esto, la información sobre un dragón rugiente joven como PJ no aparece en la tabla 3–22.

Asimismo, todos los dragones lung son yu lung durante los primeros 25 años de su vida (hasta la categoría de edad joven). Cuando un yu lung alcanza la categoría de edad juvenil, se transforma en una variedad diferente de dragón. Debido a su alto ajuste de nivel y DG cuando es juvenil, muchos dragones lung tienen NEP mayores de 20 en la categoría de edad juvenil y por eso no se mencionan en esa tabla. Estas variedades incluyen a los shen lung, chian lung, tun mi lung, lung wang y t'ien lung. Los DG y los ajustes de nivel que aparecen para los pan lung son solamente para los juveniles.

PJs dragones menores

Utilizar otra criatura del tipo dragón como personaje jugador es menos complicado que usar un dragón auténtico. Una criatura de ese tipo tiene fijado un ajuste de nivel y no posee una progresión debido a la edad, por lo que cuando el personaje empieza a jugar con ella, no hay razón para hacer progresar otra vez al personaje como monstruo. Por ejemplo, un personaje draco, con un ajuste de nivel +4 y 7 DG, tiene un NEP de 11 y se une a un grupo de aventureros de 11.º nivel. El draco continúa progresando como personaje, igual que cualquier otro personaje del grupo.

Muchas criaturas del tipo dragón tienen más de 20 DG, o su ajuste de nivel incrementaría su NEP por encima de 20. Estos monstruos no se incluyen en la información siguiente.

Dragón menor	Ajus. Nivel
Draco	+4
Dragón feérico	+2
Dragón tortuga	+5
Dragonnel	+3
Dragontino abisal	+5
Dragontino menor crestado	+2
Dragontino de agua	+3
Dragontino de aire	+3
Dragontino de cieno	+3
Dragontino de fuego	+3
Dragontino de hielo	+3
Dragontino de humo	+3
Dragontino de magma	+3
Dragontino de tierra	+3
Pseudodragón	+3
Sierpe terrestre de la infraoscuridad	+2
Sierpe terrestre de las llanuras	+2
Sierpe terrestre del bosque	+3

Criatura genérica	Ajus. Nivel
Dracoliche	+4
Dracónico	+1
Dragón espectral	+5
Dragón vampírico	+5
Semidragón	+3

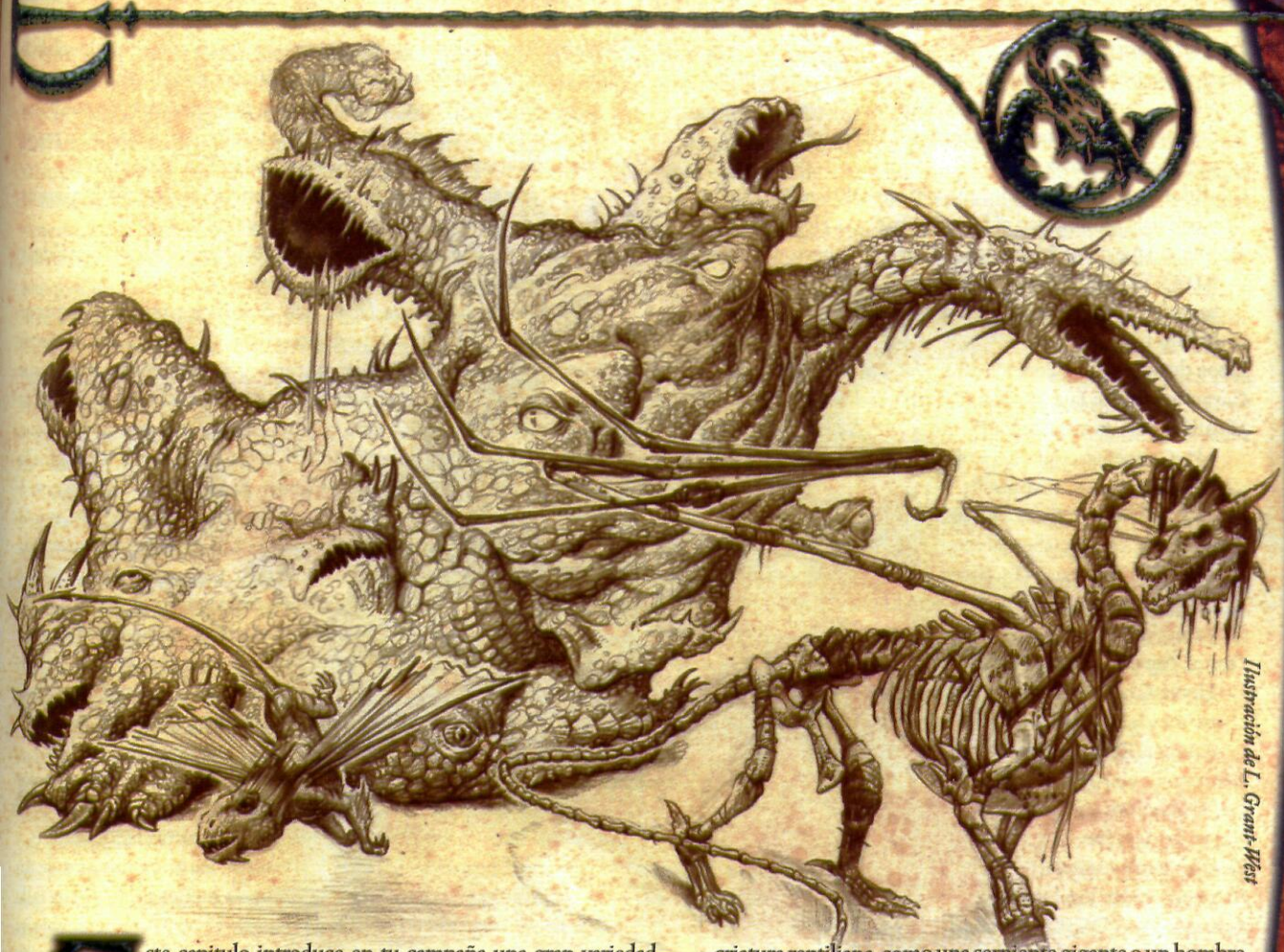


Ilustración de L. Grant-West

Este capítulo introduce en tu campaña una gran variedad de monstruos relacionados con los dragones. Unos pocos están reproducidos de fuentes anteriores; considera las versiones presentadas aquí como las oficiales y las correctas.

DRACOLICHE

El dracoliche es una criatura muerta viviente resultado de la transformación de un dragón maligno. El proceso se lleva a cabo normalmente mediante la cooperación entre un dragón maligno y un poderoso clérigo, hechicero o mago, pero se sabe de lanzadores de conjuros especialmente poderosos, que han obligado a dragones malignos a someterse a la transformación contra su voluntad.

El dragón debe consumir primero un brebaje letal conocido como poción de dracoliche (consulta la pagina 122). Este acto mata instantáneamente al dragón, después de lo cual, su espíritu es transferido a la filacteria del dracoliche (consulta también la página 120), sin importar la distancia que haya entre la filacteria y el cuerpo del dragón.

Un espíritu contenido en una filacteria puede sentir cualquier cadáver reptiliano o de dragón de tamaño Mediano o mayor a menos de 90' y puede intentar poseerlo. Bajo ninguna circunstancia puede poseer un cuerpo vivo. El cuerpo original del espíritu es un recipiente ideal, y cualquier intento de poseerlo tiene éxito automáticamente. Para poseer un cuerpo adecuado que no sea el propio, el dracoliche debe realizar con éxito una prueba de Carisma (CD 10 para un dragón auténtico, CD 15 para cualquier otra criatura del tipo dragón, o CD 20 para cualquier otro tipo de criatura reptiliana, como una serpiente gigante o un hombre lagarto). Si la prueba falla, el dracoliche no puede volver a poseer ese cuerpo en particular.

Si el cuerpo acepta el espíritu, el cadáver queda animado. Si el cadáver animado es el anterior cuerpo del espíritu, se convierte inmediatamente en un dracoliche. De lo contrario se transforma en un proto-dracoliche (ver más adelante).

Un dracoliche aparece como una versión esquelética o semiesquelética de su antiguo yo, con unos brillantes puntitos de luz en sus sombrías cuencas oculares.

EJEMPLO DE DRACOLICHE

Este ejemplo utiliza un dragón azul venerable como criatura base.

Dracoliche azul venerable
Muerto viviente Gargantuesco
Dado de golpe: 33d12 (214 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas), Ec 20', Vl 150' (torpe)
CA: 40 (tamaño –4, natural +34), toque 8, desprevenido 42
Ataque base/Presa: +33/+57
Ataque: mordisco +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12)
Ataque completo: mordisco +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12), 2 garras +36 cuerpo a cuerpo (2d8+6), 2 alas +36 cuerpo a cuerpo (2d6+6) y coletazo +36 cuerpo a cuerpo (2d8+18)

Frente/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido de cola, *controlar muertos vivientes*, crear/destruir agua, desgarro, engarro, mirada paralizante, presencia pavorosa
Cualidades especiales: inmune a efectos de sueño mágico y parálisis, inmunidad al fuego, al frío, a la electricidad y *polimorfarse*, invulnerabilidad, rasgos de muerto viviente, RD 15/mágica y 5/contundente, RC 30, sentido ciego 60', sentidos agudos, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +18, Ref +18, Vol +23
Características: Fue 35, Des 10, Con -, Int 20, Sab 21, Car 22
Habilidades: Averiguar intenciones +41, Avistar +41, Buscar +41, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +43, Diplomacia +46, Disfrazarse +6 (+8 a actuar), Engañar +42, Esconderse +19, Escuchar +41, Intimidar +44, Reunir información +8, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +15,Saber (historia) +15, Saber (local) +15, Saber (naturaleza) +15, Saber (religión) +15, Supervivencia +5 (+7 ambientes naturales sobre tierra, evitar perderse, seguir rastros)
Dotes: Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro, Flotar, Grande y en carga, Luchar a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Pericia en combate, Prolongar conjuro, Recuperar el aliento
Entorno: desiertos templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 23
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: legal maligno
Avance: 34-35 DG (Gargantuesco)

Esta criatura diabólica ha transformado un antiguo complejo de tumbas en su guarida. Lo que antaño era un lugar de respeto a los difuntos, ahora se ha convertido en un osario.

Combate

Este dracoliche utiliza sus conjuros para advertir y espiar a los enemigos que se acercan, asegurándose hasta que conoce lo suficiente de ellos como para defenderse por si mismo. Prefiere tácticas de guerrilla, utilizando *puerta dimensional* para ir y venir según le plazca. Divide a sus enemigos con conjuros como *niebla sólida* y *telaraña*, y entonces acaba con los enemigos aislados.

Este dracoliche también utiliza cualquier objeto mágico que posea de la mejor forma posible (genera su tesoro de acuerdo a las reglas normales o utiliza el tesoro de dragón VD 23 del Apéndice 1).

Las armas naturales de este dracoliche se consideran armas mágicas a efectos de superar la resistencia al daño.

Arma de aliento (Sb): línea de 120' (cono de 60' si lo moldea), 20d8 electricidad, Reflejos CD 32 mitad.

Presencia pavorosa (Ex): este dracoliche puede atemorizar a sus enemigos con su mera presencia. La aptitud tiene efecto automáticamente cuando ataca, carga o vuela por encima de sus cabezas. Las criaturas a menos de 180' están sujetas al efecto si tiene menos de 35 DG. Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad CD 32 permanece inmune a la presencia pavorosa durante 24 horas. Si falla, una criatura con 4 DG o menos queda despavorida 4d6 asaltos, y una con 5 DG o más queda estremecida durante 4d6 asaltos. Los dracoliches ignoran la presencia pavorosa de otros dracoliches.

Desgarro (Ex): 4d8+18 puntos de daño extra.

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o más pequeñas, mordisco para 4d6+12/asalto o garra para 2d8+6/asalto.

Invulnerabilidad: si un dracoliche muere, su espíritu regresa inmediatamente a su filacteria, desde donde puede intentar volver a poseer un cuerpo disponible.

Sentidos agudos (Ex): este dracoliche ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y el doble de bien con luz normal. También posee visión en la oscuridad hasta 120'.

Mirada paralizante (Sb): la mirada de los brillantes ojos de un dracoliche puede paralizar a una víctima a menos de 40' si esta falla un TS de Fortaleza CD 24. Si tiene éxito en el TS, el personaje es inmune para siempre a la mirada paralizante de ese dracoliche en particular. Si falla, la víctima queda paralizada durante 2d6 asaltos.

Toque paralizante (Sb): una criatura impactada por cualquiera de los ataques físicos del dracoliche, debe realizar un TS de Fortaleza CD 24 o quedará paralizado durante 2d6 asaltos. Un TS con éxito contra este efecto no confiere ninguna inmunidad contra ataques posteriores.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *crear/destruir agua* (Voluntad CD 32 niega), *ventriloquismo* (CD 17); 1/día: *terreno alucinatorio* (CD 20), *velo* (CD 22). Nivel de lanzador 33.º.

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: escupidor escamoso.
(Acuático): dragón de cieno, dragón oceánico, dragón estigio, dragontino de agua, sierpe terrestre de los pantanos.
(Agua): dragontino de agua, dragontino de cieno, dragontino de hielo.
(Aire): dragontino de aire, dragontino de hielo, dragontino de humo, dragontino de la tormenta.
Ajeno (Caótico): dragontino abisal.
Ajeno (Maligno): dragontino abisal.
(Caótico): dragón del caos.
Constructo: gólem dragón de hueso, gólem dragón de piedra, gólem dragón de hierro.
Dragón: dragón de batalla, dragón de herrumbre, dragón de las sombras, dragón oceánico, dragón del caos, dragón estigio, dragón etéreo, dragón feérico, dragontino astado, dragón piroclástico, dragón radiante, dragón rugiente, dragón tarteriano, dragonnel, dragontino de la tormenta, dragontinos elementales, semidragón, sierpes terrestres.
(extraplanario): dragón de batalla, dragón de herrumbre, dragón oceánico, dragón del caos, dragón estigio, dragón etéreo, dragón piroclástico, dragón radiante, dragón rugiente, dragón tarteriano.
(Frío): dragontino de hielo.
(Fuego): dragontino abisal, dragontino de fuego, dragontino de humo.
Humanoide monstruoso: draconiano.
Muertos vivientes: dracoliche, dragón espectral, dragón esquelético, dragón vampírico, dragón zombi.
(Plaga): plaga del escarabajo del tesoro.
(reptiliano): draconiano.
Sabandija: escarabajo del tesoro, plaga del escarabajo del tesoro.
(Tierra): dragontino de cieno, dragontino de magma, dragontino de tierra.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Barrido de cola (Ex): un dracoliche puede realizar un barrido con su cola como una acción estándar. El barrido afecta a un semicírculo de 30' de diámetro. Inflige 2d6+21 puntos de daño a las criaturas Pequeñas o menores (Reflejos CD 32 mitad).

Rasgos de muerto viviente: un dracoliche es inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía, así como a la fatiga y al agotamiento. No puede ser alzado, y sólo puede ser resucitado si élquiere.

Conjuros conocidos (6/8/8/7/7/7/5; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, rayo de escarcha, remendar, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, comprensión idiomática, escudo, proyectil mágico, siervo invisible*; 2.º: *contorno borroso, detectar pensamientos, oscuridad, resistir energía, telaraña*; 3.º: *disipar magia, intermitencia, ralentizar, toque vampírico*; 4.º: *confusión, niebla sólida, ojo arcano, puerta dimensional*; 5.º: *disipar el bien, dominar persona, nube aniquiladora*; 6.º: *desintegrar, globo de invulnerabilidad*.



Dracoliche

CÓMO CREAR UN DRACOLICHE

"Dracoliche" es un plantilla adquirida que se puede añadir a cualquier dragón maligno (llamado a partir de ahora 'criatura base'), aunque es mas común en dragones viejos o mayores, con aptitudes sortílegas.

Un dracoliche utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto lo siguiente.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. No calcules de nuevo el ataque base de la criatura, sus TS o puntos de habilidad. Su tamaño no cambia.

Velocidad: la aptitud del dracoliche para volar se cambia a causas sobrenaturales.

Clase de armadura: un dracoliche gana un bonificador de armadura natural +2 (la piel se endurece cuando se transforma en dracoliche).

Ataques: un dracoliche no puede realizar ataques de aplastar incluso si podía hacerlos cuando la criatura base estaba viva.

Daño: un dracoliche inflige 1d6 puntos extra de daño por frío con cada impacto con éxito que realice. Un ataque con éxito puede paralizar a la víctima (consulta más abajo).

Ataques especiales: un dracoliche retiene todos los tipos de ataques especiales de la criatura base, incluyendo el arma de aliento, el uso de conjuros y las aptitudes sortílegas. Algunas de esas formas de ataque mejoran, además de ganar nuevas capacidades.

Arma de aliento (Sb): como un dracoliche no posee la característica de Con, utiliza su modificador de Carisma para determinar la CD de salvación de su arma de aliento.

Controlar muertos vivientes (St): una vez cada tres días, un dracoliche puede utilizar *controlar muertos vivientes* igual que si tuviese el conjuro (nivel de lanzador 15.º). El dracoliche no puede lanzar ningún otro conjuro mientras esta aptitud este funcionando.

Presencia pavorosa (Ex): como la puntuación de Carisma de la criatura aumenta en 2, la CD de salvación para la presencia pavorosa del dracoliche aumenta en 1.

Mirada paralizante (Sb): la mirada de los brillantes ojos del dracoliche puede paralizar a las víctimas que se encuentren a menos de 40' si estas fallan un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del dracoliche + modificador de Car del dracoliche). Si tiene éxito en el TS, el personaje es inmune para siempre a la mirada paralizante de ese dracoliche en particular. Si falla, la víctima queda paralizada durante 2d6 asaltos.

Toque paralizante (Sb): una criatura impactada por cualquiera de los ataques físicos del dracoliche, debe realizar un TS de Fortaleza (igual CD que la mirada paralizante del dracoliche) o quedará paralizada durante 2d6 asaltos. Un TS con éxito contra este efecto no confiere ninguna inmunidad contra ataques posteriores.

Cualidades especiales: un dracoliche retiene todas las cualidades especiales de la criatura base. Algunas son mejoradas mientras que otras son aptitudes especiales nuevas que gana con la transformación en dracoliche.

RD: como un esqueleto, el dracoliche tiene RD 5/contundente.

Inmunidades: además de las inmunidades habituales de los muertos vivientes (ver más abajo), un dracoliche es inmune a los efectos de polimorfar, frío y electricidad.

Invulnerabilidad: si muere un dracoliche, su espíritu vuelve inmediatamente a su filacteria. Si no hay ningún cadáver del tipo dragón a menos de 90', el dracoliche queda atrapado en la filacteria hasta que haya disponible (si sucede alguna vez) un cadáver. Un dracoliche es difícil de destruir. Si su espíritu se encuentra dentro de la filacteria, destruir este objeto cuando no hay un cuerpo adecuado disponible dentro del alcance hace que se destruya por completo al dracoliche. Asimismo, un dracoliche activo es incapaz de intentar futuras posesiones si su filacteria es destruida. El destino del espíritu de un dracoliche sin cuerpo (es decir, un espíritu sin cuerpo ni filacteria) es desconocido, pero probablemente se vea arrastrado a los planos Inferiores.

Resistencia a conjuros (Ex): convertirse en un dracoliche incrementa la RC del dragón en +3. Un dracoliche posee una RC mínima de 16.

Rasgos de muerto viviente: un dracoliche es inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía, así como a la fatiga y al agotamiento. No puede ser alzado y sólo puede ser resucitado si él quiere. Posee visión en la oscuridad hasta 60' (a menos que la criatura base tenga un alcance mayor).

Tiros de salvación: como muertos vivientes, los dracoliches son inmunes a cualquier cosa que requiera un TS de Fortaleza a menos que afecte también a objetos.

Características: al ser un muerto viviente, el dracoliche no posee puntuación de Constitución (utiliza su modificador de Carisma para determinar la CD de los TS de su arma de aliento, barrido con la cola y aptitudes similares). Su puntuación de Carisma aumenta en 2 puntos, lo cual incrementa la CD de salvación contra su presencia pavorosa y otras aptitudes especiales. Por lo demás, las características del dracoliche son las mismas que las de la criatura base.

Organización: solitario.

Valor de desafío: igual que la criatura base +3.

Alineamiento: siempre maligno.

Avance: hasta +2 DG.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +4.

PROTO-DRACOLICHES

Un proto-dracoliche surge cuando el espíritu de un dracoliche posee cualquier cuerpo que no sea el cadáver que quedó cuando el dragón bebió la poción de dracoliche. Un proto-dracoliche posee la mente y los recuerdos de la forma original y los puntos de golpe e inmunidades de un dracoliche. Un proto-dracoliche no puede hablar ni lanzar conjuros. Más aún, no puede infligir daño extra por frío, utilizar armas de aliento o presencia pavorosa como un dracoliche. Su Fuerza, velocidad y CA son las del cuerpo poseído.

Un proto-dracoliche se transforma en un dracoliche completo en 2d4 días. Cuando la transformación es completa, la forma del dracoliche se asemeja a la de su cuerpo original. Ahora puede hablar, lanzar conjuros y utilizar el arma de aliento que tenía originalmente, además de ganar todas las aptitudes del dracoliche. Un dracoliche siempre guarda unos pocos cuerpos "de reserva" de tamaño adecuado cerca del escondite de su filacteria. De esta manera, si su cuerpo *actual es destruido, puede* poseer y transformar un nuevo cuerpo en unos pocos días.



Dragónido

Ilustración de S. Tappin

DRAGÓNIDO

Humanoide monstruoso Grande (reptiliano)
Dado de golpe: 7d8+7 (38 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 40' (buena)
CA: 17 (tamaño –1, destreza +1, natural +7), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +7/+15
Ataque: garra anterior +10 cuerpo a cuerpo (1d6+4) o lanza larga +10/+5 cuerpo a cuerpo (1d10+6)
Ataque completo: 2 garras anteriores +10 cuerpo a cuerpo (1d6+4) o lanza larga +10/+5 cuerpo a cuerpo (1d10+6)
Frente/Alcance: 10'/10' (20' con lanza larga)
Ataques especiales: desgarrar 1d6+2
Cualidades especiales: detectar magia, visión en la oscuridad 120'
Tiros de salvación: Fort +5, Ref +6, Vol +7
Características: Fue 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 13
Habilidades: Avistar +12, Escuchar +12
Dotes: Ataque en vuelo, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, nidada (2-8), o escuadra (4-16 más 1 humano nigromante de 7.º a 11.º nivel)
Valor de desafío: 3
Tesoro: monedas estándar; no mercancías; doble de objetos
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: por clase de personaje
Ajuste de personaje: +2.

Los dragónidos son criaturas humanoides de las que se cree que son primos distantes de los dragones. Se les puede encontrar en tribus salvajes o como sirvientes de amos humanos, y su

fuerza bruta y sus garras afiladas les convierten en una amenaza mortal.

Los dragónidos son humanoides de 8 a 9' de altura con rasgos de dragón. Sus pieles de escamas poseen tonalidades desde el ocre amarillo oscuro hasta el marrón rojizo, con manchas y estrías más oscuras. Sus rostros son definitivamente dracónicos, con un hocico largo, una melena de pelo grueso y unos pequeños cuernos que apuntan hacia atrás saliendo de su cabeza. Poseen unas alas de color verde que se aclaran hasta el amarillo o el dorado, aunque a veces sus alas tienen el mismo color que su cuerpo.

El lenguaje de los dragónidos es el dracónico.

COMBATE

Los dragónidos prefieren luchar en el aire, lanzándose hacia abajo para desgarrar a sus oponentes en tierra con sus garras anteriores. Si se ven obligados a luchar en tierra, los dragónidos se mueven y utilizan sus garras o armas (prefieren las lanzas largas y otras armas de alcance).

La mayoría de los dragónidos tienen un deseo fuerte de adquirir objetos mágicos (quizás heredado de sus antepasados) y suelen atacar a los personajes que poseen este tipo de objetos antes que a los demás. Si es posible, un dragónido cogerá un objeto de su adversario y huirá llevándoselo, para dejarlo en su cueva (resuélvelo como un intento de desarmar; como el dragónido está desarmado, agarrará el objeto si gana la prueba enfrentada).

Desgarro (Ex): los dragónidos realizan dos ataques adicionales (+10 cuerpo a cuerpo) con sus garras posteriores para infligir 1d6+2 puntos de daño con cada una cuando atacan desde el aire.

Detectar magia (Sb): los dragónidos poseen la capacidad innata de utilizar *detectar magia* como acción gratuita, una vez por asalto.



Dragón colmillo

LOS DRAGÓNIDOS COMO PERSONAJES

La mayoría de los dragónidos con clases de personajes son bárbaros, y el bárbaro es su clase predilecta. Sin embargo, se han tenido noticias acerca de un puñado de hechiceros dragónidos, y su número parece que está aumentando lentamente.

LOS DRAGÓNIDOS COMO PERSONAJES JUGADORES

Los personajes dragónidos poseen los siguientes rasgos raciales.

—Fuerza +8, Destreza +2, Constitución +2, Sabiduría +4, Carisma +2. Los dragónidos son criaturas poderosas que obtienen grandes capacidades de su lazo ancestral con los dragones.

—Tamaño Grande: penalización –1 a la CA, penalización –1 al ataque, penalización –4 a las pruebas de Esconderse; los límites de levantamiento y carga son el doble que el de los personajes Medianos.

—La velocidad base en tierra del dragónido es 20'. Tiene una velocidad de vuelo de 40' (buena).

—Ataques naturales: el dragónido es competente con sus ataques de garras, las cuales infligen 1d6 puntos de daño cada una. Si utiliza una garra como ataque secundario (junto con un arma esgrimida en la otra mano), sufre las penalizaciones normales por luchar con dos armas.

—Cuando realiza un ataque completo mientras está en el aire, un personaje dragónido puede realizar también dos ataques adicionales con sus garras traseras con su ataque base completo (con una penalización de –5 si también está atacando con un arma).

—Los dragónidos pueden usar *detectar magia* como aptitud sobrenatural, como un hechicero cuyo nivel sea igual a los DG del dragónido.

—Dados de golpe raciales: un dragónido comienza con siete niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 7d8 DG, un ataque base +7 y unas salvaciones base de Fort +2, Ref +5 y Vol +5.

—Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un dragónido le otorgan puntos de habilidad igual a 10 × (2 + modificador Int). Sus habilidades de clase son Avistar y Escuchar.

—Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un dragónido le conceden tres dotes.

—Armadura natural +7.

—Idiomas automáticos: dracónico. Idiomas adicionales: común, enano, gnoll, trasgo, orco.

—Clase predilecta: bárbaro.

—Ajuste de nivel: +2.

DRAGÓN COLMILLO

Dragón

Entorno: montañas templadas.

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil o joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 progenie).

Valor de desafío: cría 2, muy joven 3, joven 4, juvenil 6, joven adulto 8, adulto 10, adulto maduro 12, viejo 15, muy viejo 17, venerable 18, sierpe 19 y gran sierpe 21

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: siempre caótico neutral

Avance: cría 4-5 DG ; muy joven 7-8 DG; joven 10-11 DG; juvenil 13-14 DG; joven adulto 16-17 DG; adulto 19-20 DG; adulto

Dragones colmillo por edad

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	Me	3d12+3 (22)	11	10	13	8	13	8	+3/-5	5	4	3	4	1d2 (CD 10)	—
Muy joven	P	6d12+6 (45)	13	10	13	8	13	8	+6/+3	8	6	5	6	1d3 (CD 12)	—
Joven	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	15	10	+9/+11	11	8	6	8	1d4 (CD 14)	—
Juvenil	G	12d12+36 (114)	19	10	17	10	15	10	+12/+20	15	11	8	10	1d4 (CD 16)	—
Joven adulto	G	15d12+45 (142)	21	10	17	12	17	12	+15/+24	19	12	9	12	1d6(CD 18)	18
Adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	12	17	12	+18/+28	23	15	11	14	1d6 (CD 20)	20
Adulto maduro	E	21d12+84 (220)	27	10	19	14	19	14	+21/+37	27	16	12	16	1d8 (CD 22)	22
Viejo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	14	19	14	+24/+41	31	19	14	18	1d8 (CD 24)	24
Muy viejo	Ga	27d12+135 (310)	31	10	21	16	21	16	+27/+49	33	20	15	20	2d4 (CD 26)	26
Venerable	Ga	30d12+180 (375)	33	10	23	16	21	16	+30/+53	37	23	17	22	2d4 (CD 28)	28
Sierpe	Ga	33d12+198 (412)	35	10	23	18	23	18	+33/+57	41	24	18	24	2d6 (CD 30)	30
Gran sierpe	Ga	36d12+252 (486)	37	10	25	20	23	20	+36/+61	45	27	20	26	2d6 (CD 33)	33

Aptitudes del dragón colmillo por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel lanzador	RC
Cría	60', Vl 90' (regular)	+0	14 (tamaño +2, natural +2)	Daño incrementado, derribar, imitar sonidos, *detectar magia*, *leer magia*	—	—
Muy joven	60', Vl 120' (mala)	+0	16 (tamaño +1, natural +5)	—	—	—
Joven	60', Vl 120' (mala)	+0	18 (natural +8)	*Escudo*	—	—
Juvenil	60', Vl 120' (mala)	+0	20 (tamaño -1, natural +11)	*Disipar magia*	—	16
Joven adulto	60', Vl 120' (mala)	+0	23 (tamaño -1, natural +14)	RD 5/mágica	1.º	18
Adulto	60', Vl 120' (mala)	+0	26 (tamaño -1, natural +17)	*Retorno de conjuros*	3.º	20
Adulto maduro	60', Vl 120' (mala)	+0	28 (tamaño -2, natural +20)	RD 10/mágica	5.º	22
Viejo	60', Vl 120' (mala)	+0	31 (tamaño -2, natural +23)	*Telecinesis*	7.º	25
Muy viejo	60', Vl 150' (torpe)	+0	32 (tamaño -4, natural +26)	RD 15/mágica	9.º	27
Venerable	60', Vl 150' (torpe)	+0	35 (tamaño -4, natural +29)	Curación rápida 2	11.º	28
Sierpe	60', Vl 150' (torpe)	+0	38 (tamaño -4, natural +32)	RD 20/mágica	13.º	29
Gran sierpe	60', Vl 150' (torpe)	+0	41 (tamaño -4, natural +35)	*Globo de invulnerabilidad*	15.º	31

*Puede lanzar también conjuros de clérigo y aquellos de los dominios de Caos, Muerte, Magia y Protección como si fuesen conjuros arcanos.

maduro 22-23 DG; viejo 25-26 DG; muy viejo 28-29 DG ; venerable 31-32 DG; sierpe 34-35 DG; gran sierpe 37+ DG

Ajuste de nivel: cría +3, muy joven +4, joven +5, juvenil +5, resto –

Los dragones colmillo son criaturas codiciosas, rapaces y astutas.

Sus cuerpos están protegidos por placas óseas que se alzan en forma de espolones en las articulaciones y terminan en una larga cola bífida rematada con un par de placas óseas similares a cimitarras. Vuelan bastante mal, pero con un solo batir de sus alas se pueden lanzar hacia adelante para embestir. Sus placas corporales son de color gris y marrón moteado. Sus alas son pequeñas y musculosas, y sus ojos brillantes son rojos o anaranjados. Las cabezas de los dragones colmillo están adornadas con cuernos o púas.

Los dragones colmillo prefieren buscar comida lejos de sus guaridas, cubriendo normalmente su guarida con enormes rocas para mantener a los intrusos fuera durante su ausencia. Hablan una mezcla de muchos idiomas y negocian para evitar combates en los que tienen pocas posibilidades de ganar o son demasiado duros. Son propensos a la violencia aleatoria y a los estallidos de rabia.

Los dragones colmillo comen todo tipo de carne fresca. Les encanta especialmente la de los mamíferos inteligentes.

Combate

Los dragones colmillo son maestros del combate físico, y cada parte de su cuerpo es letal. Tienen tendencia a jugar con su comida de una manera muy cruel.

Las armas naturales de los dragones colmillo jóvenes adultos o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Consunción de característica (Sb): un dragón colmillo no posee arma de aliento, pero su mordisco drena Constitución si la víctima falla un TS de Fortaleza. Los puntos de Constitución drenados y la CD del TS se proporcionan en la siguiente tabla.

Daño incrementado (Ex): debido a sus garras, colmillos y escamas afiladas, los dragones colmillo infligen daño como si fuesen de una categoría de tamaño mayor. Esta aptitud no permite al dragón utilizar formas de ataque que no estén permitidas para un dragón de su tamaño. De este modo, un dragón colmillo muy joven (Pequeño) realiza 1d8 puntos de daño con un mordisco y 1d6 puntos de daño con su garra (como si fuese Mediano), pero no puede realizar ataques con las alas.

Derribar (Ex): un dragón colmillo que impacte con su garra o con su coletazo puede intentar derribar a un oponente como acción gratuita (consulta el *Manual del jugador*). Si falla el intento, el oponente no puede reaccionar para derribar al dragón.

Imitar sonidos (Ex): un dragón colmillo puede imitar cualquier voz o sonido que haya oído, cuando quiera. Los oyentes deben realizar con éxito un TS de Voluntad (CD igual a la presencia pavorosa del dragón) para detectar el engaño.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar magia*, *leer magia*; 2/día: *escudo*, *telecinesis*; 1/día: *disipar magia*, *globo de invulnerabilidad*, *retorno de conjuros*.

DRAGÓN ESPECTRAL

Se puede encontrar en el *Manual de monstruos* como plantilla de fantasma. La plantilla de dragón espectral que se presenta aquí proporciona un método alternativo para crear dragones espectrales que retengan mayor cantidad de su poder dracónico innato y de su letalidad.

Los dragones espectrales suelen ser creados cuando un poderoso dragón es asesinado y su tesoro es saqueado. En estos casos, el dragón espectral sólo puede descansar si se devuelve su tesoro perdido (o el valor equivalente) a la guarida de la criatura (puedes estimar el valor del tesoro del dragón espectral utilizando el valor medio del tesoro para un encuentro con el dragón, cuando todavía estaba vivo). Si esto ocurriera, el dragón espectral se tumbaría encima de su nuevo tesoro y desaparecería en la nada, llevándose consigo el tesoro hacia la otra vida.

EJEMPLO DE DRAGÓN ESPECTRAL

Este ejemplo utiliza un dragón verde adulto como dragón base.

Dragón verde adulto espectral
Muerto viviente Enorme
Dado de golpe: 20d12+40 (170 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: Vl 150' (perfecta)
CA: 13 (tamaño –2, desvío +5), toque 13, desprevenido 13; o 27 (tamaño –2, natural +19), toque 8, desprevenido 27
Ataque base/ Presa: +20/+36
Ataque: toque incorpóreo +20 cuerpo a cuerpo (1d4 corrupción más 1d4 Fue más 1d4 Con más consunción de energía); o mordisco +26 cuerpo a cuerpo (2d8+8)
Ataque completo: toque incorpóreo +20 cuerpo a cuerpo (1d4 corrupción más 1d4 Fue más 1d4 Con más consunción de energía); o mordisco +26 cuerpo a cuerpo (2d8+8), 2 garras +21 cuerpo a cuerpo (2d6+4), 2 alas +21 cuerpo a cuerpo (1d8+4) y coletazo +21 cuerpo a cuerpo (2d6+12)
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, consunción de energía, engarro, lanzamiento de conjuros, manifestación, marchitamiento, presencia pavorosa
Cualidades especiales: inmune al ácido, a efectos de sueño mágico y a parálisis, rasgos de muerto viviente, RD 5/mágica, rejuvenecimiento, RC 21, sentido ciego 60', sentidos agudos, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +12, Ref +12, Vol +15
Características: Fue 27, Des 10, Con –, Int 16, Sab 17, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +31, Buscar +31, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +25, Diplomacia +15, Engañar +22, Esconderse +8, Escuchar +31, Intimidar +27, Moverse sigilosamente +20, Saber (arcano) +18, Saber (naturaleza) +18
Dotes: Aliento pegajoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Iniciativa mejorada, Viraje brusco
Entorno: bosques templados
Organización: solitario
Valor de desafío: 14
Tesoro: ninguno
Alineamiento: legal maligno
Avance: 21-22 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: –



Dragón espectral verde

Este dragón verde espectral todavía vaga por su guarida bajo tierra o en el bosque, anhelando el retorno del tesoro que guardó en vida. Atormentado por su incapacidad de adquirir tesoro adicional, esta esperando... y planeando.

Combate

Cuando los intrusos entren en su guarida, el dragón verde espectral aprenderá todo lo que pueda acerca de ellos antes de comenzar el ataque, para que cuando finalmente se manifieste, utilizar su presencia pavorosa para aterrar a sus oponentes. En ese momento desatará su aliento de consunción de características antes de moverse para acabar con los supervivientes.

Las armas naturales de este dragón verde espectral se consideran armas mágicas a efectos de superar la resistencia al daño.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 12d6 ácido, Reflejos CD 25 mitad; o cono 50', consunción de 6 puntos de Fue, Des y Con, Fortaleza CD 25 niega.

Presencia pavorosa (Ex): radio 60', DG 19 o menos, Voluntad CD 25 niega.

Engarro (Ex): contra criaturas pequeñas o menores, mordisco para 2d8+8/asalto o garra 2d6+4/asalto.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *sugestión* (CD 18). Nivel de lanzador 6.º.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Sentidos agudos (Ex): este dragón espectral ve hasta cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y el doble de bien con luz normal. Tiene visión en la oscuridad hasta 120'.

Respiración acuática (Ex): este dragón espectral puede respirar bajo el agua indefinidamente y puede utilizar libremente su arma de aliento y otras aptitudes mientras está sumergido.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/5; CD salvación 15 + nivel del conjuro); 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, sonido*

fantasma, remendar; 1.º: *alarma, escudo, impacto verdadero, sirviente invisible*; 2.º: *detectar pensamientos, oscuridad.*

CÓMO CREAR UN DRAGÓN ESPECTRAL

"Espectral" es una plantilla que se puede añadir a cualquier dragón. La criatura (denominada a partir de ahora 'dragón base') debe tener al menos una puntuación de Carisma 8.

Un dragón espectral utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales del dragón base excepto lo siguiente.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Obtiene el subtipo de incorpóreo. Su tamaño no cambia.

Dados de golpe: los DG del dragón base no cambian, pero pierde cualquier bonificador a sus pg (consulta 'Características', más abajo). Sin embargo, un dragón espectral gana un bonificador a sus pg igual al doble de sus DG.

Velocidad: un dragón espectral tiene una velocidad de vuelo de 30', a menos que el dragón base tenga una velocidad mayor. Sin importar su velocidad de vuelo, el dragón espectral tiene una maniobrabilidad perfecta.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural del dragón fantasmal es el mismo que el del dragón base, pero se aplica solamente a los encuentros etéreos. Cuando un dragón espectral se manifiesta (ver abajo), su bonificador de armadura natural es +0, pero obtiene un bonificador de esquiva igual a su bonificador de Carisma o +1, lo que sea mayor.

Ataques: un dragón espectral retiene todos los ataques del dragón base, aunque aquellos que se basan en el contacto físico no afectan a las criaturas corpóreas. También gana un ataque de toque incorpóreo, que puede utilizar con cualquier parte del cuerpo que pueda atacar normalmente (la cual puede incluir el mordisco, una garra, un ala, o la cola). Aplica el modificador de Destreza del dragón espectral, no su modificador de Fuerza, a sus ataques incorpóreos de toque.

Daño: contra criaturas etéreas, un dragón espectral utiliza el daño del dragón base. Contra criaturas corpóreas, un dragón espectral normalmente no puede causar daño físico pero puede utilizar sus ataques especiales, si los tiene, cuando se manifiesta (ver abajo).

Ataques especiales: un dragón espectral retiene todos los ataques especial del dragón base, aunque aquellos que se basan en el contacto físico no afectan a las criaturas corpóreas. El espectro gana la aptitud de manifestarse más otros ataques especiales descritos abajo. Los TS contra los ataques especiales de un dragón espectral (incluyendo aquellos del dragón base) tienen una CD de 10 + la mitad de los DG del dragón espectral + el modificador de Carisma del dragón espectral, a menos que se diga lo contrario.

Arma de aliento (Sb): además de cualquier arma de aliento que tuviese en vida, un dragón espectral adquiere un arma de aliento que crea una nube de niebla gris en forma de cono. Cualquier criatura atrapada dentro de dicho cono es afectada por una terrible consunción de energía, perdiendo permanentemente un número de puntos de Fuerza, Destreza y Constitución igual a la categoría de edad del dragón base (Fortaleza niega). Una criatura que resista este efecto no puede ser afectada por el arma de aliento del mismo dragón espectral durante 24 horas (aunque puede ser afectada normalmente por la otra arma de aliento del dragón espectral). Este arma de aliento se puede utilizar una vez cada 1d4 asaltos y un máximo de 3 veces al día.

Consunción de energía (Sb): con un ataque de toque con éxito, un dragón espectral puede infligir dos niveles negativos a su objetivo. Un dragón espectral no inflige niveles negativos con cualquiera de sus ataques naturales (garras, mordisco, ala, cola y demás).

Manifestación (Sb): un dragón espectral habita en el plano Etéreo y, como criatura etérea, no puede afectar o ser afectado por nada del plano Material. Cuando se manifiesta, un dragón espectral entra parcialmente en el plano Material y se vuelve visible pero incorpóreo para el plano Material. Un dragón espectral manifestado sólo puede ser dañado por otras criaturas incorpóreas, armas mágicas o conjuros, con un 50% de ignorar cualquier daño que provenga de una fuente corpórea. Un dragón espectral manifestado puede atravesar objetos sólidos a voluntad, y sus propios ataques traspasan la armadura. Un dragón espectral manifestado siempre se mueve sigilosamente.

Un dragón espectral manifestado puede golpear con su ataque de toque o con un arma de toque espectral. Un dragón espectral manifestado permanece parcialmente en el plano Etéreo, donde no es incorpóreo. La criatura puede ser atacada por oponentes en el plano Material o en el plano Etéreo. La incorporeidad del dragón espectral le protege contra enemigos en el plano Material, pero no contra enemigos en el plano Etéreo.

Cuando un dragón espectral lanzador de conjuros no está manifestado y se encuentra en el plano Etéreo, sus conjuros no pueden afectar a objetivos en el plano Material, pero funcionan con normalidad contra enemigos en el plano Etéreo. Cuando un dragón espectral lanzador de conjuros se manifiesta, sus conjuros continúan afectando a los objetivos etéreos y también pueden afectar normalmente a los objetivos en el plano Material, a menos que los conjuros sean de toque. Los conjuros de toque de un dragón espectral manifestado no funcionan sobre objetivos corpóreos.

Un dragón espectral tiene dos planos natales, el plano Material y el plano Etéreo. No se considera extraplanario en ninguno de estos planos.

Marchitamiento (Sb): el toque de un dragón espectral actúa como un *cetro de marchitamiento*, infligiendo 1d4 puntos de daño a la Fuerza y a la Constitución en un ataque de toque con éxito (Fortaleza niega). Si el dragón espectral consigue un impacto crítico, el daño es, en su lugar, consunción de característica.

Cualidades especiales: un dragón espectral posee todas las cualidades especiales del dragón base (excepto cualquier subtipo poseído). Si el dragón base tiene cualquier inmunidad basada en su subtipo (como inmunidad al fuego por ser del subtipo fuego), mantiene esas inmunidades a pesar de perder el subtipo. Obtiene el subtipo de incorpóreo (consulta el *Manual de monstruos*) y las cualidades especiales descritas abajo.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de los casos, es difícil destruir a un dragón espectral simplemente mediante el combate: el espíritu "destruido" suele restaurarse en 2d4 días. Incluso los conjuros más poderosos se comportan unicamente como ilusiones temporales. Un dragón espectral que vaya a ser destruido retorna a su antigua guarida con una prueba de nivel con éxito (1d20 + los DG del espectro) contra una CD 16. Como regla general, la única forma de acabar definitivamente con un dragón espectral es determinar la razón de su existencia y arreglar lo que quiera que impida su descanso en paz. El método exacto varía con cada espíritu y puede requerir una buena cantidad de investigación.

Resistencia a expulsiones (Ex): un dragón espectral tiene resistencia a expulsiones +4 (consulta el *Manual de monstruos*).

Rasgos de muerto viviente: un dragón espectral es inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efec-

tos necrománticos, efectos enajenadores y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía, así como a la fatiga y al agotamiento. No puede ser alzado y sólo puede ser resucitado si él quiere. Posee visión en la oscuridad hasta 60' (a menos que al criatura base tenga un alcance mayor).

Tiros de salvación: como muertos vivientes, los dragones espectrales son inmunes a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos.

Características: las mismas que el dragón base, excepto que el dragón espectral no posee puntuación en Constitución, y su puntuación de Carisma aumenta en 4 puntos.

Habilidades: los dragones espectrales tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Avistar, Buscar, Escuchar y Esconderse.

Organización: solitario.

Valor de desafío: igual que el dragón base +2.

Tesoro: no.

Alineamiento: normalmente igual que el del dragón base.

Avance: hasta +2 DG.

Ajuste de nivel: igual que el del dragón base +5.

DRAGÓN ESQUELETO

Los dragones esqueletos son creados por medio del conjuro *reanimar a los muertos* y actúan como los esqueletos normales en la mayoría de las casos, aunque retienen unas pocas de sus aptitudes y cualidades dracónicas incluso después de muertos. A pesar de la falta de conciencia del dragón esqueleto, los pequeños puntos de luz roja que brillan en las oquedades de sus cuencas oculares traicionan la chispa de no-vida que existe todavía.

Igual que los esqueletos normales, los dragones esqueleto sólo realizan lo que se les ordena hacer. No pueden extraer conclusiones por si mismos y no tienen iniciativa. Los nigromantes valoran especialmente a los dragones esqueleto, porque son guardianes formidables. Son más fuertes que un esqueleto típico de su tamaño, y sus cualidades añadidas siembran el terror en los posibles intrusos.

Se sabe de poderosos lanzadores de conjuros dracónicos que han animado los esqueletos de sus rivales caídos o, en el caso de dragones especialmente malignos, a los miembros de su familia que han fallecido.

EJEMPLO DE DRAGÓN ESQUELETO

Este ejemplo utiliza un dragón negro adulto maduro como dragón base.

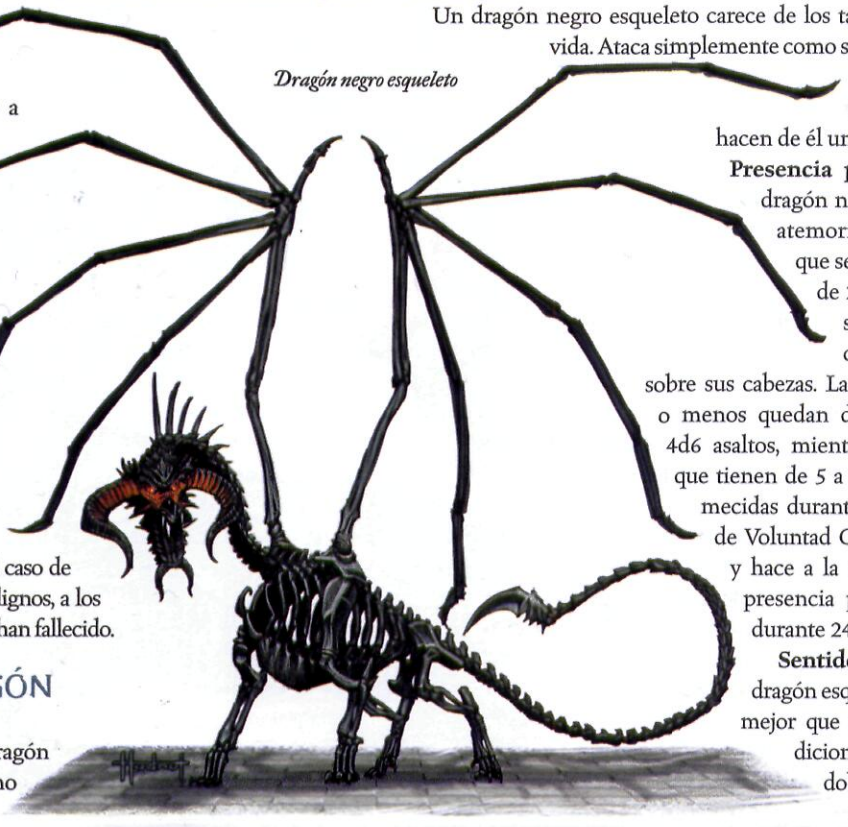
Dragón negro adulto maduro esqueleto
Muerto viviente Enorme
Dado de golpe: 22d12 (165 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 60' (12 casillas)
CA: 12 (tamaño –2, natural +4), toque 8, desprevenido 12
Ataque base/Presa: +22/+38
Ataque: mordisco +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8)
Ataque completo: mordisco +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8), 2 garras +23 cuerpo a cuerpo (2d6+4), 2 alas +23 cuerpo a cuerpo (1d8+4) y coletazo +23 cuerpo a cuerpo (2d6+12)
Frente/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco)
Ataques especiales: presencia pavorosa
Cualidades especiales: inmunidad al ácido y al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, RC 21, sentidos agudos, sentido ciego 60'
Tiros de salvación: Fort +13, Ref +13, Vol +13
Características: Fue 27, Des 10, Con –, Int –, Sab 10, Car 14
Dotes: Iniciativa mejorada
Entorno: montañas cálidas
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 23-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: –

Un dragón negro esqueleto es un nuevo nivel de terror entre los muertos vivientes. Los hombres lagarto adeptos y clérigos suelen reanimar a dragones negros esqueleto para proteger sus tribus.

Combate

Un dragón negro esqueleto carece de los talentos que poseía en vida. Ataca simplemente como su amo le ha ordenado. Su sentido ciego y sus sentidos agudos hacen de él un excelente guardián.

Dragón negro esqueleto



Presencia pavorosa (Ex): este dragón negro esqueleto puede atemorizar a los enemigos que se encuentren a menos de 210' con su mera presencia, al atacar, al cargar y cuando vuela sobre sus cabezas. Las criaturas con 4 DG o menos quedan despavoridas durante 4d6 asaltos, mientras que las criaturas que tienen de 5 a 23 DG quedan estremecidas durante 4d6 asaltos. Un TS de Voluntad CD 23 niega el efecto y hace a la criatura inmune a la presencia pavorosa del dragón durante 24 horas.

Sentidos agudos (Ex): un dragón esqueleto ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y el doble de bien en condiciones de luz normal.

CÓMO CREAR UN DRAGÓN ESQUELETO

"Esqueleto" es una plantilla adquirida que se puede aplicar a cualquier dragón (llamado a partir de ahora 'dragón base'). Un dragón esqueleto utiliza todas las estadísticas y aptitudes del dragón base excepto lo descrito a continuación.

Tamaño y tipo: el tipo de criatura cambia a muerto viviente. No vuelvas a calcular el ataque base, salvación base o los puntos de habilidad. El tamaño no cambia.

Dados de golpe: los DG del dragón base continúan igual, pero pierde cualquier bonificador de Constitución a sus puntos de golpe (consulta 'Características', más abajo). Sin embargo, un dragón esqueleto obtiene puntos de golpe adicionales igual a sus DG.

Velocidad: la criatura retiene su velocidad en tierra, pero pierde sus velocidad de vuelo y nadando. Si posee una velocidad de cavar o trepar también la conserva.

Clase de armadura: reemplaza el bonificador de armadura natural a la CA por un nuevo bonificador a la armadura natural basado en su tamaño.

Tamaño	Armadura natural
Hasta Menudo	+0
Pequeño	+1
Mediano	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Gargantuesco	+6
Colosal	+10

Ataques: igual que el dragón base, excepto que los dragones esqueleto no pueden realizar ataques de aplastamiento.

Ataques especiales: un dragón esqueleto pierde todos los ataques sobrenaturales y sortílegos del dragón base. Retiene algún ataque especial excepcional (como la presencia pavorosa o el agarrón mejorado).

Cualidades especiales: un dragón esqueleto pierde todas las cualidades especiales sobrenaturales y sortílegas del dragón base. Retiene alguna cualidad excepcional (como las inmunidades o el sentido ciego). Pierde cualquier subtipo que tuviera, aunque si el dragón poseía inmunidades basadas en su subtipo (como inmunidad al fuego por ser del subtipo de fuego), mantiene esas inmunidades a pesar de perder su subtipo. También obtiene las cualidades que se presentan a continuación.

RD (Ex): los dragones esqueleto tiene RD 5/contundente.

Inmunidad al frío (Ex): los dragones esqueleto tiene inmunidad al frío.

Rasgos de muerto viviente: un dragón esqueleto es inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía, así como a la fatiga, agotamiento y muerte por daño masivo. No puede ser alzado y sólo puede ser resucitado si él quiere. Posee visión en la oscuridad hasta 60' (a menos que el dragón base tuviese mayor alcance).

Tiros de salvación: como muerto viviente, los dragones esqueleto son inmunes a cualquier cosa que requiera un TS de Fortaleza a menos que afecte también a objetos.

Características: un dragón esqueleto retiene la Fuerza, Destreza y Carisma del dragón base. Al ser un muerto viviente, el dragón esqueleto no posee Constitución. Tampoco tiene puntuación en Inteligencia. Su puntuación de Sabiduría es convierte en 10.

Habilidades: un dragón esqueleto pierde todos los rangos de habilidades y los bonificadores raciales a las habilidades que tenía el dragón base.

Entorno: cualquiera.
Organización: cualquiera.
Valor de desafío: VD del dragón base × 1/2 (mínimo 1).
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avance: hasta +2 DG
Ajuste de nivel: -

DRAGÓN FEÉRICO

Dragón Pequeño
Dado de golpe: 8d12+6 (58 pg)
Iniciativa: *+8*
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 100' (perfecta), nadar 30'
CA: 19 (tamaño +1, Destreza +4, natural +4), toque 15, desprevenido 15
Ataque base/Presa: *+8/+5*
Ataque: mordisco +13 cuerpo a cuerpo (1d6+1)
Ataque completo: mordisco +13 cuerpo a cuerpo (1d6+1) y 2 garras +8cuerpo a cuerpo (1d4)

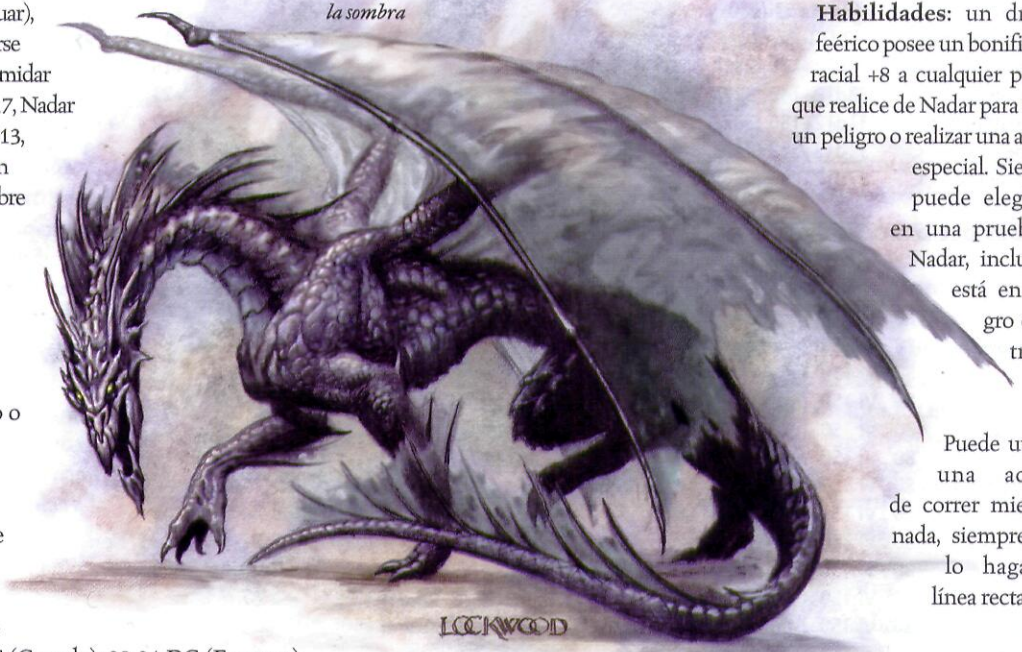


Dragón feérico

Ilustración de G. Kubic

Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento
Cualidades especiales: inmune a efectos de sueño mágico y parálisis, olfato, RC 18, respiración acuática, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +7, Ref +10, Vol +9
Características: Fue 13, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Disfrazarse +3 (+5 a actuar), Engañar +14, Esconderse +19, Escuchar +14, Intimidar +5, Juegos de manos +17, Nadar +1, Saber (naturaleza) +13, Supervivencia +3 (+5 en ambientes naturales sobre tierra)
Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma
Entorno: bosques templados
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico bueno
Avance: 9DG (Pequeño); 10-13 DG (Mediano); 14-19 DG (Grande); 20-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3.

Dragón de la sombra



El dragón feérico es una criatura traviesa que se alía frecuentemente con criaturas feéricas como los pixis.

Las escamas de un dragón feérico son iridiscentes, y reflejan todos los colores del arco iris. Sus alas, parecidas a las de una mariposa, son de un maravilloso color platino. Posee una sonrisa de afilados colmillos todo el tiempo, excepto cuando ataca enfadado. Tiene una cola larga y prensil que serpentea y se agita constantemente, especialmente cuando la criatura se encuentra excitada o contenta.

Los dragones feéricos suelen mantenerse a distancia de los intrusos en los bosques donde moran, prefiriendo alejar a esas criaturas en lugar de enfrentarse con ellas directamente. No es raro encontrarlos cerca del árbol de una dríada, el lago de una ninfa o en la guarida de una tribu de duendes, ya que se llevan bien con estas criaturas.

Los dragones feéricos hablan dracónico y silvano. Pueden conversar con cualquier animal. También aprenden común, élfico y gnómico.

COMBATE

Un dragón feérico prefiere tratar con sus enemigos desde lejos, utilizando sus aptitudes sortílegas para confundir y desconcertar a sus oponentes. Si esta táctica no funciona, convoca a uno o más aliados o anima objetos cercanos para que luchen por él. Utiliza *hechizar monstruo, enmarañar* y *partículas rutilantes* para neutralizar a los enemigos poderosos. Si se ve seriamente presionado, un dragón feérico entra a regañadientes en combate cuerpo a cuerpo, pero sólo después de haber utilizado su arma de aliento para cegar a sus oponentes.

Arma de aliento (Sb): un dragón feérico tiene un tipo de arma de aliento, un cono de 20' de gas eufórico. Cualquier criatura dentro del gas eufórico debe realizar con éxito un TS de Voluntad CD 15 o quedará cegado durante 1d6 asaltos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar magia, luces danzantes, sonido fantasma* (CD 13); 3/día: *enmarañar* (CD 14), *hechizar monstruo* (CD 17), *invisibilidad* (CD 15), *imagen mayor* (CD 16), *niebla de oscurecimiento, partículas rutilantes* (CD 15); 1/día: *animar objetos, bruma mental* (CD 18), *convocar aliado natural IV*; 1/mes: *comunión con la naturaleza*. Nivel de lanzador 12.º.

Habilidades: un dragón feérico posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído.

Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

DRAGÓN DE LA SOMBRA

Dragón
Entorno: bajo tierra.
Organización: cría, muy joven, joven, juvenil o joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 progenie).
Valor de desafío: cría 3, muy joven 4, joven 6, juvenil 8, joven adulto 11, adulto 13, adulto maduro 16, viejo 18, muy viejo 19, venerable 21, sierpe 22 y gran sierpe 24
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: cría 5-6 DG ; muy joven 8-9 DG; joven 11-12 DG; juvenil 14-15 DG; joven adulto 17-18 DG; adulto 20-21 DG; adulto maduro 23-24 DG; viejo 26-27 DG; muy viejo 29-30 DG ; venerable 32-33 DG; sierpe 35-36 DG; gran sierpe 38+ DG
Ajuste de nivel: cría +3, muy joven +3, joven +3, juvenil +4, resto –

Los dragones de la sombra son criaturas taimadas y astutas, con vínculos con el plano de la Sombra.

Los dragones de la sombra tienen escamas translúcidas y cuernos oscuros, lo que les otorga una apariencia indistinta; desde lejos parecen una masa indistinguible de sombras.

COMBATE

Los dragones de la sombra prefieren atacar escondidos, utilizando su aptitud de mezclarse con las sombras. Utilizan conjuros de ilusión para confundir y desorientar a sus enemigos.

Dragones de la sombra por edad

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	Me	4d12+4 (30)	11	10	13	14	14	15	+4/-4	+6	+5	+4	+6	1 (CD 14)	—
Muy joven	P	7d12+7 (52)	13	10	13	16	16	17	+7/+4	+9	+6	+5	+8	1 (CD 16)	—
Joven	P	10d12+10 (75)	13	10	13	16	16	17	+10/+7	+12	+8	+7	+10	1 (CD 18)	—
Juvenil	M	13d12+26 (110)	15	10	15	18	18	19	+13/+15	+15	+10	+13	+8	2 (CD 20)	—
Joven adulto	M	16d12+32 (136)	17	10	15	18	18	19	+16/+19	+19	+12	+10	+14	2 (CD 22)	22
Adulto	G	19d12+57 (180)	19	10	17	20	20	21	+19/+27	+22	+14	+11	+16	3 (CD 24)	24
Adulto maduro	G	22d12+88 (231)	23	10	19	20	20	21	+22/+32	+27	+17	+13	+18	4 (CD 26)	26
Viejo	E	25d12+125 (287)	27	10	21	24	24	25	+25/+41	+31	+19	+14	+21	5 (CD 29)	29
Muy viejo	E	28d12+140 (322)	29	10	21	26	26	27	+28/+45	+35	+21	+16	+24	5 (CD 32)	32
Venerable	E	31d12+186 (387)	31	10	23	28	28	29	+31/+49	+39	+22	+17	+26	6 (CD 34)	34
Sierpe	C	34d12+238 (459)	33	10	25	30	30	31	+34/+57	+41	+26	+19	+29	7 (CD 37)	37
Gran sierpe	C	37d12+296 (536)	35	10	27	32	32	33	+37/+61	+45	+29	+21	+32	8 (CD 38)	38

Aptitudes del dragón de la sombra por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador	RC
Cría	80', Vl 150' (regular)	+0	19 (tamaño +2, natural +7)	Inmunidad a la consunción de energía	—	12
Muy joven	80', Vl 150' (regular)	+0	21 (tamaño +1, natural +10)	Fundirse con las sombras	—	13
Joven	80', Vl 150' (regular)	+0	24 (tamaño +1, natural +13)	—	—	15
Juvenil	80', Vl 150' (mala)	+0	26 (natural +16)	Imagen múltiple	1.º	17
Joven adulto	80', Vl 150' (mala)	+0	29 (natural +19)	RD 10/mágica	3.º	20
Adulto	80', Vl 150' (mala)	+0	31 (tamaño -1, natural +22)	Puerta dimensional	5.º	22
Adulto maduro	80', Vl 150' (mala)	+0	34 (tamaño -1, natural +25)	RD 15/mágica	7.º	25
Viejo	80', Vl 150' (mala)	+0	36 (tamaño -2, natural +28))	Indetectabilidad	9.º	27
Muy viejo	80', Vl 150' (mala)	+0	39 (tamaño -2, natural +31)	RD 20/mágica y 5/bien	11.º	28
Venerable	80', Vl 150' (mala)	+0	42 (tamaño -2, natural +34)	Caminar por la sombra	13.º	30
Sierpe	80', Vl 150' (torpe)	+0	43 (tamaño -4, natural +37)	RD 20/mágica	15.º	31
Gran sierpe	80', Vl 150' (torpe)	+0	46 (tamaño -4, natural +40)	Crear sombras	17.º	33

*También pueden lanzar conjuros de clérigo y aquellos de los dominios de Caos, Mal y Superchería como si fuesen conjuros arcanos.

Las armas naturales de los dragones de la sombra adultos o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): el arma de aliento de un dragón de la sombra es un cono de sombras brumosas ondeantes que poseen un efecto de consunción de energía. Las criaturas dentro del cono ganan un número de niveles negativos indicados en la tabla 'Dragones de la sombra por edad'; el TS para quitar esos niveles negativos también aparece en la tabla. Un TS de Reflejos con éxito (contra la misma CD) reduce el número de niveles negativos a la mitad (redondeando hacia abajo).

Fundirse con las sombras (Sb): en cualquier condición de iluminación que no sea la luz del día completa, un dragón de la sombra muy joven o mayor puede desaparecer entre las sombras, obteniendo total ocultación. La iluminación artificial, incluso un conjuro de *luz* o de *luz continua*, no impide esta aptitud. Un conjuro de *luz del día* si impide el uso de esta aptitud.

Crear sombras (Sb): tres veces al día, una gran sierpe de las sombras puede conjurar una masa de sombras palpitantes con un radio de 100 yardas y una duración de 1 hora (este es un efecto de creación). Todas las fuentes de luz mágicas y normales son anuladas dentro de este efecto. Todos los personajes y criaturas obtienen un bonificador +4 a sus pruebas de Esconderse dentro de las sombras, y pueden esconderse incluso si están siendo observados directamente. Los dragones de la sombra y otras criaturas con vínculos con el plano de las Sombras obtienen ocultación total dentro de las sombras, aunque pueden moverse y atacar con normalidad. Sus ataques obtienen un bonificador +2 y niegan cualquier bonificador de Destreza a la CA de sus oponentes, ya que se consideran invisibles.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *imagen múltiple, indetectabilidad*; 2/día: *puerta dimensional*; 1/día: *caminar por la sombra.*

DRAGÓN VAMPÍRICO

Un dragón vampírico está atado para siempre a su tesoro, igual que un vampiro normal lo está a su ataúd. Tiene un aspecto muy similar *al que tenía en vida, aunque sus ojos brillan con un destello salvaje* y depredador. Sólo sueña con la muerte y el mal, dedicándose a *difundir leyendas acerca de su tesoro para atraer a los aventureros* incautos y poder crear engendros vampíricos.

Afortunadamente, estas criaturas son extremadamente raras creadas sobre todo por efectos de consunción de energía o fluctuaciones excepcionales de energía negativa.

Como los vampiros normales, los dragones vampíricos no proyectan sombras ni se reflejan en los espejos. Hablan los idiomas que conocían en vida.

EJEMPLO DE DRAGÓN VAMPÍRICO

Este ejemplo utiliza como dragón base a un dragón rojo adulto maduro.

Dragón rojo adulto maduro vampírico
Dragón muerto viviente Enorme
Dado de golpe: 25d12+100 (262 pg)
Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 150' (mala)
CA: 37 (tamaño –2, Destreza +3, natural +26), toque 11, desprevenido 34
Ataque base/Presa: +25/+46
Ataque: mordisco +38 cuerpo a cuerpo (2d8+13)
Ataque completo: mordisco +38 cuerpo a cuerpo (2d8+13), 2 garras +31 cuerpo a cuerpo (2d8+6), 2 alas +31 cuerpo a cuerpo (1d8+6) y coletazo +31 cuerpo a cuerpo (2d6+19)
Frente/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco)
Ataques especiales: absorción de sangre, aptitudes sortílegas, arma de aliento, consunción de energía, crear engendro, dominación, encantamiento, engarro mejorado
Cualidades especiales: curación rápida 5, debilidades vampíricas, inmunidad al fuego, RD 10/magia, rasgos de muerto viviente, resistencia 20 al frío y a la electricidad, resistencia a la expulsión +4, sentidos agudos, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120',
Tiros de salvación: Fort +14, Ref +17, Vol +16
Características: Fue 37, Des 16, Con -, Int 20, Sab 21, Car 22
Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +35, Buscar +38, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +30, Diplomacia +24, Engañar +19, Esconderse +3, Escuchar +40, Intimidar +32, Moverse sigilosamente +11, Saber (arcano) +22, Saber (geografía) +16, Saber (historia) +16, Saber (los planos) +13, Saber (naturaleza) +13, Saber (religión) +16, Saltar +38, Tasar +30.
Dotes: Alerta, Apresurar aliento, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Engarro, Engarro mejorado, Engarro múltiple, Esquiva, Flotar, Lucha a ciegas, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Viraje brusco
Entorno: montañas cálidas
Organización: solitario o protegido (1 más 2-5 engendros vampíricos)
Valor de desafío: 20
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 26-27 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: -



Dragón vampírico

Este dragón rojo vampírico acecha en una oscura caverna en las profundidades de la tierra, protegiendo el tesoro que preserva su vida y aguardando a nuevas víctimas para añadirlas a su lista de muertes.

Combate

Este dragón vampírico puede lanzar *profanar* en su guarida cada día, otorgando bonificadores de combate tanto para él como para sus engendros vampíricos, si los tiene. Cuando detecta intrusos, les escucha desde lejos para aprender más acerca de ellos, enviando si puede engendros vampíricos para luchar. Si puede emplear su voz hechizadora antes de revelar su presencia, lo hará. En combate prefiere centrarse sobre oponentes aislados, utilizando Ataque en vuelo y Engarro para apresar a un objetivo y llevárselo a un lugar seguro donde pueda utilizar su aptitud de absorción de sangre. La CD es 28 para el TS de Voluntad contra el arma de aliento, la dominación y el hechizo de este dragón vampírico, y también para el TS de Fortaleza para recuperar los niveles perdidos por su consunción de energía.

Las armas naturales de este dragón vampírico se consideran mágicas a efectos de superar la resistencia al daño.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 14d10 fuego, Reflejos CD 28 mitad.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o más pequeñas, mordisco 2d8+13/asalto o garra 2d6+6/asalto.

Aptitudes sortílegas: 7/día: *localizar objeto*. Nivel de lanzador 9.º.

Conjuros: como un hechicero de 9.º.

Sentidos agudos (Ex): este dragón vampírico ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y el doble con luz normal.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/5: CD salvación 16 + nivel de conjuro; 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, mano de mago, orientación divina, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, proyectil mágico, protección contra el bien*; 2.º: *curar heridas moderadas, explosión de sonido, gracia felina, oscuridad*; 3.º: *disipar magia, nube apestosa, protección contra la energía*; 4.º: *escudo de fuego, invisibilidad mayor.*

COMO CREAR UN DRAGÓN VAMPÍRICO

"Vampírico" es una plantilla que se puede añadir a cualquier dragón que tenga al menos la edad adulta (llamado a partir de ahora 'dragón base'). La criatura utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales del dragón base, excepto lo indicado a continuación.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente, y pierde cualquier subtipo que tuviese en vida. No vuelvas a calcular el ataque base, salvaciones o puntos de habilidades. El tamaño no cambia.

Dado de golpe: los DG del dragón base permanecen igual, pero pierde cualquier bonificador de Constitución a sus puntos de golpe (consulta Características, abajo). Sin embargo, un dragón vampírico obtiene una cantidad de puntos de golpe adicionales igual a cuatro veces sus DG.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural del dragón base aumenta en 2.

Ataques: un dragón vampírico conserva todos los ataques del dragón base. Al contrario que los vampiros típicos, un dragón vampírico no gana ataques de topetazo.

Ataques especiales: un dragón vampírico conserva todos los ataques especiales del dragón base y obtiene además los referidos a continuación. Los TS tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del dragón vampírico + mod. Carisma del dragón vampírico, a menos que se especifique lo contrario.

Absorción de sangre (Ex): un dragón vampírico puede succionar la sangre de una víctima viva que tenga una categoría de tamaño menor que el dragón vampírico o mayor. Si sujeta al enemigo al que está apresando, drena su sangre, consumiéndole 1d4 puntos de Constitución cada asalto que mantenga sujeta a la víctima.

Hechizar (Sb): la voz de un dragón vampírico puede cautivar a los oyentes. Esto requiere una acción de asalto completo por parte del dragón vampírico, pero cualquier criatura dentro de un radio de 30' por cada categoría de edad del dragón vampírico, debe realizar un TS de Voluntad si puede escuchar la voz o quedará hechizada (como *hechizar monstruo*). El hechizo se rompe inmediatamente si el dragón utiliza su presencia pavorosa dentro del radio del individuo hechizado o realiza cualquier ataque contra el individuo hechizado. Un dragón vampírico no necesita ver a sus objetivos para utilizar este poder.

Crear engendro (Sb): un humanoide o un humanoide monstruoso que haya muerto debido al ataque de consunción de energía de un dragón vampírico resucita como engendro vampírico (consulta el *Manual de monstruos*) 1d4 días más tarde.

En cambio, si el dragón vampírico drena la Constitución de sus víctimas hasta dejarlas a 0, la víctima resucitará como engendro si tenía 4 DG o menos, o como vampiro si tenía 5 DG o más. En cualquier caso, el nuevo vampiro o engendro está a las órdenes del dragón vampírico y permanece esclavizado hasta la muerte de su amo.

Un dragón adulto o mayor que haya muerto a manos de un dragón vampírico por medio de su absorción de sangre, resucita como un dragón vampírico a las órdenes del dragón vampírico que lo creó, tal y como se ha explicado anteriormente. Los dragones jóvenes adultos o menores que hayan muerto por medio del ataque de absorción de sangre, o cualquier dragón que haya muerto por medio de su ataque de consunción de energía, resucitan en cambio como dragones zombi sin mente (consulta la página 159).

Dominación (Sb): un dragón vampírico puede doblegar a un oponente solamente mirándole a los ojos. Esta aptitud funciona de manera similar a un ataque de mirada, excepto que el dragón vampírico debe utilizar una acción estándar, y aquellos que simplemente estén mirando a la criatura no son afectados. Cualquiera que sea el objetivo de la mirada del dragón vampírico debe realizar un TS de Voluntad o caerá instantáneamente bajo la influencia del dragón vampírico como en el conjuro *dominar monstruo* (nivel de lanzador 18.º). Esta aptitud tiene un alcance de 30' más 10' adicionales por cada categoría de edad del dragón base.

Consunción de energía (Sb): una criatura viva impactada por el ataque de garra de un dragón vampírico gana un nivel negativo.

Cualidades especiales: un dragón vampírico retiene todas las cualidades especiales del dragón base (excepto cualquier subtipo que poseyera) y obtiene las que se describen más abajo. Si el dragón base tenía cualquier inmunidad basada en su subtipo (como resistencia al fuego por ser del subtipo de fuego), mantiene esas inmunidades a pesar de haber perdido su subtipo.

Curación rápida (Ex): un dragón vampírico cura 5 puntos de daño cada asalto mientras le quede al menos 1 punto de golpe. Si queda reducido a 0 o menos puntos de golpe, un dragón vampírico asume automáticamente su *forma gaseosa* (velocidad de vuelo 40', por demás como el conjuro) e intenta escapar. Debe alcanzar su tesoro en menos de 2 horas o quedará destruido totalmente (puede viajar hasta 18 millas en 2 horas). Una vez que descanse sobre su tesoro, recupera 1 punto de golpe al cabo de una hora, y entonces continúa curándose al ritmo de 5 puntos de golpe por asalto. Por razones obvias, un dragón vampírico prefiere mantener su tesoro bien escondido de los aventureros y los posibles ladrones.

Resistencia (Ex): un dragón vampírico tiene una resistencia 20 al frío y a la electricidad.

Resistencia a la expulsión (Ex): un dragón vampírico posee una resistencia a la expulsión +4 (consulta el *Manual de monstruos*).

Rasgos de muerto viviente: un dragón vampírico es inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo. No puede ser alzado y sólo puede ser resucitado si la criatura es voluntaria. Visión en la oscuridad 60' (a menos que la criatura base tuviese un alcance mayor).

Debilidades vampíricas: los dragones vampíricos comparten la típica vulnerabilidad a la luz del sol. La luz solar directa les ralentiza, permitiéndole realizar solamente una acción estándar simple o una acción de movimiento cada asalto. Un dragón vampírico puede sobrevivir a la exposición directa a los rayos solares durante un número de asaltos igual a su categoría de edad, después de lo cual queda totalmente destruido. Clavar una estaca de madera en el corazón del dragón vampírico lo mata, igual que con un vampiro normal (aunque para dragones *más grandes necesitarás una estaca del tamaño de una lanza*).

Al contrario que los demás vampiros, los dragones vampíricos no son dañados por la inmersión en agua, no son repelidos por el ajo o los espejos (aunque no tienen espejos en sus tesoros) y pueden cruzar libremente corrientes de agua. No pueden entrar en una casa a menos que hayan sido invitados, pero la mayoría simplemente destruyen la casa y buscan a sus víctimas entre los escombros.

Tiros de salvación: como muerto viviente, los dragones vampíricos son inmunes a cualquier cosa que requiera un TS de Fortaleza, a menos que afecte también a objetos.

Características: incrementa las del dragón base de la siguiente manera: Fue +4, Des +6, Int +2, Sab +2, Car +4. Al ser criaturas *muertos vivientes, los dragones vampíricos carecen de puntuación* en Constitución.

Habilidades: los dragones vampíricos tienen un bonificador racial +8 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Escuchar, Esconderse y Moverse sigilosamente.

Dotes: los dragones vampíricos obtienen Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate y Reflejos rápidos, siempre que el dragón base cumpla los prerrequisitos y que no las tuviera anteriormente.

Organización: solitario o protegido (1 más 2-5 engendros vampíricos).

Rasgos de muerto viviente: inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo, pero es destruido cuando es reducido a 0 o menos puntos de daño; no puede ser alzado y sólo puede ser resucitado si la criatura es voluntaria. Visión en la oscuridad 60'.

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.
Tesoro: triple estándar.
Alineamiento: siempre caótico maligno.
Avance: hasta +2 DG.
Ajuste de nivel: +5.

DRAGÓN ZOMBI

Un dragón zombi es creado por medio del conjuro *reanimar a los muertos* o por un dragón vampírico (ver anteriormente). Es igual que un zombi normal en la mayoría de los casos, aunque retiene algunas de sus aptitudes y cualidades dracónicas incluso después de muerto.

Un dragón zombi apesta a muerte, y su antaño gloriosa piel de escamas muestra ahora agujeros causados por los gusanos y las larvas. Debido a que estás criaturas carecen completamente de inteligencia, las instrucciones que se le deben dar a un dragón zombi recién creado tienen que ser muy simples, como "destruye cualquier cosa que veas".

Los dragones zombi suelen ser utilizados como centinelas (aunque son incapaces de pedir ayuda, los sonidos del combate bastan para dar la alarma) o como guardianes. Los lanzadores de conjuros dracónicos capaces de crear estas criaturas pueden utilizar los cuerpos de rivales muertos o, en el caso de nigromantes especialmente malignos, los cuerpos de sus familiares muertos.

COMO CREAR UN DRAGÓN ZOMBI

"Zombi" es una plantilla que se puede añadir a cualquier dragón que tenga al menos la edad adulta (llamado a partir de ahora como el dragón base). La criatura utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales del dragón base, excepto lo indicado a continuación.



Dragón blanco zombi

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente, y pierde cualquier subtipo que tuviese en vida. No vuelvas a calcular el ataque base, salvaciones o puntos de habilidades. El tamaño no cambia.

Dado de golpe: los DG del dragón base permanecen igual, pero pierde cualquier bonificador de Constitución a sus puntos de golpe (consulta Características, abajo). Sin embargo, un dragón zombi obtiene una cantidad de puntos de golpe adicionales igual al doble de sus DG.

Velocidad: reduce la maniobrabilidad de vuelo en una categoría (mínimo torpe).

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural del dragón base se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

Ataques: un dragón zombi conserva todos los ataques del dragón base. Al contrario que los vampiros típicos, un dragón vampírico no gana ataques de topetazo.

Ataques especiales: un dragón vampírico conserva todos los ataques especiales del dragón base (como el agarrón mejorado), excepto para los ataques especiales que tengan una CD basada en el Carisma del dragón (como la presencia pavorosa). Pierde todos los ataques sobrenaturales y sortílegos poseídos por el dragón base, excepto cualquier ataque de arma de aliento, que queda modificado como se explica a continuación.

Arma de aliento (Sb): un dragón zombi conserva el arma de aliento del dragón base (si tiene), aunque sólo inflinge la mitad del daño. Las armas de aliento que no causan daño (como el aliento de *dormir* del dragón de oropel) no cambian. La CD de salvación para resistir el arma de aliento del dragón es 10 + 1/2 de los DG del dragón zombi + mod. Carisma del dragón zombi.

Cualidades especiales: un dragón vampírico pierde todas las aptitudes sobrenaturales y sortílegas del dragón base. Conserva cualquier cualidad excepcional especial (como inmunidades o sentido ciego). Si el dragón base tenía cualquier inmunidad basada en su subtipo (como resistencia al fuego por ser del subtipo de fuego), mantiene esas inmunidades a pesar de haber perdido su subtipo. Gana además las cualidades especiales descritas a continuación.

RD (Ex): los dragones zombi ganan RD 5/cortante.

Ralentizar (Ex): como los zombis, los dragones zombi sólo pueden realizar una acción simple estándar o una acción de movimiento cada asalto.

Rasgos de muerto viviente: un dragón zombi es inmune al veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, muerte, efectos necrománticos, efectos enajenadores, y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que funcione también sobre objetos. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. La energía negativa le cura. No posee riesgo de muerte por daño masivo. No puede ser alzado, sólo puede ser resucitado si la criatura lo quiere. Visión en la oscuridad 60' (a menos que la criatura base tuviese un alcance mayor).

Tiros de salvación: como muertos vivientes, los dragones zombi son inmunes a cualquier cosa que requiera un TS de Fortaleza, a menos que afecte también a objetos.

Características: incrementa las del dragón base de la siguiente manera: Fue +0, Des –2, Car –6. Al ser criaturas muertos vivientes, los dragones zombi carecen de puntuación en Constitución y en Inteligencia. Su Sabiduría se convierte en 10 (sin importar la Sabiduría del dragón base).

Habilidades: los dragones zombi pierden todos los rangos de habilidad y los bonificadores raciales a las habilidades que poseía el dragón base.

Dotes: los dragones zombi pierden todas las dotes que poseía el dragón base. Ganan Dureza como dote adicional.

Entorno: cualquiera.
Organización: solitario.
Valor de desafío: igual que la criatura base × 1/2+1 (mínimo 2).
Tesoro: no.
Alineamiento: siempre neutral.
Avance: hasta +2 DG.
Ajuste de nivel: -.

Ilustración de S. Tappin

EJEMPLO DE DRAGÓN ZOMBI

Este ejemplo utiliza como dragón base a un dragón blanco joven *adulto*.

Dragón blanco joven adulto zombi
Muerto viviente Enorme
Dado de golpe: *15d12+33 (130 pg)*
Iniciativa: +4
Velocidad: *60' (12 casillas), Ec 30', Vl 200' (torpe), Nd 60'*
CA: 15 (tamaño –1, Destreza -1, natural +7), toque 8, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +15/+23
Ataque: mordisco +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4), 2 garras +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2) y 2 alas +13 cuerpo a cuerpo (1d6+2)
Frente/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco)
Ataques especiales: arma de aliento, presencia pavorosa
Cualidades especiales: inmunidad al frío, RD 5/cortante, rasgos de muerto viviente, resistencia 20 al frío y a la electricidad, RC 16, sentidos agudos, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120',
Tiros de salvación: Fort +9, Ref +8, Vol +9
Características: Fue 19, Des 8, Con –, Int –, Sab 11, Car 2
Habilidades: Nadar +4
Dotes: Dureza
Entorno: montañas frías
Organización: cualquiera
Valor de desafío: 5
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral
Avance: hasta +2 DG
Ajuste de nivel: –

Se puede encontrar a menudo a un dragón blanco zombi protegiendo las guaridas de los gigantes de la escarcha clérigos o adeptos. Los climas más fríos también ralentizan el proceso de descomposición, conservando por más tiempo intacto al dragón blanco zombi.

Combate

El dragón blanco zombi ya no posee la ferocidad animal que tenía en vida. Actúa simplemente de acuerdo con las órdenes (simples) que le ha dado su amo. Su sentido ciego y sus sentidos agudos hacen de él un excelente guardián, y su aptitud de caminar por el hielo le permite alcanzar lugares de difícil acceso.

Arma de aliento (Sb): *cono 40', 2d6 frío, Reflejos CD 13 mitad.*

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', 14 DG o menos, Voluntad *CD 14 niega.*

Caminar por el hielo (Ex): esta aptitud funciona igual que el *conjuro trepar cual arácnido, pero las superficies deben ser heladas.* Está siempre en efecto.

Sentidos agudos (Ex): un dragón zombi ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y el doble de bien con luz normal. También posee visión en la oscuridad hasta 120'.

Habilidades: un dragón zombi posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

DRAGONES PLANARIOS

Además de las muchas especies de dragones nativas del plano Material, cierto número de dragones procede de otros planos, especialmente de los planos Exteriores. Denominados colectivamente dragones planarios, estas criaturas proceden de planos tan diversos como el Limbo, Aqueronte, Ysgard e incluso el plano Etéreo.

Al contrario que la mayoría de los otros dragones auténticos, los dragones planarios no son lanzadores de conjuros innatos; aunque poseen una variedad de aptitudes sortílegas, no tienen la afinidad natural con la hechicería que poseen sus parientes del plano Material. Un dragón planario utiliza su categoría de edad y su nivel de lanzador para todas sus aptitudes sortílegas.

Aunque son nativas de otros planos que no son el Material, estas criaturas son del tipo dragón, no del tipo ajeno. En cambio, poseen el subtipo Extraplanario.

DRAGÓN AULLADOR

Dragón (extraplanario)
Entorno: las profundidades azotadas por el viento de Pandemónium.
Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)
Valor de desafío: cría 5, muy joven 6, joven 8, juvenil 10, joven adulto 13, adulto 14, adulto maduro 17, viejo 19, muy viejo

DRAGONES AULLADORES POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	M	9d12+18 (76)	17	10	15	14	9	14	+9/+12	+12	+8	+6	+5	2d10 (CD 16)	16
Muy joven	G	12d12+36 (114)	21	10	17	14	9	14	+12/+21	+16	+11	+8	+7	4d10 (CD 19)	18
Joven	G	15d12+45 (142)	25	10	17	16	11	16	+15/+26	+21	+12	+9	+9	6d10 (CD 20)	20
Juvenil	M	18d12+72 (189)	29	10	19	18	13	18	+18/+31	+26	+15	+11	+12	8d10 (CD 23)	23
Joven adulto	E	21d12+105 (241)	31	10	21	18	13	18	+21/+39	+29	+17	+12	+13	10d10 (CD 25)	24
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	10	21	20	15	20	+24/+43	+33	+19	+14	+16	12d10 (CD 27)	27
Adulto maduro	E	27d12+162 (337)	35	10	23	20	15	20	+27/+47	+37	+21	+15	+17	14d10 (CD 29)	28
Viejo	Ga	30d12+210 (405)	39	10	25	22	17	22	+30/+56	+40	+24	+17	+20	16d10 (CD 32)	31
Muy viejo	Ga	33d12+264 (478)	41	10	27	24	19	24	+33/+60	+44	+26	+18	+22	18d10 (CD 34)	33
Venerable	Ga	36d12+324 (558)	43	10	29	26	21	26	+36/+64	+48	+29	+20	+25	20d10 (CD 37)	36
Sierpe	C	39d12+390 (643)	45	10	31	28	23	28	+39/+72	+48	+31	+21	+27	22d10 (CD 39)	38
Gran sierpe	C	42d12+462 (735)	47	10	33	30	25	30	+42/+76	+52	+34	+23	+30	24d10 (CD 42)	41

APTITUDES DEL DRAGÓN AULLADOR POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Vl 150' (mala)	+0	18 (natural +8)	Inmunidad al sonido	15
Muy joven	60', Vl 150' (mala)	+0	20 (tamaño -1, natural +11)	*Estallar, explosión de sonido*	18
Joven	60', Vl 150' (mala)	+0	23 (tamaño -1, natural +14)	RD 5/mágica	20
Juvenil	60', Vl 150' (mala)	+0	26 (tamaño -1, natural +17)	*Ráfaga de viento, terribles carcajadas de Tasha*	22
Joven adulto	60', Vl 150' (mala)	+0	28 (tamaño -2, natural +20)	RD 10/mágica	24
Adulto	60', Vl 150' (mala)	+0	31 (tamaño -2, natural +23)	*Confusión, muro de viento*	26
Adulto maduro	60', Vl 150' (mala)	+0	34 (tamaño -2, natural +26)	RD 15/mágica	28
Viejo	60', Vl 200' (torpe)	+0	35 (tamaño -2, natural +29)	*Alarido, asesino fantasmal*	30
Muy viejo	60', Vl 200' (torpe)	+0	38 (tamaño -2, natural +32)	RD 20/mágica y 5/ley	32
Venerable	60', Vl 200' (torpe)	+0	41 (tamaño -2, natural +35)	*Locura, torbellino*	33
Sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	40 (tamaño -4, natural +38)	RD 20/mágica y 10/ley	35
Gran sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	43 (tamaño -4, natural +41)	*Némesis inexorable, símbolo de locura*	36

20, venerable 21, sierpe 22 y gran sierpe 23

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre caótico (neutral o maligno)

Avance: cría 10-11 DG ; muy joven 13-14 DG; joven 16-17 DG; juvenil 19-20 DG; joven adulto 22-23 DG; adulto 25-26 DG; adulto maduro 28-29 DG; viejo 31-32 DG; muy viejo 34-35 DG ; venerable 37-38 DG; sierpe 40-41 DG; gran sierpe 43+ DG

Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +5, resto –



Dragón aullador

Nativos de las profundidades azotadas por el viento de Pandemónium, los dragones aulladores son brillantes, maquinadores y algo dementes.

Un dragón aullador es largo y delgado, con patas cortas y delgadas y alas estrechas. Unas púas largas forman una cresta detrás de su cabeza, y un puñado de púas sobresalen de sus hombros. Sus escamas están moteadas de púrpura y negro, las cuales se van oscureciendo según envejece el dragón. Sus ojos amarillos son grandes y fieros, con unas pupilas pequeñas.

Los dragones aulladores establecen sus guaridas en cavernas aisladas entre los túneles retorcidos de su plano natal. Cuando encuentran un camino hacia el plano Material buscan un entorno similar, y por ello se les encuentra en las profundidades bajo el suelo. Vagan libremente por el territorio que rodea a su guarida, explorando cada grieta estrecha y cada túnel.

Los dragones aulladores se alimentan de cualquier criatura que atrapan (viva, muertos vivientes o incluso constructos). Disfrutan de la sensación de estar mordiendo la comida aún viva.

Combate

Los dragones aulladores atacan con ferocidad primitiva, golpeando a sus enemigos con cada poder que tengan a su disposición.

Utilizan su arma de aliento tanto como les es posible, cambiando entre las formas de la misma aparentemente al azar.

Las armas naturales de los dragones aulladores jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón aullador tiene dos tipos de arma de aliento, un cono de sonido rugiente que inflige daño sónico y un cono de lamentos enloquecedores. Las criaturas dentro del área de los lamentos enloquecedores deben tener éxito en un TS de Fortaleza o recibirán 1 puntos de daño a Sabiduría por cada categoría de edad del dragón. En el plano de Pandemónium, donde los vientos aulladores restringen el sonido y la capacidad auditiva, ambos efectos están limitados a un cono de 10'.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *muro de viento, terribles carcajadas de Tasha*; 1/día: *asesino fantasmal, confusión, estallar, explosión de sonido, locura, némesis inexorable, ráfaga de viento, símbolo de locura, torbellino.*

DRAGÓN DE BATALLA

Dragón (extraplanario)

Entorno: los dominios heroicos de Ysgard.

Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)

Valor de desafío: cría 3, muy joven 4, joven 6, juvenil 8, joven adulto 10, adulto 12, adulto maduro 14, viejo 17, muy viejo 18, venerable 19, sierpe 20 y gran sierpe 22

Dragones de batalla por edad

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	Me	5d12+10 (43)	13	10	15	10	11	12	+5/-2	+8	+6	+4	+4	2d6 (CD 14)	–
Muy joven	P	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	12	+8/+6	+11	+8	+6	+6	4d6 (CD 16)	–
Joven	M	11d12+33 (105)	17	10	17	12	13	14	+11/+14	+14	+10	+7	+8	6d6 (CD 18)	–
Juvenil	M	14d12+42 (133)	19	10	17	12	13	14	+14/+18	+18	+12	+9	+10	8d6 (CD 20)	–
Joven adulto	G	17d12+68 (169)	21	10	19	14	15	16	+17/+26	+21	+14	+10	+12	1d6(CD 18)	18
Adulto	G	20d12+100 (230)	25	10	21	14	15	16	+20/+31	+26	+17	+12	+14	12d6 (CD 25)	23
Adulto maduro	E	23d12+138 (288)	29	10	23	16	17	18	+23/+40	+30	+19	+13	+16	14d6(CD 28)	25
Viejo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	16	17	18	+26/+44	+34	+21	+15	+18	16d6 (CD 27)	24
Muy viejo	E	29d12+203 (392)	33	10	25	18	19	20	+29/+48	+38	+23	+16	+20	18d6 (CD 31)	29
Venerable	E	32d12+224 (432)	35	10	25	18	19	20	+32/+52	+42	+25	+18	+22	20d6 (CD 33)	31
Sierpe	Ga	35d12+280 (508)	37	10	27	20	21	22	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (CD 35)	33
Gran sierpe	Ga	38d12+342 (589)	39	10	29	20	21	22	+38/+64	+48	+30	+31	+26	24d6 (CD 38)	35

Aptitudes del dragón de batalla por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	40', Vl 100' (regular)	+0	17 (tamaño +2, natural +5)	Inmunidad al sonido	–
Muy joven	40', Vl 100' (regular)	+0	19 (tamaño +1, natural +8)	Protección contra el mal	–
Joven	40', Vl 150' (mala)	+0	21 (natural +11)	RD 5/mágica	–
Juvenil	40', Vl 150' (mala)	+0	24 (natural +14)	Ayuda, escudar a otro	–
Joven adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	26 (tamaño -1, natural +17)	RD 10/mágica	21
Adulto	40', Vl 150' (mala)	+0	29 (tamaño -1, natural +20)	Inspirar valor	24
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala)	+0	31 (tamaño -2, natural +23)	RD 15/mágica	26
Viejo	40', Vl 150' (mala)	+0	34 (tamaño -2, natural +26)	Curación rápida 2	29
Muy viejo	40', Vl 150' (mala)	+0	37 (tamaño -2, natural +29)	RD 20/mágica y 5/mal	30
Venerable	40', Vl 150' (mala)	+0	40 (tamaño -4, natural +32)	Furia de batalla	32
Sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	41 (tamaño -4, natural +35)	RD 20/mágica y 10/mal	33
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	44 (tamaño -4, natural +38)	Festín de los héroes	35

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre neutral bueno

Avance: cría 6-7 DG ; muy joven 9-10 DG; joven 12-13 DG; juvenil 15-16 DG; joven adulto 18-19 DG; adulto 21-22 DG; adulto maduro 24-25 DG; viejo 27-28 DG; muy viejo 30-31 DG ; venerable 33-34 DG; sierpe 36-37 DG; gran sierpe 39+ DG

Ajuste de nivel: cría +2, muy joven +3, joven +4, juvenil +4, resto -

Los dragones de batalla son criaturas gloriosas que se regocijan con el combate valiente. A menudo sirven como monturas para guerreros poderosos.

Un dragón de batalla descansando tiene un brillo pardo apagado en sus escamas. Sin embargo, tan pronto como despliega sus alas, permitiendo que el sol le de sobre su piel acorazada, brilla como el oro más fino.

Los dragones de batalla son unos optimistas notables, y siempre ven la luz ante cualquier adversidad. Esta emoción a menudo es contagiosa, e inspira a otros coraje y valor en la batalla.

En la edad juvenil, los dragones de batalla se pueden utilizar como monturas para jinetes Pequeños. Los jóvenes adultos y dragones más viejos pueden servir para jinetes Medianos. Algunas ciudades u órdenes de caballería han alcanzado acuerdos de protección mutua y ayuda con familias cercanas de dragones de batalla, y



Dragón de batalla

generación tras generación de jinetes encuentran un aliado en la misma familia de dragones.

Los dragones de batalla hablan dracónico, común y celestial.

Combate

Los dragones de batalla son intrépidos combatientes, criados desde su nacimiento para disfrutar con el simple acto del conflicto. Utilizan sus aptitudes especiales para reforzar el poder de sus aliados, mientras atemorizan a sus enemigos con su arma de aliento, su presencia pavorosa y su furia de batalla.

Las armas naturales de los dragones jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Furia de batalla (Ex): una vez al día, un dragón de batalla venerable o mayor puede entrar en estado de furia de batalla, la cual otorga un bonificador de moral +2 a la Fuerza y la Constitución y un bonificador de moral +1 a los TS de Voluntad, pero una penalización de –2 a la CA. Esta furia de batalla dura un número de asaltos igual al (nuevo) modificador de Con +3, al final de los cuales el dragón pierde los bonificadores pero no sufre fatiga ni efecto negativo alguno. Esta aptitud es por lo demás idéntica al rasgo de clase del bárbaro.

Arma de aliento (Sb): un dragón de batalla tiene dos tipos de arma de aliento, un cono de energía sónica y un cono de miedo gaseoso. Las criaturas dentro del cono de miedo gaseoso deben tener éxito en un TS de voluntad o quedarán estremecidas durante 4d6 asaltos. Exposiciones a este mismo cono no son acumulativas, pero si una criatura afectada ya estaba estremecida (por ejemplo, por la presencia pavorosa del dragón) queda asustada en su lugar.

Inspirar valor (Sb): una vez al día, un dragón de batalla adulto o mayor puede inspirar valor a sus aliados y a si mismo, otorgando un bonificador de moral +2 a los TS contra efectos de miedo o encantamiento, y un modificador de moral +1 al ataque y al daño. Esto es idéntico a la aptitud bárdica del mismo nombre, y requiere que el dragón cante, hable o ruja durante 1 asalto completo.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ayuda, protección contra el mal*; 1/día: *festín de los héroes, escudar a otro.*

Habilidades: Interpretar es una habilidad de clase para los dragones de batalla. Sus medios preferidos de interpretación incluyen la oratoria y el canto.

DRAGÓN DEL CAOS

Dragón (caos, extraplanario)

Entorno: el caos cambiante del Limbo.

Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)

Valor de desafío: cría 3, muy joven 4, joven 6, juvenil 8, joven adulto 11, adulto 13, adulto maduro 15, viejo 16, muy viejo 17, venerable 19, sierpe 20 y gran sierpe 22

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre caótico (bueno, neutral o maligno)

Avance: cría 7-8 DG ; muy joven 10-11 DG; joven 13-14 DG; juvenil 16-17 DG; joven adulto 19-20 DG; adulto 22-23 DG; adulto maduro 25-26 DG; viejo 28-29 DG; muy viejo 31-32 DG ; venerable 34-35 DG; sierpe 37-38 DG; gran sierpe 40+ DG

Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +4, joven +4, juvenil +6, resto –

Los dragones del caos, la personificación de lo impredecible, son un ciclón de poder apenas controlado. No hay dos dragones del

DRAGONES DEL CAOS POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	P	6d12+12 (51)	11	10	15	12	15	16	+6/+2	+7	+7	+5	+7	2d4 (CD 15)	—
Muy joven	M	9d12+27 (86)	13	10	17	12	15	16	+9/+10	+14	+11	+8	+11	6d4 (CD 19)	—
Joven	M	12d12+36 (114)	15	10	17	14	17	18	+12/+14	+14	+11	+8	+11	6d4 (CD 19)	—
Juvenil	G	15d12+60 (158)	17	10	19	16	19	20	+15/+22	+17	+13	+9	+13	8d4 (CD 21)	—
Joven adulto	G	18d12+90 (207)	19	10	21	16	19	20	+18/+26	+21	+16	+11	+15	10d4 (CD 24)	24
Adulto	E	21d12+105 (242)	21	10	21	18	21	22	+21/+34	+24	+17	+12	+17	12d4 (CD 25)	26
Adulto maduro	E	24d12+144 (300)	23	10	23	18	21	22	+24/+38	+28	+20	+14	+19	14d4 (CD 28)	28
Viejo	E	27d12+189 (365)	25	10	25	20	23	24	+27/+42	+32	+22	+15	+21	16d4 (CD 30)	30
Muy viejo	E	30d12+240 (435)	27	10	27	20	23	24	+30/+46	+36	+25	+17	+23	18d4 (CD 33)	32
Venerable	Ga	33d12+297 (512)	29	10	29	22	25	26	+33/+54	+38	+27	+18	+25	20d4 (CD 35)	34
Sierpe	Ga	36d12+360 (594)	31	10	31	24	27	28	+36/+58	+42	+30	+20	+28	22d4 (CD 38)	37
Gran sierpe	Ga	39d12+429 (683)	33	10	33	24	27	28	+39/+62	+46	+32	+21	+29	24d4 (CD 40)	38

APTITUDES DEL DRAGÓN DEL CAOS POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Vl 150' (regular)	+0	16 (tamaño +1, natural +5)	Inmunidad a los efectos de compulsión	–
Muy joven	60', Vl 150' (regular)	+0	18 (natural +8)	*Protección contra la ley*	–
Joven	60', Vl 150' (mala)	+0	21 (natural +11)	RD 5/mágica	–
Juvenil	60', Vl 150' (mala)	+0	23 (tamaño -1, natural +14)	*escudo de entropía, martillo del caos*	–
Joven adulto	60', Vl 150' (mala)	+0	26 (tamaño -1, natural +17)	RD 10/mágica	24
Adulto	60', Vl 150' (mala)	+0	28 (tamaño -1, natural +20)	*Bruma mental, disipar la ley*	26
Adulto maduro	60', Vl 150' (mala)	+0	31 (tamaño -2, natural +23)	RD 15/mágica	28
Viejo	60', Vl 200' (torpe)	+0	34 (tamaño -2, natural +26)	*Palabra del caos*	30
Muy viejo	60', Vl 200' (torpe)	+0	37 (tamaño -2, natural +29)	RD 20/mágica y 5/ley	32
Venerable	60', Vl 200' (torpe)	+0	38 (tamaño -4, natural +32)	*Doble engañoso*	34
Sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	41 (tamaño -4, natural +35)	RD 20/mágica y 10/ley	37
Gran sierpe	40', Vl 200' (torpe)	+0	44 (tamaño -4, natural +38)	*Capa del caos*	38



Dragón del caos

Un dragón del caos habla dracónico y, o bien celestial (sólo caóticos buenos y algunos caóticos neutrales)o bien abisal (caóticos malignos y algunos caóticos neutrales).

Combate

Un dragón del caos comienza el combate con su arma de aliento *confusión* buscando desorientar a sus oponentes. Utiliza aptitudes sortílegas contra enemigos especialmente molestos.

Las armas naturales de los dragónes del caos jóvenes y mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón del caos tiene dos tipos de arma de aliento, una línea de energía y un cono de *confusión* gaseoso. El tipo de energía de su arma de aliento se determina al azar cada vez que el dragón utilica su arma de aliento, realizando una tirada d%: 01-20 ácido, 21-40 frío, 41-60 electricidad, 61-80 fuego, 81-100 sonido. Ni siquiera el propio dragón sabe qué tipo de *energía va a exhalar la próxima vez. Las criaturas* dentro del cono de *confusión* gaseoso deben tener éxito en un TS de voluntad o quedarán *confundidas* durante 1d6 asaltos por cada categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *escudo de entropía, martillo del caos, protección contra la ley*; 1/día: *bruma mental, capa del caos, disipar ley, doble engañoso, palabra del caos.*

caos que sean exactamente iguales, y algunos incluso dicen que los dragones del caos van cambiando con el tiempo. Aunque todos los dragones del caos tienen más o menos la misma apariencia (cuatro poderosos miembros con garras, alas fuertes, cuellos serpentinos que acaban en una boca llena de colmillos afilados como dagas, colas con la punta dentada), cada uno posee una gama de colores y *unas marcas únicas que le diferencian de otros de su especie.*

En general, los dragones del caos buscan destruir las sociedades estructuradas y las civilizaciones. Aquellos que tienden hacia el bien suelen utilizar medios positivos para efectuar el cambio, pero aquellos que tienden hacia el mal son violentos y asesinos.

Durante un breve periodo de tiempo, una secta de githzerai intentó hacer un pacto con los dragones del caos, pensando que podrían utilizarlos como hacían con sus enemigos, los githyanki, con los dragones rojos. Al ser estos impredecibles y desleales de manera innata aseguraron *el fallo de este esfuerzo, aunque ambas especies todavía se pueden ver* juntas de vez en cuando en extrañas circunstancias.

DRAGÓN ESTIGIO

Dragón (acuático, extraplanario)

Entorno: cualquier plano Inferior.

Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), *familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)*

Valor de desafío: cría 3, muy joven 4, joven 6, juvenil 8, joven adulto 10, adulto 12, adulto maduro 14, viejo 17, muy viejo 18, venerable 19, sierpe 20 y gran sierpe 22

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre legal maligno o legal neutral

Avance: cría 6-7 DG ; muy joven 9-10 DG; joven 12-13 DG; juvenil 15-16 DG; joven adulto 18-19 DG; adulto 21-22 DG; adulto maduro 24-25 DG; viejo 27-28 DG; muy viejo 30-31 DG ; *venerable 33-34 DG; sierpe 36-37 DG; gran sierpe 39+ DG*

Ajuste de nivel: cría +5, muy joven +5, joven +5, juvenil +6, resto –

DRAGONES ESTIGIOS POR EDAD

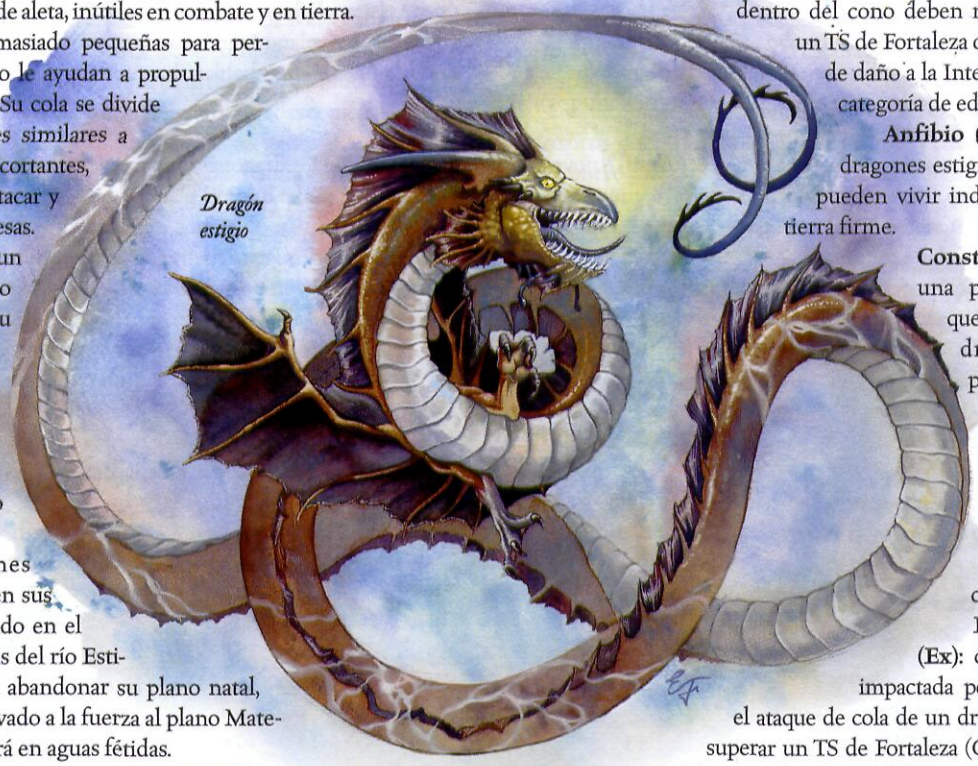
Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	1d6 (CD 13)	–
Muy joven	M	8d12+16 (68)	15	10	15	12	10	12	+8/+10	+10	+8	+6	+7	2d6 (CD 16)	15
Joven	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	3d6 (CD 17)	16
Juvenil	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	4d6 (CD 20)	19
Joven adulto	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	5d6(CD 18)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	6d6 (CD 25)	23
Adulto maduro	E	23d12+115 (264)	29	10	21	18	19	18	+23/+40	+30	+18	+13	+17	7d6(CD 26)	25
Viejo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	20	21	20	+26/+44	+34	+21	+15	+20	8d6 (CD 29)	28
Muy viejo	E	29d12+174 (362)	33	10	23	22	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	9d6 (CD 30)	30
Venerable	Ga	32d12+224 (432)	35	10	25	24	25	24	+32/+56	+40	+25	+18	+25	10d6 (CD 33)	33
Sierpe	Ga	35d12+280 (507)	37	10	27	24	25	24	+35/+60	+44	+27	+19	+24	11d6 (CD 35)	34
Gran sierpe	Ga	38d12+304 (551)	39	10	27	26	27	26	+38/+64	+48	+30	+31	+26	12d6 (CD 37)	37

APTITUDES DEL DRAGÓN ESTIGIO POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Nd 60', Ec 20'	+0	15 (tamaño +1, natural +4)	Adaptación estigia, anfibio, agarrón mejorado, constreñir, inmunidad a venenos y enfermedades	13
Muy joven	60', Nd 60', Ec 20'	+0	17 (natural +7)	—	14
Joven	60', Nd 60', Ec 20'	+0	20 (natural +10)	RD 5/mágica	15
Juvenil	60', Nd 60', Ec 20'	+0	22 (tamaño -1, natural +13)	*Maldecir las aguas, nube brumosa*	18
Joven adulto	60', Nd 60', Ec 20'	+0	25 (tamaño -1, natural +16)	RD 10/mágica	20
Adulto	60', Nd 60', Ec 20'	+0	27 (tamaño -2, natural +19)	*Oscuridad profunda, nube apestosa*	22
Adulto maduro	60', Nd 60', Ec 20'	+0	30 (tamaño -2, natural +22)	RD 15/mágica	25
Viejo	60', Nd 60', Ec 20'	+0	33 (tamaño -2, natural +25)	*Bruma mental, retener monstruo*	27
Muy viejo	60', Nd 60', Ec 20'	+0	36 (tamaño -2, natural +28)	RD 20/mágica y 5/bien	28
Venerable	60', Nd 60', Ec 20'	+0	37 (tamaño -4, natural +31)	*Controlar las aguas, debilidad mental*	30
Sierpe	60', Nd 60', Ec 20'	+0	40 (tamaño -4, natural +34)	RD 20/mágica y 10/bien	31
Gran sierpe	60', Nd 60', Ec 20'	+0	43 (tamaño -4, natural +37)	*Convocar monstruo VIII, horrible marchitamiento*	33

Conocidos también como dragones sombríos y sierpes oscuras, los dragones estigios frecuentan las pútridas aguas del río Estigia a lo largo de su infinita longitud. Los dragones estigios, una de las pocas criaturas inmunes a los dañinos efectos del río, nadan con impunidad por todas las capas altas de los planos Inferiores, alimentándose de criaturas infernales y de cualquier otra criatura a la que puedan encontrar y atrapar.

Un dragón estigio tiene un cuerpo serpentino con unas pequeñas garras con forma de aleta, inútiles en combate y en tierra. Sus alas son demasiado pequeñas para permitirle volar, pero le ayudan a propulsarse en el agua. Su cola se divide en dos apéndices similares a látigos con filos cortantes, que utiliza para atacar y atrapar a sus presas. Las escamas de un dragón estigio son viscosas, y su coloración abarca desde el marrón oscuro hasta el rojo óxido. Sus ojos brillan con una luz amarillo chillón.



Dragón estigio

Los dragones estigios establecen sus guaridas excavando en el barro de las orillas del río Estigia. No les gusta abandonar su plano natal, pero si uno es llevado a la fuerza al plano Material, se desarrollará en aguas fétidas.

Los dragones estigios normalmente subsisten con la carne de criaturas infernales, pero disfrutan comiendo cualquier tipo de carne, especialmente carroña en putrefacción.

Combate

Los ataques físicos de un dragón estigio son limitados. Ataca con su cola bífida afilada en lugar de hacerlo con sus garras. No puede utilizar sus alas con eficacia y no gana ataques de coletazo además del ataque con su cola afilada. Su cola bífida afilada hace daño como si el dragón fuese de una categoría de tamaño superior a la que es en realidad.

Las armas naturales de los dragones estigios viejos o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón estigio tiene dos tipos de arma de aliento, una línea de ácido que persiste durante 3 asaltos (inflige la mitad de daño en el segundo asalto, y una cuarta parte de daño en el tercer asalto), o un cono de gas atontante. Las criaturas dentro del cono deben realizar con éxito un TS de Fortaleza o sufrirán 1 punto de daño a la Inteligencia por cada categoría de edad del dragón.

Anfibio (Ex): aunque los dragones estigios son acuáticos, pueden vivir indefinidamente en tierra firme.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa que tenga éxito, un dragón estigio puede aplastar a un oponente que tenga apresado, infligiendo el doble de daño con su cola afilada como daño contundente.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura impactada por el mordisco o el ataque de cola de un dragón estigio debe superar un TS de Fortaleza (CD igual a la CD de salvación del arma de aliento del dragón) o contraerá la debilidad estigia. Los síntomas de la enfermedad incluyen la carne pudriéndose y la caída del pelo. El periodo de incubación es 1 día, y la enfermedad causa 1d6 puntos de daño al Carisma. Una víctima debe superar tres TS de fortaleza seguidos para recuperarse de la debilidad estigia (consulta 'Enfermedades', en la *Guía del Dungeon Master*).

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un dragón estigio debe impactar a una criatura de, al menos, una categoría de tamaño inferior a la suya con su cola afilada. Si consigue una presa, puede cons-

treñirla en el mismo asalto. También puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataque de oportunidad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *maldecir agua*; 3/día: *controlar las aguas, oscuridad profunda, nube brumosa*; 1/día: *bruma mental, debilidad mental, horrible marchitamiento, nube apestosa, retener monstruo.*

Adaptación estigia (ex): los dragones estigios son inmunes a los efectos perniciosos del río Estigia y pueden respirar agua.

Convocar monstruo VIII (St): una vez al día, una gran sierpe estigia puede convocar a un calamar gigante infernal, 1d3 pulpos gigantes infernales o a una tojanida Grande, o 1d4+1 elementales Grandes de agua, tiburones Enormes infernales o cocodrilos gigantes infernales. Aparte de los monstruos disponibles, esta aptitud es igual que el conjuro *convocar monstruo VIII*. Nivel de lanzador 15.º.



Dragón etéreo

DRAGÓN ETÉREO

Dragón (extraplanario)

Entorno: el caos cambiante del Limbo.

Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)

Valor de desafío: cría 3, muy joven 4, joven 6, juvenil 8, joven adulto 11, adulto 13, adulto maduro 15, viejo 16, muy viejo 17, venerable 19, sierpe 20 y gran sierpe 22

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre caótico (bueno, neutral o maligno)

Avance: cría 7-8 DG ; muy joven 10-11 DG; joven 13-14 DG; juvenil 16-17 DG; joven adulto 19-20 DG; adulto 22-23 DG; adulto maduro 25-26 DG; viejo 28-29 DG; muy viejo 31-32 DG ; venerable 34-35 DG; sierpe 37-38 DG; gran sierpe 40+ DG

Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +4, joven +4, juvenil +6, resto –

Los dragones etéreos pasan la mayor parte de sus vidas flotando a través del plano Etéreo, espiando el plano Material en busca de tesoros valiosos.

La coloración natural de los dragones etéreos es un gris parduzco perlado, de donde proviene su apodo de "dragón de piedra lunar". Poseen unas garras y colmillos afilados como agujas.

Los dragones etéreos son de naturaleza curiosa e inquisitiva y suelen espiar a aquellos que están "atados" al plano Material. También son avariciosos, y pueden codiciar los objetos valiosos que poseen aquellos a los que espían. En esos casos, un dragón etéreo puede visitar el plano Material sólo para apropiarse de esos objetos, volviendo a su plano Etéreo natal tan pronto como le sea posible. Los dragónes etereos hablan dracónico.

Combate

La mayoría de los dragones etéreos prefieren escapar, ya sea hacia el plano Material o hacia el plano Etéreo, antes que enfrentarse en combate. Si se ven obligados a luchar, utilizan sus poderes para frustrar a sus enemigos. Un dragón etéreo adulto o más viejo confía en su *ancla dimensional* para atrapar a sus oponentes en un plano mientras escapa al otro.

Las armas naturales de los dragones etéreos jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón etéreo tiene un tipo de arma de aliento, un cono de fuerza. Como todos los efectos de fuerza, este arma de aliento afecta a las criaturas etéreas cuando el dragón etéreo está en el plano Material.

Visión etérea (Ex): mientras están en el plano Material, los dragones etéreos muy jóvenes o mayores pueden ver a las criaturas etére

DRAGONES ETÉREOS POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presenci pavoros (CD)
Cría	Me	4d12+18 (44)	9	10	13	10	13	10	+4/-5	+5	+5	+4	+5	2d6 (CD 13)	–
Muy joven	P	7d12+36 (82)	11	10	13	10	13	10	+7/+3	+8	+6	+5	+6	6d6 (CD 14)	–
Joven	M	10d12+45 (110)	13	10	15	12	15	12	+10/+11	+11	+9	+7	+9	6d6 (CD 17)	–
Juvenil	M	13d12+72 (157)	15	10	15	12	15	12	+13/+15	+15	+10	+8	+10	8d6 (CD 18)	–
Joven adulto	G	16d12+105 (209)	17	10	17	14	17	14	+16/+23	+18	+13	+10	+13	10d6 (CD 21)	20
Adulto	G	19d12+120 (244)	19	10	19	14	17	14	+19/+27	+22	+15	+11	+14	12d6 (CD 23)	21
Adulto maduro	E	22d12+162 (305)	23	10	21	16	19	16	+22/+36	+26	+18	+13	+17	14d6 (CD 26)	24
Viejo	E	25d12+210 (373)	25	10	21	16	19	16	+25/+40	+30	+19	+14	+18	16d6 (CD 27)	25
Muy viejo	E	28d12+264 (446)	27	10	23	18	21	18	+28/+44	+34	+22	+16	+21	18d6 (CD 30)	28
Venerable	E	31d12+324 (526)	29	10	23	18	21	18	+31/+48	+38	+23	+17	+22	20d6 (CD 31)	29
Sierpe	Ga	34d12+390 (611)	31	10	25	20	23	20	+34/+56	+40	+26	+19	+25	22d6 (CD 34)	32
Gran sierpe	Ga	37d12+462 (703)	33	10	27	20	23	20	+37/+60	+44	+28	+20	+26	24d6 (CD 36)	33

APTITUDES DEL DRAGÓN ETÉREO POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Vl 60' (mala)	+0	15 (tamaño +2, natural +3)	Inmunidad a los ciclones de éter	–
Muy joven	60', Vl 60' (mala)	+0	17 (tamaño +1, natural +6)	Visión etérea, ver lo etéreo	–
Joven	60', Vl 40' (torpe)	+0	19 (natural +9)	RD 5/mágica	–
Juvenil	60', Vl 40' (torpe)	+0	22 (natural +12)	Intermitencia	–
Joven adulto	60', Vl 40' (torpe)	+0	24 (tamaño -1, natural +15)	RD 10/mágica	20
Adulto	60', Vl 40' (torpe)	+0	27 (tamaño -1, natural +18)	Ancla dimensional, excursión etérea	21
Adulto maduro	60', Vl 40' (torpe)	+0	29 (tamaño -2, natural +21)	RD 15/mágica	24
Viejo	60', Vl 40' (torpe)	+0	32 (tamaño -2, natural +24)	Etereidad	25
Muy viejo	60', Vl 40' (torpe)	+0	35 (tamaño -2, natural +27)	RD 20/mágica y 5/hierro frío	28
Venerable	60', Vl 40' (torpe)	+0	38 (tamaño -2, natural +30)	Golpear a criaturas etéreas	29
Sierpe	60', Vl 30' (torpe)	+0	39 (tamaño -4, natural +33)	RD 20/mágica y 10/hierro frío	32
Gran sierpe	60', Vl 30' (torpe)	+0	42 (tamaño -4, natural +36)	Convocar ciclón etéreo	33

como si fuesen visibles. Mientras está en el plano Etéreo, un dragón puede ver normalmente más allá del alcance de su visión en la oscuridad (normalmente, las criaturas en el plano Etéreo tiene un límite visual de 60'). Date cuenta de que el sentido ciego funciona normalmente incluso en el plano Etéreo, sin importar los límites visuales.

Ver lo etéreo (Sb): un dragón etéreo joven o mayor puede ver a las criaturas etéreas como si fuesen visibles.

Golpear a criaturas etéreas (Ex): un dragón etéreo anciano o mayor puede golpear a criaturas etéreas como si fuesen materiales. Esta aptitud no permite a un dragón etéreo en el plano Etéreo afectar a criaturas en el plano Material.

Convocar ciclón etéreo (Sb): una vez por día, una gran sierpe etérea que se encuentre en el plano Etéreo puede convocar un ciclón etéreo. Esto requiere una acción de asalto completo y la tormenta provocada dura 1 minuto. Todas las criaturas (excepto los muertos vivientes) a menos de 120' del dragón etéreo son afectadas como se describe en el Capítulo 5 del *Manual de los Planos* (si no tienes el *Manual de los planos*, puedes hacer simplemente que cada criatura dentro del ciclón sea arrojada 1d10 millas en una dirección al azar). Este poder no tiene efecto en ningún otro lugar que no sea el plano Etéreo.

DRAGÓN DE HERRUMBRE

Dragón (extraplanario)
Entorno: el campo de batalla infernal de Aqueronte.
Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)
Valor de desafío: cría 3, muy joven 4, joven 6, juvenil 8, joven adulto 10, adulto 12, adulto maduro 14, viejo 17, muy viejo 18, venerable 19, sierpe 20 y gran sierpe 22
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: siempre legal maligno o legal neutral
Avance: cría 7-8 DG ; muy joven 10-11 DG; joven 13-14 DG; juvenil 16-17 DG; joven adulto 19-20 DG; adulto 22-23 DG; adulto maduro 25-26 DG; viejo 28-29 DG; muy viejo 31-32 DG ; venerable 34-35 DG; sierpe 37-38 DG; gran sierpe 40+ DG
Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +4, joven +5, resto –



Dragón de herrumbre

Los dragones de herrumbre, nativos del campo de batalla infernal de Aqueronte, son criaturas de metal deslustrado, y personifican las fuerzas de la decadencia y la corrupción. Algunos sabios del plano Material afirman que existe una conexión entre esas monstruosidades infernales y el relativamente inocuo monstruo corrosivo, pero la mente racional ve -correctamente- esas afirmaciones como los desvaríos de lunáticos desquiciados.

Los dragones de herrumbre se parecen mucho a los dragones metálicos del plano Material, pero parecen cubiertos de manchas, herrumbre y verdigris. Aunque algunos dragones de herrumbre parecen dragones de cobre y otros dragones de oropel o plata, en realidad las aptitudes individuales de los dragones de herrumbre no difieren entre unos y otros. Sus escamas parecen picadas y bordeadas con un color corrosivo y las membranas de sus alas son muy delgadas e iridiscentes.

En su plano natal de Aqueronte, los dragones de herrumbre tienen una amplia fuente de comida en los interminables cubos de hierro del tamaño de continentes que flotan en el vacío. Cuando son traídos al plano Material los dragones de herrumbre buscan las vetas de metal en las cavernas subterráneas, lo que hace que sean especialmente odiados por los mineros.

Los dragones de herrumbre se alimentan de metal corroído, pero les encanta la carne fresca (especialmente la de las sabandijas) para limpiar su paladar entre veta y veta de mineral.

DRAGONES DE HERRUMBRE POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+12	+8	+6	+5	2d4 (CD 14)	—
Muy joven	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d4 (CD 16)	12
Joven	M	12d12+24 (102)	17	10	15	6	11	6	+12/+15	+15	+10	+8	+8	6d4 (CD 18)	14
Juvenil	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+12	+9	+9	8d4 (CD 20)	16
Joven adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	8	11	8	+18/+28	+23	+15	+11	+11	10d4 (CD 23)	18
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	10	11	10	+21/+37	+27	+17	+12	+12	12d4 (CD 25)	20
Adulto maduro	E	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	14d4 (CD 27)	23
Viejo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	12	13	12	+27/+45	+35	+21	+15	+16	16d4 (CD 29)	24
Muy viejo	E	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+33/+53	+39	+23	+17	+19	18d4 (CD 31)	27
Venerable	Ga	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	14	+33/+61	+41	+25	+18	+20	20d4 (CD 33)	28
Sierpe	Ga	36d12+288 (522)	37	10	27	14	15	14	+36/+65	+45	+28	+20	+22	22d4 (CD 36)	30
Gran sierpe	Ga	39d12+312 (565)	39	10	27	18	19	18	+39/+69	+49	+29	+21	+25	24d4 (CD 37)	33

APTITUDES DEL DRAGÓN DE HERRUMBRE POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Vl 100' (regular), Ec 45'	+0	17 (tamaño +1, natural +5)	Resistencia al metal, mordisco oxidante	13
Muy joven	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	19 (natural +9)	—	14
Joven	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	22 (natural +12)	RD 5/mágica	16
Juvenil	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	24 (tamaño -1, natural +15)	—	18
Joven adulto	60', Vl 150' (mala), Ec 45	+0	27 (tamaño -1, natural +18)	RD 10/mágica	20
Adulto	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	29 (tamaño -2, natural +21)	Muro de hierro	23
Adulto maduro	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	32 (tamaño -2, natural +24)	RD 15/mágica	25
Viejo	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	35 (tamaño -2, natural +27)	Bruma ácida	27
Muy viejo	60', Vl 150' (mala), Ec 45'	+0	38 (tamaño -2, natural +30)	RD 20/mágica y 5/caótica	28
Venerable	60', Vl 200' (torpe), Ec 45'	+0	39 (tamaño -4, natural +33)	Repeler metal o piedra	30
Sierpe	60', Vl 200' (torpe), Ec 45'	+0	42 (tamaño -4, natural +36)	RD 20/mágica y 10/caótica, escamas oxidantes	32
Gran sierpe	60', Vl 200' (torpe), Ec 45'	+0	45 (tamaño -4, natural +39)	—	34

Combate

Los dragones de herrumbre no son las violentas fuerzas de la naturaleza que son los dragones piroclásticos, ni son tan demencialmente violentos como los dragones aulladores. La razón de su violencia es simplemente que están hambrientos, y atacan cuidadosamente con su objetivo claramente fijado en el pensamiento. No toleran muchas interferencias en la persecución de sus objetivos, y se marchan sin problemas de un combate si la comida es problemática y no merece el esfuerzo.

Las armas naturales de los dragones de herrumbre jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón radiante tiene dos tipos de arma de aliento, una línea de ácido o un cono de líquido rojizo pardo que corroe y destruye instantáneamente cualquier metal que toca. Los metales mágicos que son portados por alguien tienen derecho a un TS de Reflejos para evitar este efecto, pero cualquier metal es susceptible: hierro, acero, plata, oro e incluso mithril y adamantita.

Resistencia al metal (Ex): un dragón de herrumbre es resistente a los ataques de armas de metal. Contra armas cuyas partes que infligen el daño son metálicas (una hoja, un pincho, la cabeza de una flecha o incluso la cabeza de una maza), un dragón de herrumbre tiene una RD igual a la que tendría un dragón de herrumbre de dos categorías de edad superior a la que tiene. Las sierpes y grandes sierpes de herrumbre tienen RD 20/mágica y 10/caótico contra armas de metal, y las armas menores se corroen cuando se utilizan contra ellos (consulta 'Escamas oxidantes' abajo).

Mordisco oxidante (Ex): un dragón de herrumbre que consiga un ataque de mordisco con éxito ocasiona que la armadura de la criatura objetivo se oxide, cayéndose a trozos y quedando inmediatamente inservible. El dragón también puede utilizar su ataque de mordisco para atacar armas y otros objetos de metal. El tamaño del objeto es irrelevante; tarda lo mismo en oxidar una armadura competa que una espada. A los objetos mágicos de metal se les permite un TS de Reflejos contra una CD igual a la CD del arma de aliento del dragón.

Escamas oxidantes (Ex): un arma de metal con un bonificador de mejora inferior a +5 que golpee a una sierpe o gran sierpe de herrumbre se oxida y es destruida inmediatamente, sin TS. Un arma +5 inflige el daño normal, pero debe tener éxito en un TS de Reflejos (CD igual a la CD del arma de aliento del dragón) o se oxidará.

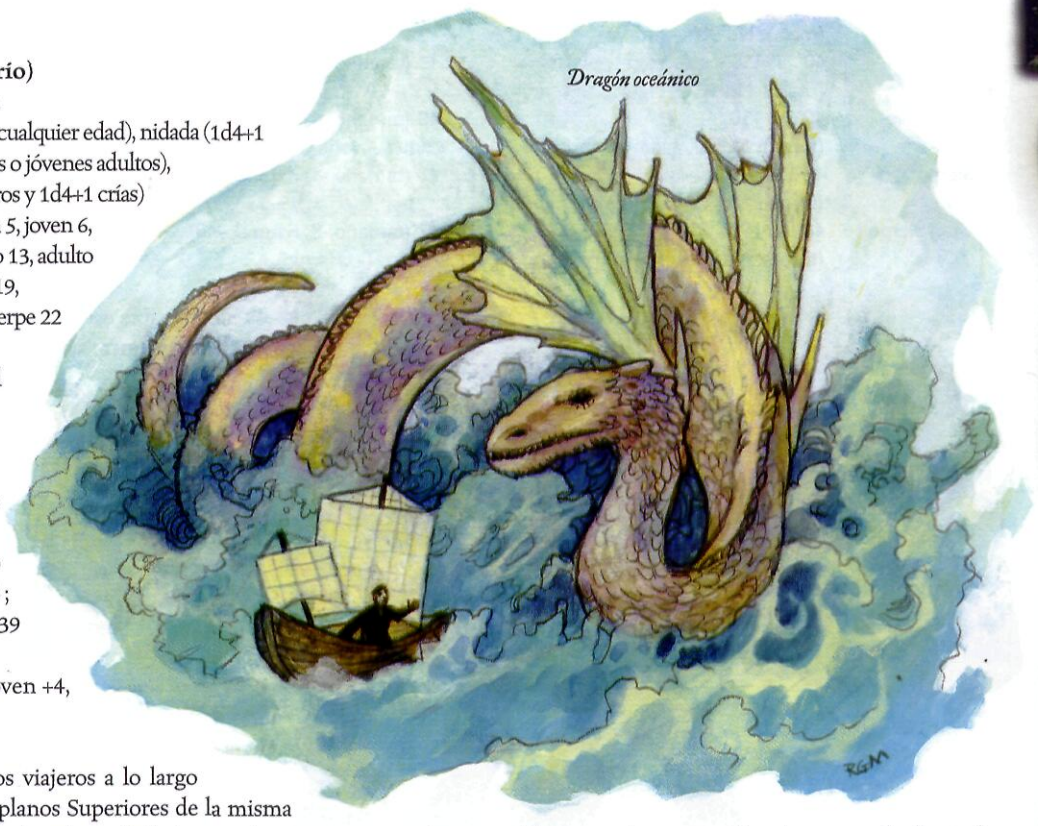
Aptitudes sortílegas: 3/día: *muro de hierro*; 1/día: *bruma ácida, repeler metal o piedra.*

DRAGONES OCEÁNICOS POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	P	7d12+14 (60)	15	10	15	14	11	14	+7/+5	+10	+7	+5	+5	2d8 (CD 15)	—
Muy joven	M	10d12+30 (95)	17	10	17	14	11	14	+10/+13	+13	+10	+7	+7	4d8 (CD 18)	—
Joven	M	13d12+39 (124)	19	10	17	16	13	16	+13/+17	+17	+11	+8	+9	6d8 (CD 19)	—
Juvenil	G	16d12+64 (168)	21	10	19	18	15	18	+16/+25	+20	+14	+10	+12	8d8 (CD 22)	—
Joven adulto	G	19d12+95 (219)	25	10	21	18	17	18	+19/+30	+25	+16	+11	+14	10d8 (CD 24)	23
Adulto	E	22d12+132 (275)	29	10	23	20	17	20	+22/+39	+29	+19	+13	+16	12d8 (CD 27)	26
Adulto maduro	E	25d12+150 (313)	31	10	23	20	19	20	+25/+43	+33	+20	+14	+18	14d8 (CD 28)	27
Viejo	E	28d12+196 (378)	33	10	25	22	19	22	+28/+47	+37	+23	+16	+20	16d8 (CD 31)	30
Muy viejo	E	31d12+217 (419)	35	10	25	24	21	24	+31/+51	+41	+24	+17	+22	18d8 (CD 32)	32
Venerable	Ga	34d12+272 (493)	39	10	27	26	23	26	+34/+60	+44	+27	+19	+25	20d8 (CD 35)	35
Sierpe	Ga	37d12+370 (611)	41	10	31	28	25	28	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d8 (CD 38)	37
Gran sierpe	C	40d12+440 (700)	45	10	33	30	27	30	+40/+73	+49	+33	+22	+30	24d8 (CD 41)	40

DRAGÓN OCEÁNICO

Dragón (acuático, extraplanario)
Entorno: cualquier plano Superior.
Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)
Valor de desafío: cría 4, muy joven 5, joven 6, juvenil 9, joven adulto 12, adulto 13, adulto maduro 16, viejo 18, muy viejo 19, venerable 20, sierpe 21 y gran sierpe 22
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: siempre neutral bueno
Avance: cría 8-9 DG; muy joven 11-12 DG; joven 14-15 DG; juvenil 17-18 DG; joven adulto 20-21 DG; adulto 23-24 DG; adulto maduro 26-27 DG; viejo 29-30 DG; muy viejo 32-33 DG; venerable 35-36 DG; sierpe 38-39 DG; gran sierpe 41+ DG
Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +4, joven +5, resto –


Dragón oceánico

El dragón oceánico protege a los viajeros a lo largo del río Océano, que conecta los planos Superiores de la misma manera que el río Estigia conecta los planos Inferiores, mientras guarda sus dominios contra todo tipo de criaturas malignas.

Los dragones oceánicos parecen grandes anguilas con alas, con miembros relativamente cortos que terminan en dedos palmeados. Aunque son capaces de volar, la mayoría de dragones oceánicos prefieren vivir en el agua en lugar de en el aire.

La guarida típica de un dragón oceánico es una caverna oculta, bien a lo largo de la orilla de un río o completamente sumergida. La mayoría de los dragones oceánicos pasa poco tiempo en sus guaridas, ya que patrullan largos tramos del río buscando a criaturas de alineamiento bueno que necesiten ayuda o a criaturas malignas para castigarlas.

Los dragones oceánicos hablan celestial, dracónico y aquano.

Combate

Los dragones oceánicos prefieren acabar rápidamente con las peleas, utilizando su arma de aliento tranquilizante y sus aptitudes sortílegas para neutralizar a sus enemigos. Sin embargo, no temen enfrentarse a enemigos especialmente resistentes, utilizando su arma de aliento de relámpago, su aptitud de castigar el mal y sus prodigiosos ataques de cuerpo a cuerpo para acabar pronto con sus enemigos.

Las armas naturales de los dragones oceánicos jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

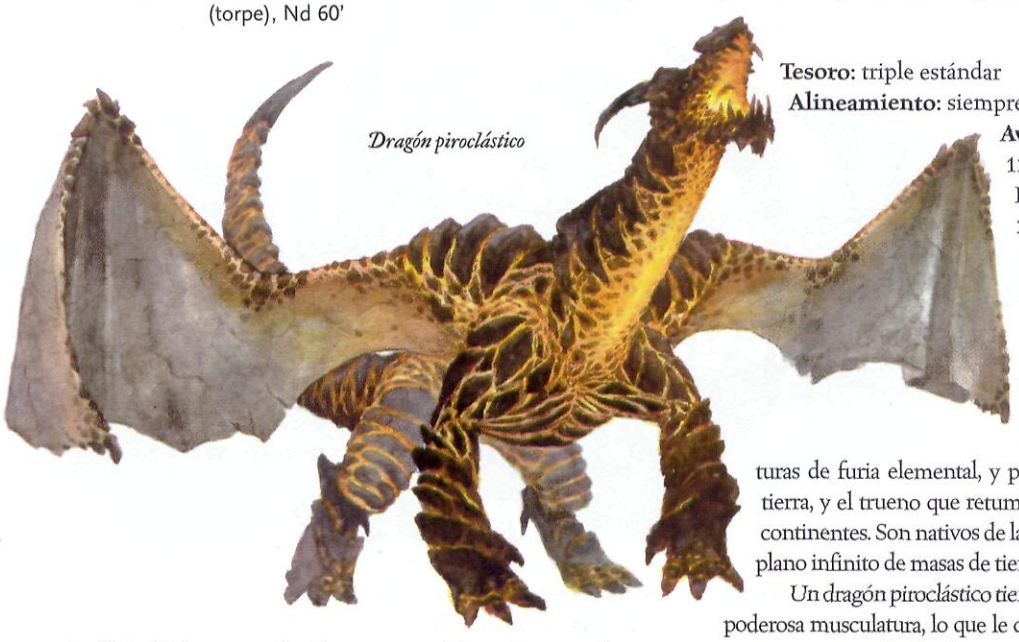
Arma de aliento (Sb): un dragón oceánico tiene dos tipos de arma de aliento, una línea de relámpago o un cono de gas tranquilizante. Las criaturas dentro del área del cono deben tener éxito en un TS de Voluntad quedarán atontadas durante 1d6 más 1 asalto adicional por cada categoría de edad del dragón. Ambas armas de aliento funcionan con normalidad bajo el agua.

Castigar el mal (Sb): una vez al día, un dragón oceánico puede realizar un ataque normal cuerpo a cuerpo para infligir un daño adicional igual a sus DG totales contra un enemigo maligno.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el* mal; 3/día: *castigo divino, controlar las aguas, respiración acuática*; 1/día: *controlar los vientos, disipar magia, palabra sagrada.*

APTITUDES DEL DRAGÓN OCEÁNICO POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	40', Vl 100' (regular), Nd 60	+0	18 (tamaño +1, natural +7)	Anfibio, inmunidad a la electricidad	—
Muy joven	40', Vl 100' (mala), Nd 60'	+0	20 (natural +10)	Detectar el mal	—
Joven	40', Vl 100' (mala), Nd 60'	+0	23 (natural +13)	RD 5/mágica	—
Juvenil	40', Vl 100' (mala), Nd 60'	+0	25 (tamaño -1, natural +16)	Controlar las aguas	—
Joven adulto	40', Vl 100' (mala), Nd 60'	+0	28 (tamaño -1, natural +19)	RD 10/mágica	23
Adulto	40', Vl 150' (mala), Nd 90'	+0	30 (tamaño -2, natural +22)	Castigar el mal	26
Adulto maduro	40', Vl 150' (mala), Nd 90'	+0	33 (tamaño -2, natural +25)	RD 15/mágica	27
Viejo	40', Vl 150' (mala), Nd 90'	+0	36 (tamaño -2, natural +28)	Castigo divino	30
Muy viejo	40', Vl 150' (mala), Nd 90'	+0	39 (tamaño -2, natural +31)	RD 20/mágica y 5/mal	32
Venerable	40', Vl 150' (torpe), Nd 90'	+0	40 (tamaño -4, natural +34)	Controlar los vientos, disipar el mal	35
Sierpe	40', Vl 100' (torpe), Nd 90'	+0	43 (tamaño -4, natural +37)	RD 20/mágica y 10/mal	37
Gran sierpe	40', Vl 150' (torpe), Nd 60'	+0	42 (tamaño -8, natural +40)	Palabra sagrada	40



Dragón piroclástico

Ilustración de J. Jarvis

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre legal maligno o neutral maligno

Avance: cría 8-9 DG; muy joven 11-12 DG; joven 14-15 DG; juvenil 17-18 DG; joven adulto 20-21 DG; adulto 23-24 DG; adulto maduro 26-27 DG; viejo 29-30 DG; muy viejo 32-33 DG; venerable 35-36 DG; sierpe 38-39 DG; gran sierpe 41+ DG

Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +5, joven +6, resto —

Anfibio (Ex): aunque los dragones oceánicos viven en el agua, pueden sobrevivir en tierra indefinidamente.

Respiración acuática (Ex): un dragón oceánico puede respirar bajo el agua indefinidamente y puede utilizar libremente su arma de aliento, aptitudes sortílegas y otras aptitudes mientras está sumergido.

DRAGÓN PIROCLÁSTICO

Dragón (extraplanario)

Entorno: la eternidad desolada de Gehenna.

Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)

Valor de desafío: cría 4, muy joven 5, joven 6, juvenil 9, joven adulto 12, adulto 13, adulto maduro 16, viejo 18, muy viejo 19, venerable 20, sierpe 21 y gran sierpe 22

Los dragones piroclásticos son criaturas de furia elemental, y personifican las fuerzas del fuego, la tierra, y el trueno que retumba y mueve la tierra moldeando los continentes. Son nativos de la eternidad desolada de Gehenna, un plano infinito de masas de tierra y lava infernal.

Un dragón piroclástico tiene una constitución muy sólida y una poderosa musculatura, lo que le confiere un aura de inmovilidad. Sus escamas parecen de obsidiana quebrada y magma brillante, formando un esquema de rojos, naranjas, negros y grises por todo su cuerpo. Sus enormes alas parecen hechas de ceniza, pero a pesar de su apariencia quebradiza son capaces de alzar al dragón hasta grandes alturas.

Los dragones piroclásticos disfrutan nadando en el magma, pero establecen sus guaridas en cuevas excavadas en la roca volcánica. Cuando se aventuran en el plano material, solamente viven en regiones volcánicas.

A estos dragones les gusta el sabor de la carne, pero pueden subsistir con una dieta puramente mineral.

Combate

Los dragones piroclásticos tienen toda la sutileza de una erupción volcánica; pueden estar bullendo y silbando durante en rato, pero cuando explotan al final su furia no tiene igual.

DRAGONES PIROCLÁSTICOS POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d6 (CD 15)	13
Muy joven	G	10d12+30 (95)	21	10	17	10	11	10	+10/+19	+14	+10	+7	+7	4d6 (CD 18)	15
Joven	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d6 (CD 19)	17
Juvenil	G	16d12+64 (168)	29	10	19	12	13	12	+16/+29	+24	+14	+10	+11	8d6 (CD 22)	19
Joven adulto	E	19d12+95 (219)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d6 (CD 24)	21
Adulto	E	22d12+110 (253)	33	10	21	14	15	14	+22/+41	+31	+18	+13	+15	12d6 (CD 26)	23
Adulto maduro	E	25d12+150 (312)	33	10	23	16	17	16	+25/+44	+34	+20	+14	+17	14d6 (CD 28)	25
Viejo	Ga	28d12+196 (378)	35	10	25	16	17	16	+28/+52	+36	+23	+16	+19	16d6 (CD 31)	27
Muy viejo	Ga	31d12+248 (449)	37	10	27	18	19	18	+31/+56	+40	+25	+17	+21	18d6 (CD 33)	29
Venerable	Ga	34d12+306 (527)	39	10	29	18	19	18	+34/+60	+44	+28	+19	+23	20d6 (CD 36)	31
Sierpe	Ga	37d12+370 (610)	41	10	31	20	21	20	+37/+64	+48	+30	+20	+25	22d6 (CD 38)	33
Gran sierpe	C	40d12+400 (660)	45	10	31	20	21	20	+40/+73	+49	+32	+22	+27	24d6 (CD 40)	35

APTITUDES DEL DRAGÓN PIROCLÁSTICO POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Vl 100' (mala), Tr 40', Ec 45'	+0	16 (natural +6)	Inmunidad al fuego y al sonido	14
Muy joven	60', Vl 100' (mala), Tr 40', Ec 45'	+0	18 (tamaño -1, natural +9)	*Explosión de sonido, pirotecnia*	15
Joven	60', Vl 100' (mala), Tr 40', Ec 45'	+0	21 (tamaño -1, natural +12)	RD 5/mágica	17
Juvenil	60', Vl 100' (mala), Tr 40', Ec 45'	+0	24 (tamaño -1, natural +15)	*Estallar, producir llama*	20
Joven adulto	60', Vl 100' (mala), Tr 40', Ec 45'	+0	26 (tamaño -2, natural +18)	RD 10/mágica	22
Adulto	60', Vl 100' ' (mala), Tr 40', Ec 45'0	+0	29 (tamaño -2, natural +21)	*Alarido, muro de fuego*	24
Adulto maduro	60', Vl 100' (mala), Tr 40', Ec 45'	+0	32 (tamaño -2, natural +24)	RD 15/mágica	26
Viejo	60', Vl 150' (torpe), Tr 40', Ec 45'	+0	33 (tamaño -4, natural +27)	*Muro de piedra, tormenta de fuego*	28
Muy viejo	60', Vl 150' (torpe), Tr 40', Ec 45'	+0	36 (tamaño -4, natural +30)	RD 20/mágica y 5/bien	29
Venerable	60', Vl 150' (torpe), Tr 40', Ec 45'	+0	39 (tamaño -4, natural +33)	*Nube incendiaria, palabra de poder aturdidor*	31
Sierpe	60', Vl 150' (torpe), Tr 40', Ec 45'	+0	42 (tamaño -4, natural +36)	RD 20/mágica y 10/bien	32
Gran sierpe	60', Vl 150' (torpe), Tr 40', Ec 45'	+0	41 (tamaño -8, natural +39)	*Tromba de meteoritos*	34

Las armas naturales de los dragones piroclásticos jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón piroclástico tiene dos tipos de arma de aliento, un cono de ceniza súper calentada acompañada de demoledoras ondas de fuerza sónica (que infligen la mitad de daño por fuego y la mitad de daño por sonido) o una línea desintegradora. Las criaturas dentro del área de la línea deben tener éxito en un TS de Fortaleza o quedarán reducidas a cenizas (las criaturas que logren pasar el TS no sufren ningún daño).

Aptitudes sortílegas: 3/día: *explosión de sonido, producir llama*; 1/día: *alarido, estallar, muro de fuego, muero de piedra, nube incendiaria, palabra de poder aturdidor, pirotecnia, tormenta de fuego, tromba de meteoritos.*

DRAGÓN RADIANTE

Dragón (extraplanario)

Entorno: los siete montes de Celestia.

Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)

Valor de desafío: cría 5, muy joven 6, joven 8, juvenil 10, joven adulto 13, adulto 14, adulto maduro 17, viejo 19, muy viejo 20, venerable 21, sierpe 22 y gran sierpe 23

Tesoro: triple estándar

Alineamiento: siempre legal bueno

Avance: cría 10-11 DG ; muy joven 13-14 DG; joven 16-17 DG; juvenil 19-20 DG; joven adulto 22-23 DG; adulto 25-26 DG; adulto maduro 28-29 DG; viejo 31-32 DG; muy viejo 34-35 DG ; venerable 37-38 DG; sierpe 40-41 DG; gran sierpe 43+ DG

Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +5, resto –

Los dragones radiantes son al mismo tiempo maravillosos y terribles, impresionantes en su rectitud y temibles en su dedicación para destruir el mal. Un dragón radiante parece que brilla con un fulgor celestial, aunque puede atenuar este brillo si lo desea. Si puedes resistir contemplar su grandeza, puedes ver que sus escamas de perfecta forma brillan como el oro blanco fundido. Su comportamiento regio y digno es inconfundible, y su voz suena como un trueno celestial.

Dragones radiantes por edad

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	Me	9d12+18 (76)	17	14	15	14	17	16	+9/+12	+12	+8	+8	+9	2d10 (CD 16)	—
Muy joven	G	12d12+36 (114)	21	12	17	14	19	16	+12/+21	+16	+11	+9	+12	4d10 (CD 19)	—
Joven	G	15d12+45 (142)	25	12	17	16	19	18	+15/+26	+21	+12	+10	+13	6d10 (CD 20)	—
Juvenil	G	18d12+72 (189)	27	12	19	18	21	20	+18/+30	+25	+15	+12	+16	8d10 (CD 23)	—
Joven adulto	E	21d12+105 (241)	31	12	21	18	21	20	+21/+39	+29	+17	+13	+17	10d10 (CD 25)	25
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	12	21	20	23	22	+24/+43	+33	+19	+15	+20	12d10 (CD 27)	28
Adulto maduro	E	27d12+162 (337)	35	12	23	20	23	22	+27/+47	+37	+21	+16	+21	14d10 (CD 29)	29
Viejo	Ga	30d12+210 (405)	39	12	25	22	25	24	+30/+56	+40	+24	+18	+24	16d10 (CD 32)	32
Muy viejo	Ga	33d12+264 (478)	41	12	27	24	27	26	+33/+60	+44	+26	+19	+26	18d10 (CD 34)	34
Venerable	Ga	36d12+324 (558)	43	10	29	26	29	28	+36/+64	+48	+29	+20	+29	20d10 (CD 37)	37
Sierpe	C	39d12+390 (643)	47	10	31	28	31	30	+39/+73	+49	+31	+21	+31	22d10 (CD 39)	39
Gran sierpe	C	42d12+462 (735)	49	10	33	30	33	32	+42/+77	+53	+34	+23	+34	24d10 (CD 42)	42

Aptitudes del dragón radiante por edad

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	*60', Vl 150' (mala)*	+2	19 (*natural +5, desvío +1, Des +2*)	*Inmunidad a los efectos de luz*	—
Muy joven	60', Vl 150' (mala)	+1	20 (tamaño -1, natural +8, desvío +3, Des +1)	Luz del día	—
Joven	60', Vl 150' (mala)	+1	24 (tamaño -1, natural +11, desvío +3, Des +1)	RD 5/mágica	—
Juvenil	60', Vl 150' (mala)	+1	28 (tamaño -1, natural +14, *desvío +4, Des +1*)	Disipar oscuridad	—
Joven adulto	60', Vl 150' (mala)	+1	31 (tamaño -2, natural +17, desvío +5, Des +1)	RD 10/mágica	25
Adulto	60', Vl 150' (mala)	+1	35 (tamaño -2, natural +20, desvío +6, Des +1)	Luz abrasadora	28
Adulto maduro	60', Vl 150' (mala)	+1	39 (tamaño -2, natural +23, desvío +7, Des +1)	RD 15/mágica	29
Viejo	60', Vl 200' (torpe)	+1	41 (tamaño -4, natural +26, desvío +8, Des +1)	Toque curativo	32
Muy viejo	60', Vl 200' (torpe)	+1	45 (tamaño -4, natural +29, desvío +9, Des +1)	RD 20/mágica y 5/mal	34
Venerable	60', Vl 200' (torpe)	+0	49 (tamaño -8, natural +32, desvío +10, Des +1)	Explosión solar	37
Sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	49 (tamaño -8, natural +35, desvío +11, Des +1)	RD 20/mágica y 10/mal	39
Gran sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	53 (tamaño -8, natural +38, desvío +12, Des +1)	Esfera prismática	42

Los dragones radiantes prefieren las guaridas muy iluminadas por el sol, y a menudo suelen colocar gemas y otros objetos brillantes de valor en lugares donde pueden recoger y reflejar la luz, creando maravillosas composiciones de color y luz. Para las criaturas que muestran nobleza y justicia, son los aliados más firmes, ofreciendo curación y asistencia a cualquiera que lo necesite. Pero cuando un dragón radiante se enfrenta a aquellos que fomentan el caos o el mal, se convierte en un furioso torbellino de luz y color, *destruyendo a todos los que se le oponen.*

Los dragones radiantes hablan común, celestial y dracónico.

Combate

Un dragón radiante confía en su arma de aliento cegadora principalmente en situaciones donde desea calmar una situación difícil sin necesidad de causar daño innecesario. Contra enemigos de verdad desata su aliento de fuerza y sus aptitudes sortílegas, sin mostrar piedad para aquellos que no la merecen.

Las armas naturales de los dragones radiantes jóvenes o mayores, se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): un dragón radiante tiene dos tipos de arma de aliento, una línea de fuerza o un cono de luz. Las criaturas dentro del área del cono deben tener éxito en un TS de Fortaleza o quedarán cegadas durante 1d6 asaltos más 1 asalto por cada categoría de edad del dragón. Un TS con éxito indica que las criaturas solamente quedarán deslumbradas durante la misma duración. Las criaturas que carezcan de visión son inmunes al arma de aliento de luz.

***Disipar oscuridad* (Sb):** *un dragón radiante juvenil o mayor* disipa automáticamente cualquier conjuro de oscuridad (cuyo nivel sea igual o menor a su categoría de edad) a menos de 60'.

Toque curativo (Sb): un dragón radiante viejo o mayor puede generar cualquiera de los siguientes efectos con su toque: *curar heridas críticas, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad, quitar parálisis, regenerar, restablecimiento.* Puede utilizar su toque curativo un número de veces al día igual a su categoría de edad.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *luz del día*; 3/día: *luz abrasadora*; 1/día: *esfera prismática, explosión solar.*

DRAGÓN TARTERIANO

Dragón (extraplanario)
Entorno: cualquier plano Inferior.
Organización: solitario (1 dragón, cualquier edad), nidada (1d4+1 crías, muy joven, joven, juveniles o jóvenes adultos), familia (pareja de adultos maduros y 1d4+1 crías)
Valor de desafío: cría 5, muy joven 6, joven 8, juvenil 10, joven adulto 13, adulto 14, adulto maduro 17, viejo 19, muy viejo 20, venerable 21, sierpe 22 y gran sierpe 23
Tesoro: triple estándar
Alineamiento: siempre legal maligno o legal neutral
Avance: cría 9-10 DG ; muy joven 12-13 DG; joven 15-16 DG; juvenil 18-19 DG; joven adulto 21-22 DG; adulto 24-25 DG; adulto maduro 27-28 DG; viejo 30-31 DG; muy viejo 33-34 DG ; venerable 36-37 DG; sierpe 39-40 DG; gran sierpe 42+ DG
Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +5, joven +6, resto –



Dragón radiante

Los dragones tarterianos, habitantes nativos de un plano prisión, son al mismo tiempo guardianes y prisioneros, cazando a los habitantes que son más débiles que ellos.

Los dragones tarterianos son esqueléticos y demacrados, con escamas curtidas que se extienden por todo su cuerpo de aspecto atrofiado. Sus alas parecen hechas jirones, aunque son capaces de volar bastante rápido. Sus colmillos y sus garras son largas y negras, mientras que sus escamas forman un dibujo rayado de negro, gris y verde oliva. Una luz fantasmal brilla trémulamente en sus negros ojos, y sus rostros parecen tener una perpetua sonrisa de desprecio.

Los dragones tarterianos moran en un amplio número de hábitats en su plano nativo de Cárceri, desde las sofocantes junglas de Cathrys (la segunda capa) hasta las crueles montañas de Colothys (la cuarta). Igualmente, cuando se abren camino hasta el plano Material puede habitar cómodamente en un gran número de entornos, tanto en la superficie como bajo tierra. Disfrutan reproduciendo la atmósfera carcelaria de Cárceri, allí donde quiera que se encuentren en el plano Material.

Ilustración de R. Spencer

DRAGONES TARTERIANOS POR EDAD

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque base /Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa (CD)
Cría	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d8 (CD 16)	16
Muy joven	G	11d12+33 (104)	21	10	17	14	15	14	+11/+20	+15	+10	+7	+9	4d8 (CD 18)	17
Joven	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d8 (CD 20)	20
Juvenil	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d8 (CD 22)	22
Joven adulto	E	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d8 (CD 25)	24
Adulto	E	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d8 (CD 26)	26
Adulto maduro	E	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d8 (CD 29)	28
Viejo	Ga	29d12+203 (391)	39	10	25	22	23	22	+29/+55	+39	+23	+16	+22	16d8 (CD 31)	30
Muy viejo	Ga	32d12+256 (464)	41	10	27	22	23	22	+32/+59	+43	+26	+18	+24	18d8 (CD 34)	32
Venerable	Ga	35d12+315 (542)	43	10	29	24	25	24	+35/+63	+47	+28	+19	+26	20d8 (CD 36)	34
Sierpe	C	38d12+380 (627)	45	10	31	26	27	26	+38/+71	+47	+31	+21	+29	22d8 (CD 39)	37
Gran sierpe	C	41d12+451 (717)	47	10	33	26	27	26	+41/+75	+51	+33	+22	+30	24d8 (CD 41)	38

APTITUDES DEL DRAGÓN TARTERIANO POR EDAD

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	RC
Cría	60', Vl 150' (mala)	+0	17 (natural +7)	Fuerza de voluntad, libertad de movimiento, resistencia a la fuerza	15
Muy joven	60', Vl 150' (mala)	+0	19 (tamaño -1, natural +10)	—	17
Joven	60', Vl 150' (mala)	+0	22 (tamaño -1, natural +13)	RD 5/mágica	19
Juvenil	60', Vl 150' (mala)	+0	25 (tamaño -1, natural +16)	—	21
Joven adulto	60', Vl 150' (mala)	+0	27 (tamaño -2, natural +19)	RD 10/mágica	23
Adulto	60', Vl 150' (mala)	+0	30 (tamaño -2, natural +22)	*Esfera elástica de Otiluke*	25
Adulto maduro	60', Vl 150' (mala)	+0	33 (tamaño -2, natural +25)	RD 15/mágica	27
Viejo	60', Vl 150' (mala)	+0	34 (tamaño -4, natural +28))	*Laberinto*	29
Muy viejo	60', Vl 200' (torpe)	+0	37 (tamaño -4, natural +31)	RD 20/mágica y 5/bien	30
Venerable	60', Vl 200' (torpe)	+0	40 (tamaño -4, natural +34)	*Jaula de fuerza*	32
Sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	39 (tamaño -8, natural +37)	RD 20/mágica y 10/bien	33
Gran sierpe	60', Vl 200' (torpe)	+0	42 (tamaño -8, natural +40)	*Cautiverio*	35

Dragón tarteriano

Los dragones tarterianos están habituados a una dieta de carne infernal y almas condenadas. No les gusta otra comida, pero pueden vivir literalmente de cualquier cosa.

Combate

Los dragones tarterianos utilizan sus aptitudes sortílegas para dividir y constreñir a sus oponentes, intentando enfrentarse a cada uno individualmente si es posible. Utilizan su arma de aliento de gas para debilitar a sus enemigos al principio del combate, y entonces su aliento de fuerza acaba con los enemigos más fuertes.

Las armas naturales de los dragones tarterianos jóvenes o mayores se consideran armas mágicas a efectos de superar la resistencia al daño.

Arma de aliento (Ex): un dragón tarteriano tiene dos tipos de arma de aliento, una línea de fuerza disruptiva o un cono de gas debilitante. Las criaturas dentro del cono deben superar un TS de Voluntad o serán afectados por un efecto de *desesperación aplastante*, recibiendo una penalización –2 a los TS, ataques, pruebas de habilidad y daño de las armas durante 1 asalto por cada categoría de edad del dragón.

Resistencia a la fuerza (Ex): los dragones tarterianos tienen un bonificador racial +4 a los TS contra conjuros y efectos de fuerza.

Libertad de movimiento (Sb): los dragones tarterianos pueden moverse y atacar con normalidad ignorando cualquier magia que impida el movimiento, como *retener monstruo*, efectos de parálisis, *bruma sólida* y conjuros de *telaraña*.

Fuerza de voluntad (Ex): los dragones tarterianos tienen un bonificador de moral +4 contra los efectos de encantamiento y compulsión.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *cautiverio, esfera elástica de Otiluke, laberinto, jaula de fuerza.*

Ilustración de dragonnel de J. Jarvis

DRAGONNEL

Dragón Grande

Dado de golpe: 6d12+6 (45 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 90' (regular)

CA: 16 (tamaño -1, destreza +1, natural +6), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/ Presa: +7/+15

Ataque: mordisco +9 cuerpo a cuerpo (2d6+4) o garra +4 cuerpo a cuerpo (1d8+2)

Ataque completo: mordisco +9 cuerpo a cuerpo (2d6+4), y 2 garras +4 cuerpo a cuerpo (1d8+2)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: rugido

Cualidades especiales: inmune a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', olfato

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 19, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 10

Habilidades: Avistar +12, Esconderse +6, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +10

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (rugido)

Entorno: montañas templadas

Organización: solitario, pareja, familia (2-5) o grupo (5-20)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +3

dragonnel

Los dragonnel son criaturas poderosas y gráciles, criadas y entrenadas a menudo como monturas

para poderosos paladines y caballeros. Aunque de mentalidad relativamente simple para los dragones, son totalmente leales a sus amos.

Un dragonnel tiene 5' de alto hasta sus hombros y mide cerca de 10' desde su nariz hasta la cola. Sus escamas abarcan una gama cromática desde el rojo pardo hasta el dorado brillante. Un par de alas musculosas brotan de su espalda, con una envergadura en vuelo de 30'.

En estado salvaje, los dragonnel normalmente habitan en cuevas escondidas muy lejos de las áreas civilizadas. Ocasionalmente, un grupo de hasta cuatro familias se establecen en lugares próximos, compartiendo las tareas de caza y protección entre los distintos adultos.

Los dragonnel hablan dracónico.

COMBATE

Un dragonnel comienza el combate con su rugido, esperando asustar a los posibles oponentes. Una vez enzarzado en el combate, lucha ferozmente utilizando sus garras y su mordisco para despedazar a sus enemigos.

Rugido (Ex): una vez al día, un dragonnel puede lanzar un poderoso rugido. Todos los enemigos en un radio de 30' que puedan oír al dragonnel, deben realizar con éxito un TS de Voluntad CD 14 o quedarán estremecidos durante 1d6 asaltos.

Cómo entrenar a un dragonnel

Aunque son inteligentes, los dragonnel requieren entrenamiento antes de poder llevar a un jinete en combate. Para poder ser entrenado, el dragonnel tiene que tener una actitud amistosa hacia el entrenador (esto se puede lograr mediante una prueba de Diplomacia). Entrenar a un dragonnel amistoso requiere seis semanas de trabajo y una prueba con éxito de Trato con animales (CD 30 para una criatura joven o CD 35 para una criatura adulta de 3 o más años de edad).

Los huevos de dra gonnel valen 5.000 po la unidad en el mercado, mientras que los jóvenes cuestan unas 7.500 po cada uno. Los entrenadores profesionales cobran 2.500 po por criar o entrenar a un dragonnel. Montar sobre un dragonnel entrenado requiere el uso de una silla de montar exótica. Un dragonnel puede luchar mientras lleva un jinete, pero el jinete no puede atacar a menos que realice con éxito una prueba de Montar (consulta la habilidad de Montar, en el *Manual del jugador*).

Capacidad de carga: una carga ligera para un dragonnel es hasta 400 lbs; una carga media, 401-800 lbs; y una carga pesada, 801-1.200 lbs. un dragonnel puede llevar encima hasta una carga ligera (como una criatura Mediana con armadura) mientras está volando.

Los dragonnel como monturas especiales

A discreción del DM, un paladín de 9.º nivel o mayor, puede llamar a un dragonnel en lugar de a un caballo, para que sea su montura especial. A efectos de los DG adicionales de la montura, armadura natural, ajuste de Fuerza, puntuación de Inteligencia y poderes especiales, considera como si el paladín tuviese cuatro niveles menos.



Dragontino abisal

DRAGONTINO ABISAL

Ajeno Enorme (caótico, maligno, extraplanario, fuego)
Dado de golpe: 10d8+50 (95 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 150' (torpe)
CA: 21 (tamaño –2, Des +1, natural +12), toque 9, desprevenido 20
Ataque base/Presa: +10/+18
Ataque: aguijón +19 cuerpo a cuerpo (1d6 +9 más veneno)
Ataque completo: aguijón +19 cuerpo a cuerpo (1d6 +9 más veneno) y mordisco +14 cuerpo a cuerpo (2d6+4); o 2 garras +19 cuerpo a cuerpo (2d4+9)
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: arma de aliento, presencia pavorosa, veneno, desgarro
Cualidades especiales: inmunidad a efectos de sueño mágico y parálisis, inmunidad al fuego, rasgos de ajeno, resistencia 20 al ácido, al frío y a la electricidad, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerable al frío
Tiros de salvación: Fort +12, Ref +8, Vol +9
Características: Fue 29, Des 12, Con 20, Int 6, Sab 15, Car 15
Habilidades: Avistar +17, Buscar +11, Diplomacia +5, Engañar +15, Esconderse +12, Escuchar +17, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +14
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Picado poderoso
Entorno: las Capas infinitas del Abismo
Organización: solitario, pareja o bandada (3-6)
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre caótico maligno
Avance: 11-20 DG (Enorme); 21-30 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +5

El dragontino abisal es el horrible resultado de un antiguo programa de cría que combina los peores elementos de los demo-

Ilustración de S. Tappin

nios, los dracos y los dragones rojos. Creados originalmente para servir como monturas de poderosos príncipes demoníacos, los dragontinos abisales demostraron ser demasiado rebeldes para ese servicio. Ahora vagan por las zonas salvajes del abismo, alimentándose de demonios y de visitantes por igual.

Los dragontinos abisales se parecen a sus antepasados dracos, pero sus pieles llenas de escamas de un rojo oscuro traicionan su herencia infernal. Poseen unas poderosas alas similares a las de un murciélago, un cuello de serpiente y unas garras afiladas como cuchillas.

Los dragontinos abisales hablan abisal y común.

Dragontino astado



COMBATE

Un dragontino abisal retiene la naturaleza agresiva de sus antepasados dracos, lanzándose sobre sus presas en un descenso apenas controlado, disparando a sus enemigos con su arma de aliento y dispersándolos con su presencia pavorosa, para coger entonces a los supervivientes solitarios.

Cuando utiliza la dote Ataque en vuelo, un dragontino abisal puede atacar con el aguijón, el mordisco o ambas garras. Sus garras carecen de la destreza necesaria para agarrar a sus oponentes, por lo que se conforma solamente con desgarrarlos.

Las armas naturales de un dragontino abisal, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento caótico y maligno a efectos de superar la RD.

Arma de aliento (Sb): cono 60', cada 1d4 asaltos, especial 10d6, Reflejos CD 20 mitad. Igual que el conjuro *descarga flamígera*, la mitad de este daño es por fuego y la otra mitad es daño sacrílego (y por ello no está sujeto a resistencia al fuego y defensas similares). La CD de salvación está basada en la Constitución.

Presencia pavorosa (Ex): cuando un dragontino abisal carga, ataca o vuela por encima de las cabezas, inspira terror a todas las criaturas a menos de 120' que posean menos DG o niveles de los que tiene. Cada víctima potencial debe realizar un TS de Voluntad CD 17. Si falla, una criatura con 4 DG o menos queda despavorida 4d6 asaltos, y una con 5 DG o más queda estremecida durante 4d6 asaltos. Un TS con éxito permite que el oponente sea inmune a la presencia pavorosa del dragontino abisal durante 24 horas. Los dragones ignoran la presencia pavorosa de un dragontino abisal, así como también otros dragontinos abisales.

Veneno (Ex): aguijón, Fortaleza CD 20; daño principal y secundario 2d6 Con.

Desgarro (Ex): si un dragontino abisal impacta con sus dos garras cuando ataca, se agarra al cuerpo del oponente y desgarra su carne. Este ataque de desgarro inflige automáticamente 4d4+13 puntos de daño extra.

Rasgos de ajeno: un dragontino abisal no puede ser criado, reencarnado o resucitado (aunque un conjuro de *deseo limitado, deseo, milagro* o *resurrección verdadera* puede restaurar su vida).

DRAGONTINO ASTADO

Dragón Grande
Dado de golpe: 6d12+12 (51 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 19 (tamaño –1, Destreza +2, natural +8), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +6/+15
Ataque: mordisco +10 cuerpo a cuerpo (2d6+5)
Ataque completo: mordisco +10 cuerpo a cuerpo (2d6+5) y 2 garras +5 cuerpo a cuerpo (1d8+2); o púas +7 a distancia (1d8+5)
Frente/Alcance: 10'/5'
Cualidades especiales inmune a los efectos de sueño mágico y parálisis, olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +7, Ref +7, Vol +8
Características: Fue 20, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8
Habilidades: Avistar +12, Buscar +9, Escuchar +12, Intimidar +8, Trepar +14, *Supervivencia +10*
Dotes: Alerta, Disparo a bocajarro, Voluntad de hierro
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario o nidada (2-4)
Valor de desafío: 4
Tesoro: no
Alineamiento: siempre neutral bueno
Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +2

Los dragontinos (o dragones menores) tienen su origen en Bahamut, el dragón de platino. Después de ayudar a un poderoso grupo de magos elfos a rechazar una invasión demoníaca, Bahamut creó a los dragontinos para proteger a los elfos contra futuras incursiones. Todos los dragontinos tienen la sangre de Bahamut en sus venas y son fieros, leales y de corazón bondadoso.

De los distintos tipos de dragontinos, pocos son tan poderosos como el dragontino astado. Su tamaño y su fuerza lo colocan en primera línea de las batallas, y algunos caballeros poderosos o paladines lo utilizan como montura.

Los dragontinos astados hablan dracónico y silvano.

Combate

Un dragontino astado puede aguantar un castigo terrible mientras él mismo lo causa con sus garras como espadas. Las púas en su cola no son sólo para mostrarlas; puede proyectarlas en una ráfaga mortal a los enemigos que se acerquen. Con sus capacidades de visión y su olfato, un dragontino astado puede descubrir incluso a enemigos bien escondidos.

Los dragontinos astados como monturas especiales

A discreción del DM, un paladín de 11.º nivel o mayor, puede convocar a un dragontino astado como su montura especial. A efectos de DG adicionales de la montura, armadura natural, ajuste de Fuerza, puntuación de Inteligencia y poderes especiales, considera como si el paladín tuviese seis niveles menos.

DRAGONTINO ELEMENTAL

Los dragontinos elementales son criaturas feroces relacionadas de forma lejana con los dracos, pero con una herencia que proviene de los planos Elementales.

Se parecen a dragones ágiles y sinuosos, con una coloración de escamas y texturas apropiado a su legado elemental. La mayoría miden unos 12' de la nariz a la cola.

Algunos jann crían y entrenan a dragontinos elementales como monturas.

COMBATE

Todos los dragontinos elementales comparten ciertas tendencias y tácticas. Son difíciles de sorprender. Una vez han sido encontrados, utilizan Ataque en vuelo para permanecer fuera del alcance de sus oponentes todo el tiempo que puedan. Cuando están enzarzados en combate, desatan sus mortales ataques cuerpo a cuerpo sin piedad. Sus cuerpos sinuosos les permiten concentrar todos sus ataques (incluyendo el coletazo) en cualquier criatura dentro de su alcance, incluso en el aire.

DRAGONTINO DE AGUA

Dragón Grande (acuático, agua)
Dado de golpe: 10d12+30 (97 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 80' (mala), Nd 30'
CA: 20 (tamaño -1, Destreza +1, natural +10), toque 10, desprevenido 19
Ataque base/Presa: +10/+19
Ataque: mordisco +14 cuerpo a cuerpo (2d6 +5)
Ataque completo: mordisco +14 cuerpo a cuerpo (2d6 +5), 2 garras +12 (1d8+2) y coletazo +12 cuero a cuerpo (1d8+7)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: empapar, maestría del agua
Cualidades especiales: anfibio, inmunidad a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +10, Ref +10, Vol +8
Características: Fue 21, Des 12, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 11
Habilidades: Averiguar intenciones +15, Avistar +19, Buscar +12, Escapismo +14, Esconderse +10*, Escuchar +17, Nadar +5
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Reflejos rápidos
Entorno: acuáticos templados
Organización: solitario, pareja o familia (3-6)
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: 11-19 DG (Grande); 20-29 DG (Enorme); 30-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +3

Los dragontinos de agua reclaman las zonas costeras o las cadenas de islas, y tienen como presa a los marineros y a cualquier otra criatura lo suficientemente estúpida como para entrar en su territorio.

Las escamas plateadas y azules de los dragontinos de agua parecen más las de un pez que las de un reptil, pues son suaves y brillantes. Su cuerpo esbelto corta el agua a una velocidad considerable; sin embargo, no puede competir con la mayoría de las criaturas acuáticas, por lo que tiende a permanecer en zonas poco profundas para tomar aire cuando lo necesite.

Los dragones tortuga y los dragontinos de agua a menudo comparten territorios similares, aunque un dragontino no es rival para un dragón tortuga. Solamente cuando van en grupo, los dragontinos de agua son lo suficientemente valientes como para enfrentarse a semejante poder. Los dragontinos de agua odian a los dragones de bronce, pero les temen incluso más que a los dragones tortuga.

Los dragontinos de agua hablan dracónico y acuano. Su manera de hablar es gorgojeante y agradable al oído.

Combate

Los dragontinos de agua prefieren luchar bajo las olas, para obtener ventaja de su potencia de combate. Sólo vuelan para agarrar a sus víctimas (de la cubierta de un barco, por ejemplo), utilizando Ataque en vuelo para agarrar a un objetivo y volver al agua de un solo golpe.

Empapar (Ex): el toque de un dragontino de agua apaga antorchas, fogatas, linternas desprotegidas y otras llamas abiertas de origen no mágico si son Grandes o más pequeñas. El dragontino puede disipar un fuego mágico que toque igual que el conjuro *disipar magia* lanzado por un hechicero del mismo nivel que los DG del dragontino.

Maestría del agua (Ex): un dragontino de agua obtiene un bonificador +1 al taque y al daño cuado él y su oponente están tocando el agua. Si el oponente o el dragontino están en tierra, el dragontino sufre una penalización de –4 al ataque y al daño (estos modificadores no están incluidos en las características).

Anfibio (Ex): aunque los dragontinos de agua son acuáticos, pueden sobrevivir indefinidamente en tierra firme.

Habilidades: un dragontino de agua posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído.

Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta. Los dragontinos de agua tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar. *Poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse cuando están sumergidos.

DRAGONTINO DE AIRE

Dragón Grande (aire)
Dado de golpe: 8d12+24 (78 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 120' (buena)
CA: 17 (tamaño –1, Des +2, natural +6), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +8/+16
Ataque: mordisco +11 cuerpo a cuerpo (2d6 +4)
Ataque completo: mordisco +11 cuerpo a cuerpo (2d6 +4), 2 garras +9 cuerpo a cuerpo (1d8+2) y coletazo +9 cuero a cuerpo (1d8+6)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: maestría del aire, tormenta de arena cegadora
Cualidades especiales: forma gaseosa, inmunidad a efectos de sueño mágico y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra,
Tiros de salvación: Fort +9, Ref +8, Vol +8
Características: Fue 19, Des 14, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 11
Habilidades: Avistar +15, Diplomacia +2, Engañar +11, Escapismo +13, Esconderse +17*, Escuchar +14, Intimidar +2, Moverse sigilosamente +13
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Luchar a ciegas
Entorno: desiertos templados
Organización: solitario, pareja o bandada (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico neutral
Avance: 9-19 DG (Enorme); 20-24 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +3



Los dragontinos de aire son temperamentales y cobardes, atacando a los que son más débiles que ellos pero huyendo de las amenazas más poderosas.

Las escamas de un dragontino de aire son de un color arenoso pardo, lo mejor para confundirse con el desierto que les rodea. Su vientre posee una tonalidad azulada, lo que hace que sean muy difíciles de ver por observadores desde el suelo cuando están volando. Los dientes del dragontino son afiliados como agujas, y sus garras también.

Los dragontinos de aire suelen enfrentarse con los dragones, ya que ambos prefieren guaridas similares y luchan a menudo por el territorio. Los dragontinos de aire suelen huir de los dragones de cobre o de los dragones azules, a menos que puedan emboscar a uno pequeño o puedan cazar huevos de algún nido desatendido.

Los dragontinos de aire hablan *dracónico* y aurano en un tono susurrante, arrastrando las palabras juntas o mezclando los idiomas sin darse cuenta.

Combate

Los dragontinos de aire utilizan su velocidad de vuelo y su maniobrabilidad para obtener ventaja, utilizando Ataque en vuelo para golpear a sus oponentes más lentos. Prefieren acercase sigilosamente a los objetivos que parecen débiles, heridos o indefensos. También pueden flotar en el sitio, lanzando una tormenta de arena cegadora que entorpezca a sus enemigos.

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren una penalización de -1 al ataque y al daño contra un dragontino de aire.

Tormenta de arena cegadora (Ex): si un dragontino de aire flota cerca del suelo en una zona con un montón de restos sueltos (como un desierto arenoso), el batir de sus alas crea una nube hemisférica con un radio de 30'. Los vientos generados pueden apagar antorchas, fuegos de campamento pequeños, linternas abiertas y otras llamas pequeñas sin protección que sean

de naturaleza no mágica. La nube oscurece la visibilidad, y las criaturas dentro de su radio de acción están cegadas mientras se encuentren dentro de la nube y hasta 1 asalto después de haber salido. Los que estén atrapados dentro de la nube deben tener éxito en una prueba de Concentración CD 14 para poder lanzar un conjuro. El dragontino de aire no es inmune a este efecto, aunque su dote de luchar a ciegas lo compensa algo.

Forma gaseosa (Sb): una vez por día, un dragontino de aire puede asumir una *forma gaseosa*, igual que el conjuro del mismo nombre (el nivel de lanzador equivale a los DG del dragontino).

Habilidades: los dragontinos de aire tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente. *Poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse cuando vuelan en entornos de desierto cálido o templado.

DRAGONTINO DE CIENO

Dragón Grande (acuático, agua, tierra)
Dado de golpe: 12d12+60 (141 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas), Vl 50' (torpe), Ec 10', Nd 20'
CA: 21 (tamaño -1, natural +12), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +12/+22
Ataque: mordisco +23 cuerpo a cuerpo (2d6 +7 más 1d6 ácido); o garra +21 (1d8+3 más 1d6 ácido)
Ataque completo: mordisco +23 cuerpo a cuerpo (2d6 +7 más 1d6 ácido), 2 garras +21 (1d8+3 más 1d6 ácido) y coletazo +21 cuero a cuerpo (1d8+10 más 1d6 ácido)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, exudar ácido
Cualidades especiales: anfibio, inmunidad a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +13, Ref +10, Vol +10
Características: Fue 25, Des 10, Con 21, Int 8, Sab 14, Car 11
Habilidades: Avistar +19, Buscar +14, Diplomacia +2, Engañar +15, Esconderse +13*, Escuchar +19, Intimidar +2, Nadar +7, Trepar +27
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Reflejos rápidos
Entorno: marismas frías
Organización: solitario, pareja o cepa (3-6)
Valor de desafío: 12
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal maligno
Avance: 13-19 DG (Grande); 20-29 DG (Enorme); 30-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +3

El dragontino de cieno es una criatura vil y desagradable que se vale del sigilo y de la astucia para derrotar a su presa.

Las escamas viscosas de un color verde grisáceo del dragontino de cieno exudan una baba ácida. Las garras y los colmillos de la criatura son de color gris sucio y sus ojos tiene un tono amarillo pálido y acuoso.

Los dragontinos de cieno viven en pantanos estancados y en marismas apestosas, o en oscuras cavernas bajo tierra. A menudo suelen acoger a bandas de hombres lagarto o trogloditas, aunque su paciencia con esos seres es limitada.

Un dragontino de cieno habla dracónico y, o bien acuano o bien terrano (50% posibilidades cualquiera de los dos). Su forma de hablar es lenta y mal pronunciada, como si hablase con la boca llena de agua.

Combate

Gracias a sus capacidades de visión, los dragontinos de cieno pueden detectar a presas potenciales a distancia. Se acercan por el aire o bajo el agua, según sea conveniente, atrapan a su objetivo y, o se marchan volando o se sumergen bajo el agua con el. Desprecian cualquier cosa que se parezca a una lucha limpia.

Exudar ácido (Ex): el cuerpo de un dragontino de cieno exuda ácido constantemente. Este ácido inflinge 1d6 puntos de daño adicional por ácido en el momento en el que impacte en cuerpo a cuerpo, o cuando realice una presa durante cada asalto en que mantenga el agarre. Solamente la piedra no se ve afectada por este ácido.

Las criaturas o las armas que golpeen a un dragontino de cieno también sufren este daño (no se permite TS).

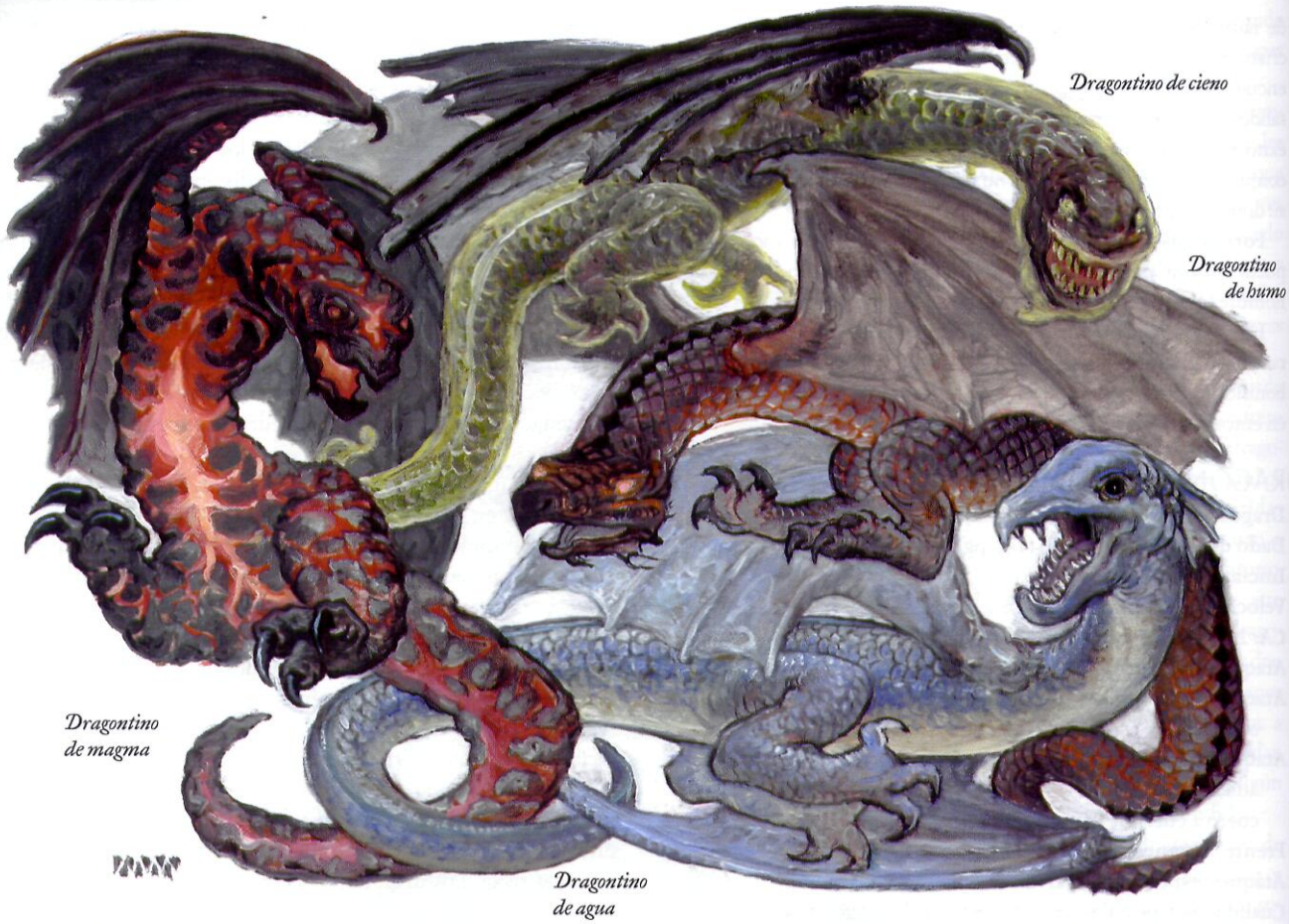
Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un dragontino de cieno debe impactar a una criatura de su tamaño o más pequeña con su ataque de garra. Puede entonces comenzar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Anfibio (Ex): aunque los dragontinos de cieno son acuáticos, pueden sobrevivir indefinidamente en tierra.

Habilidades: un dragontino de cieno posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta. Los dragontinos de cieno tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Esconderse y de Moverse sigilosamente. *El bonificador racial a las pruebas de Esconderse aumenta a +4 en entornos de marismas.

DRAGONTINO DE FUEGO

Dragón Grande (fuego)
Dado de golpe: 14d12+28 (122 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 90' (regular)
CA: 20 (tamaño –1, Destreza +3, natural +8), toque 12, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +14/+22
Ataque: mordisco +17 cuerpo a cuerpo (2d6 +4 más 1d6 fuego)
Ataque completo: mordisco +17 cuerpo a cuerpo (2d6 +4 más 1d6 fuego), 2 garras +15 cuerpo a cuerpo (1d8+2 más 1d6 fuego) y coletazo +15 cuero a cuerpo (1d8+6 más 1d6 fuego)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: calor
Cualidades especiales: inmunidad al calor, a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío
Tiros de salvación: Fort +11, Ref +14, Vol +10
Características: Fue 19, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 11
Habilidades: Avistar +20, Buscar +20, Diplomacia +2, Engañar +17, Escuchar +20, Intimidar +2, Trepar +23, Saltar +21
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Reflejos de combate, Reflejos rápidos
Entorno: colinas cálidas
Organización: solitario, pareja o cepa (3-6)
Valor de desafío: 10



Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral maligno
Avance: 15-19 DG (Grande); 20-29 DG (Enorme); 30-39 DG (Gargantuesco); 40-42 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: +3

El dragontino de fuego es un depredador astuto, uno de los más poderosos de su tipo. También es el más maligno de los dragontinos elementales.

Los dragontinos de fuego varían en color desde el rojo sangre hasta un bermellón brillante, y suelen ser confundidos con dragones rojos jóvenes, debido al hecho de que ambas criaturas comparten entornos similares. Los dragontinos de fuego disfrutan explotando esta confusión de identidad, ya que la mayoría de la gente haría cualquier cosa por evitar enfadar a un dragón rojo. Los ojos de un dragontino de fuego son de un amarillo brillante.

La mayoría de los dragontinos de fuego evita el contacto directo con los dragones rojos. Los gigantes de fuego a veces domestican a estos dragontinos como mascotas o guardianes, aunque a los dragontinos no les gustan los gigantes.

Los dragontinos hablan tanto el dracónico como el ignaro en un tono chirriante.

Combate

Los dragontinos de fuego suelen fingir sorpresa cuando son encontrados, intentando atraer a sus oponentes dentro del alcance de sus ataques de oportunidad. Gracias a su dote de Reflejos de combate, puede realizar hasta cuatro de estos ataques cada asalto.

Calor (Ex): el cuerpo al rojo vivo de un dragontino de fuego inflige 1d6 puntos de daño adicional por fuego cuando impacta en cuerpo a cuerpo o cuando realiza una presa, durante cada asalto que la mantenga.

Las criaturas o armas que golpeen a un dragontino de fuego también sufren este daño (no se permite TS).

Habilidades: los dragontinos de fuego poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Buscar.

DRAGONTINO DE HIELO

Dragón Grande (agua, aire, frío)
Dado de golpe: 8d12+32 (86 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 110' (regular), Nd 20'
CA: 19 (tamaño –1, Destreza +2, natural +8), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +6/+17
Ataque: mordisco +12 cuerpo a cuerpo (2d6 +5)
Ataque completo: mordisco +12 cuerpo a cuerpo (2d6 +5), 2 garras +10 cuerpo a cuerpo (1d8+2 más 1d6 hielo) y coletazo +10 cuero a cuerpo (1d8+7)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: toque congelante
Cualidades especiales: inmunidad al frío, a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego
Tiros de salvación: Fort +10, Ref +8, Vol +9
Características: Fue 21, Des 14, Con 19, Int 10, Sab 16, Car 13

Habilidades: Avistar +15, Buscar +8, Equilibrio +15, Escapismo +12, Esconderse +9*, Escuchar +13, Nadar +5, Trepar +15,
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque en vuelo
Entorno: desiertos fríos
Organización: solitario, pareja o cepa (3-6)
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: 9-19 DG (Grande); 20-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +3

Los dragontinos de hielo son carroñeros despiadados que habitan en las tierras frías o árticas.

Las escamas de un dragontino de hielo son de color marfil, con manchas ocasionales de un azul gélido. Los dragontinos de hielo poseen unos miembros cortos y robustos, con una ancha cola plana que les ayuda a trepar por las superficies heladas.

Los dragontinos de hielo evitan encontrarse con depredadores grandes, y prefieren esperar hasta que esas criaturas han terminado de comer para acercase a los restos. No temen acercarse a los predadores pequeños como los lobos.

Un dragontino de hielo habla dracónico y, o bien aurano o bien acuano (50% posibilidades cualquiera de los dos). Hablan de manera vacilante, pero pobre de cualquiera que confunda este rasgo con una falta de inteligencia.

Combate

A menos que esté desesperado, un dragontino de hielo sólo lucha contra oponentes más pequeños que él, y preferiblemente escondiéndose. Concentra sus ataques en un individuo, utilizando su toque congelante para debilitar a su oponente hasta el punto donde puede agarrarlo y salir volando.

Toque congelante (Sb): cualquiera que sea impactado por el ataque de garra de un dragontino de hielo sufre 1d6 puntos de daño adicional por frío y debe realizar con éxito un TS de Reflejos CD 18 o perderá también 1 punto de Fuerza.

Habilidades: un dragontino de hielo posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta. Los dragontinos de hielo tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Equilibrio y de Trepar. *Poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos helados.

DRAGONTINO DE HUMO

Dragón Grande (aire, fuego)
Dado de golpe: 12d12+36 (117 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40' (8 casillas), Vl 120' (buena)
CA: 19 (tamaño –1, Destreza +4, natural +6), toque 13, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +12/+20
Ataque: mordisco +15 cuerpo a cuerpo (2d6 +4)
Ataque completo: mordisco +15cuerpo a cuerpo (2d6 +4), 2 garras +13 (1d8+2) y coletazo +21 cuero a cuerpo (1d8+6)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento
Cualidades especiales: inmunidad al fuego, a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío
Tiros de salvación: Fort +11, Ref +14, Vol +10
Características: Fue 19, Des 18, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 13
Habilidades: Avistar +19, Buscar +15, Escapismo +19, Esconderse +15*, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +21
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Reflejos rápidos, Rastrear
Entorno: bajo tierra
Organización: solitario, pareja o grupo(3-6)
Valor de desafío: 9
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: 13-19 DG (Grande); 20-29 DG (Enorme); 30-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +3

Los dragontinos de humo son depredadores astutos y pacientes, que pueden seguir a su presa durante cientos de millas antes de abatirla por sorpresa.

Las brillantes escamas de un dragontino de humo son de color gris carbón, con destellos ocasionales de rojo oscuro y una espina dorsal de marfil. Sus ojos brillan como brasas incandescentes, especialmente cuando la criatura esta furiosa o combatiendo.

El dragontino de humo, el más territorial de todos los dragontinos, es conocido por guardar un profundo rencor a aquellos que le ofenden. Estas criaturas son estupendos rastreadores, capaces de seguir a una presa durante largas distancias si es necesario.

Un dragontino de humo habla dracónico y, o bien aurano o bien ígnaro (50% posibilidades de que sea cualquiera de los dos). La criatura raramente alza su voz por encima de un susurro siseante, incluso cuando está enfadada.

Combate

Una vez que el dragontino de humo ha rastreado a su presa, comienza el combate con aliento humeante, cegando a sus presas. Entonces ataca a un individuo aislado o solo, concentrando sus golpes en esa criatura hasta que la incapacita o hasta que el dragontino tenga que huir. Si se enfrenta a un enemigo al que no pueda derrotar fácilmente, se retira hasta ponerse a salvo, sólo para seguirle y atacar más tarde.

Arma de aliento (Sb): una vez cada 1d4 asaltos, como acción estándar, un dragontino de humo puede exhalar una nube de humo brumosa en un radio expansivo de 30', que proporciona cobertura (20% posibilidades de fallar) a todas las criaturas en su interior. Gracias a su sentido ciego, el dragontino ignora esta posibilidad de fallar. La bruma dura 1 minuto, pero se puede dispersar con efectos moderados de viento (≥11 mph) en 4 asaltos, o con un viento fuerte (≥21 mph) en un solo asalto. Esta arma de aliento no se puede utilizar bajo el agua.

Una vez al día, un dragontino de humo puede exhalar una nube incendiaria en lugar de una nube brumosa. La nube proporciona cobertura como lo hace la nube brumosa, pero las brasas calentadas al blanco suspendidas dentro de la nube inflingen 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto a todo lo que se encuentre en su interior (Reflejos CD 19 mitad). Por lo demás, el aliento incendiario es igual al aliento brumoso.

Habilidades: los dragontinos de humo tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Moverse sigilosamente y Buscar. *Poseen

un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en zonas oscuras o de sombra.

DRAGONTINO DE MAGMA

Dragón Grande (fuego, tierra)
Dado de golpe: 16d12+64 (172 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30' (6 casillas), Vl 60' (mala), Ec 10'
CA: 23 (tamaño –1, Destreza +2, natural +12), toque 11, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +16/+26
Ataque: mordisco +21 cuerpo a cuerpo (2d6 +6); o garra +19 (1d8+3)
Ataque completo: mordisco +21 cuerpo a cuerpo (2d6 +6), 2 garras +19 cuerpo a cuerpo (1d8+3) y coletazo +19 cuero a cuerpo (1d8+9)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: agarrón mejorado, quemadura
Cualidades especiales: inmunidad al fuego, a efectos de sueño mágico y parálisis, sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío
Tiros de salvación: Fort +14, Ref +14, Vol +11
Características: Fue 23, Des 14, Con 19, Int 8, Sab 12, Car 11
Habilidades: *Avistar* +22, *Buscar* +18, *Diplomacia* +2, *Engañar* +19, Esconderse +19, Escuchar +22, Intimidar +2, Trepar +27
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos
Entorno: montañas cálidas
Organización: solitario, pareja o cepa (3-6)
Valor de desafío: 13
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal maligno
Avance: 17-19 DG (Grande); 20-29 DG (Enorme); 30-39 DG (Gargantuesco); 40-51 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: +3

El dragontino de magma, el más poderoso de los dragontinos elementales, arde con un poder maligno.

La piel escamosa y gruesa de un dragontino de magma parece lava enfriándose, y posee garras de obsidiana y brillantes ojos carmesíes. Aunque estas criaturas parecen torpes y lentas, en realidad se mueven con una agilidad sorprendente.

Los dragontinos de magma viven generalmente en cavernas profundas o en cráteres volcánicos, especialmente aquellos que se encuentran cerca de lagos o ríos de roca fundida. Suelen aliarse con ifrit o salamandras.

Un dragontino de magma habla dracónico y, o bien ígnaro o terrano (50% posibilidades cada uno). La voz de estas criaturas retumba poderosamente, sugiriendo su herencia volcánica.

Combate

Un dragontino de magma no pierde el tiempo jugando con su presa, prefiere derribar a un objetivo apresado y ver como se quema hasta morir. Si tiene sitio para volar, utiliza Ataque en vuelo para atrapar a un oponente y llevárselo a un lugar donde pueda despacharlo a su gusto.

Quemadura (Ex): aquellos que sean apresados por un dragontino de magma, deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 22 o comenzarán a arder. El fuego continúa ardiendo 1d4 asaltos (consulta 'Comenzar a arder', en la *Guía del Dungeon Master*). Una criatura ardiendo puede utilizar una acción de movimiento para apagar las llamas (sino está apresada).

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un dragontino de magma debe impactar a una criatura de su tamaño o más pequeña con su ataque de garra. Puede entonces comenzar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Habilidades: los dragontinos de magma poseen un bonificador racial +2 a las pruebas de Esconderse y de Trepar.

DRAGONTINO DE TIERRA

Dragón Grande (tierra)
Dado de golpe: 12d12+48 (129 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 20' (4 casillas), Ec 20', Vl 60' (mala)
CA: 21 (tamaño –1, natural +12), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +12/+22
Ataque: mordisco +17 cuerpo a cuerpo (2d6 +6)
Ataque completo: mordisco +17 cuerpo a cuerpo (2d6 +6), 2 garras +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3) y coletazo +15 cuero a cuerpo (1d8+9)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: maestría de la tierra, vibración
Cualidades especiales: inmunidad a efectos de sueño mágico y parálisis, sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra,
Tiros de salvación: Fort +12, Ref +10, Vol +9
Características: Fue 23, Des 10, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 9
Habilidades: Avistar +18, Buscar +13, Diplomacia +1, Engañar +11, Esconderse +15*, Escuchar +18, Intimidar +1, Moverse sigilosamente +13, Trepar +21
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Reflejos rápidos
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, pareja o bandada (3-6)
Valor de desafío: 11
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal neutral
Avance: 13-19 DG (Grande); 20-29 DG (Enorme); 30-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +3

Los dragontinos de tierra son criaturas poderosas, lentas para hablar y para la acción. Sin embargo, cuando se enfadan son terribles de contemplar.

La piel de un dragontino de tierra es de un color gris parduzco y con una textura rocosa, que le ayuda a camuflarse con su entorno natural. Sus garras son cortas y robustas, puesto que las utiliza para excavar a través de la tierra. Sus ojos verdes brillan como esmeraldas.

Los dragontinos de tierra habitan bajo la superficie, frecuentemente en enormes cavernas subterráneas que les permiten desplegar sus alas cuando lo desean. Prefieren las gemas como tesoro, y su baja Inteligencia hace que a veces caigan en manos de astutos personajes que intentan cambiarles gemas de un valor relativamente bajo por objetos valioso o información.

Los dragontinos de tierra hablan dracónico y terrano, pero muy despacio, con pausas frecuentes al hablar que denotan su bajo intelecto.

Combate

Al contrario que otros dragontinos, los dragontinos de tierra prefieren permanecer en el suelo, volando solamente cuando escapan de un peligro. Cuando se enfrentan contra varios oponentes, un dragontino de tierra comienza el combate con su aptitud de temblor y entonces ataca a los enemigos que hayan caído. A causa de su pobre visión (comparada con la de otros dragontinos), se basan en su sentido de la vibración para seguir a sus enemigos.

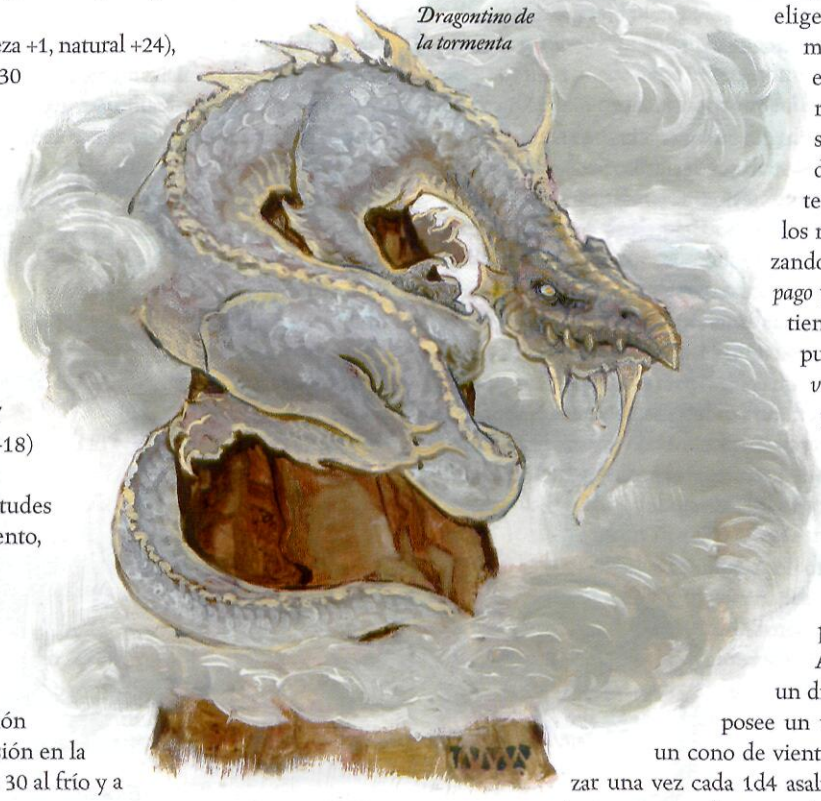
Maestría de la tierra (Ex): un dragontino de tierra gana un bonificador +1 al ataque y al daño tanto si él como su enemigo están tocando el suelo. Si el oponente está en el aire o en el agua, el dragontino sufre una penalización de –4 al ataque y al daño (estos modificadores no están incluidos en el bloque de estadísticas).

Temblor (Sb): una vez por día, un dragontino de tierra puede causar un temblor en un punto donde toque el suelo. Todas las criaturas que estén en el suelo a menos de 60' del dragontino deben realizar un TS de Reflejos CD 20 o se caerán. Las criaturas en el aire o en el agua no sufren estos efectos, y el temblor no causa daño estructural.

Habilidades: los dragontinos de tierra tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse. *Poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse cuando están en un entorno rocoso (como terreno montañoso o bajo tierra).

DRAGONTINO DE LA TORMENTA

Dragón Gargantuesco (aire)
Dado de golpe: 30d12+210 (405 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 60' (12 casillas), Vl 200' (mala); o Vl 60' (perfecta)
CA: 31 (tamaño –4, Destreza +1, natural +24), toque 7, desprevenido 30
Ataque base/Presa: +30/+54
Ataque: mordisco +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12)
Ataque completo: mordisco +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12), 2 garras +37 cuerpo a cuerpo (2d8+6) y coletazo +37 cuerpo a cuerpo (2d8+18)
Frente/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: aptitudes sortílegas, arma de aliento, engarro
Cualidades especiales: forma gaseosa, inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, resistencia 30 al frío y a la electricidad
Tiros de salvación: Fort +24, Ref +20, Vol +21
Características: Fue 35, Des 13, Con 24, Int 15, Sab 19, Car 20
Habilidades: Avistar +39, Concentración +40, Diplomacia +7, Engañar +38, Esconderse +22, Escuchar +39, Intimidar +40, Piruetas +34, Saber (naturaleza) +36
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Engarro, Esquiva, Flotar, Lucha a ciegas, Hendedura, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Viraje brusco
Entorno: colinas frías
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 17
Tesoro: estándar
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 31-38 DG (Gargantuesco); 39-45 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: –



Dragontino de la tormenta

Estas enormes criaturas, llamadas también dragones de las nubes o dragones del viento, viven en las propias nubes.

Cuando la criatura está en reposo, las escamas de un dragontino de la tormenta tienen un brillo perlado. Un dragontino de la tormenta alegre brilla emitiendo destellos dorados, mientras que uno furioso se torna de un color gris oscuro, como una nube de tormenta. Las alas plateadas del dragontino son casi translúcidas.

Un dragontino de la tormenta pasa la mayor parte de su tiempo vagando entre las nubes, disfrutando del clima en todas sus formas. Suele establecer su guarida en un pico montañoso nublado.

Los dragontinos de la tormenta hablan dracónico y aurano. Algunos aprenden común o gigante para conversar con las criaturas que viven cerca de su guarida.

COMBATE

Un dragontino de la tormenta elige sus peleas cuidadosamente. Suponiendo que esté seguro de su victoria, comienza utilizando su arma de aliento para dispersar a los combatientes, y más tarde debilita a los restantes oponentes utilizando *alarido, llamar al relámpago* y *tormenta de hielo*. Si no tiene tiempo de prepararse, puede utilizar *controlar los vientos* o *controlar el clima* para crear un entorno que favorezca su victoria. No vacila en huir si se ve superado, usando bien su forma gaseosa o (si es perseguido) *caminar con el viento* para escapar.

Arma de aliento (Sb): un dragontino de la tormenta posee un tipo de arma de aliento; un cono de viento de 60' que puede utilizar una vez cada 1d4 asaltos. Este ataque produce vientos con una fuerza equivalente a la de un tornado (consulta la Tabla 3-24 en la *Guía del Dungeon Master*). Los que estén

dentro del cono pueden intentar un TS de Fortaleza CD 30 para resistir el efecto.

Forma gaseosa (Sb): un dragontino de la tormenta puede asumir forma gaseosa a voluntad como una acción estándar. Mientras está en forma gaseosa, el dragontino tiene una velocidad de vuelo 60' (perfecta) y no le afecta ningún tipo de viento. Mientras permanece en forma gaseosa no puede atacar ni utilizar su arma de aliento, pero si puede utilizar sus aptitudes sortílegas. Por lo demás, esta aptitud es igual que el conjuro *forma gaseosa*.

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+12/asalto o garra para 2d8+6/asalto.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *nube brumosa* (CD 17), 3/día: *llamar al relámpago* (CD 18), *muro de viento* (CD 18), *nube apestosa* (CD 18), *tormenta de aguanieve* (CD 18); 1/día: *alarido* (CD 19), *caminar con el viento* (CD 22), *controlar el clima* (CD 21), *controlar los vientos* (CD 20), *tormenta de hielo* (CD 19). Nivel de lanzador 20.º.

ESCARABAJO DEL TESORO

Un escarabajo del tesoro es una criatura similar a un escarabajo sin ojos que se esconde en las pilas de tesoro. Gracias a su tamaño, y a su caparazón dorado o plateado, se parece mucho a una moneda cuando está dormido (aunque un examen de cerca revele su auténtica naturaleza). Una plaga se parece a una pila de monedas de oro y plata.

Con frecuencia se encuentra a los escarabajos del tesoro escondidos entre el tesoro de un dragón (de aquí proviene su nombre). Suelen vivir en una relación simbiótica con un dragón, manteniendo limpias su escamas de sabandijas problemáticas (la armadura natural del dragón le protege de la aptitud de excavar de los escarabajos).

Los escarabajos del tesoro no son inteligentes y no pueden hablar o entender ningún idioma.

COMBATE

Un escarabajo del tesoro solitario busca enterrarse en la piel de su objetivo. Sin embargo, los escarabajos del tesoro prefieren atacar en grupo, arremolinándose sobre su víctima y masticándolo bien.

Excavar (Ex): si un escarabajo del tesoro impacta con su mordisco a una criatura viva Pequeña o mayor (o si una plaga de escarabajos del tesoro impacta con su ataque de plaga), en su próximo turno puede intentar enterrarse bajo la carne de la víctima. El objetivo puede intentar un TS de Reflejos (CD 11 para un escarabajo solo, CD 14 para una plaga) para evitar que el escarabajo se meta bajo su piel (una criatura indefensa no puede impedirlo). Si el TS falla, cada asalto posterior el objetivo sufre 1d2 puntos de daño a Constitución (de un escarabajo solo) o 2d4 puntos de daño a Constitución (de una plaga de escarabajos).

Un escarabajo del tesoro no abandona a su víctima hasta que está muerta. Una vez que el escarabajo del tesoro se ha enterrado en su víctima, puede ser destruido por cualquier efecto que cure una enfermedad, como *quitar enfermedad* o *sanar* (un solo conjuro elimina todos los escarabajos, aunque no previene contra futuros ataques).

Las criaturas con inmunidad a la enfermedad, así como aquellas con bonificador a la armadura natural (incluyendo mejoras) de +3 o mejor, son inmunes al ataque de excavar del escarabajo del tesoro.

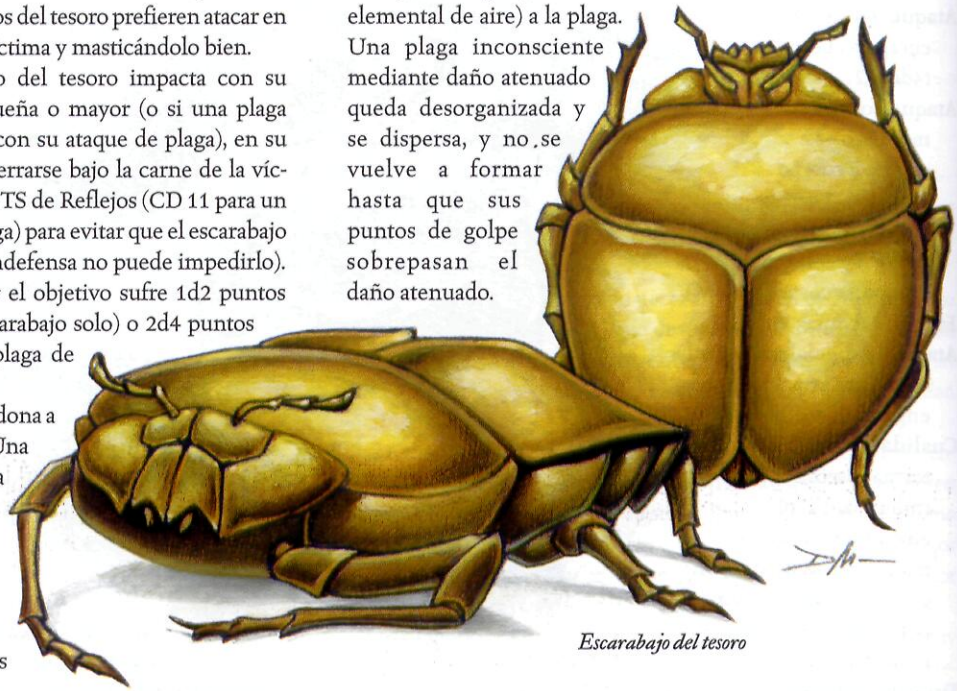
Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al daño de la plaga que comience su turno con una plaga en su misma casilla queda mareado durante 1 asalto (Fortaleza CD 14 niega). Incluso tras un TS con éxito, lanzar conjuros o concentrarse dentro del área requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar cualquier habilidad que requiera paciencia y concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de salvación está basada en la Constitución.

Rasgos de plaga: una plaga no tiene un frente ni una espalda definidos, así como tampoco una anatomía discernible, por lo que no está sujeta a los impactos críticos ni a ser flaqueada. Una plaga del escarabajo del tesoro es inmune a todo el daño de las armas.

Reducir una plaga a 0 puntos o menos hace que la plaga se disperse, aunque el daño que han recibido hasta ese punto no disminuye su capacidad para atacar o resistir ataques. Las plagas nunca quedan grogui ni incapacitadas por el daño. Asímismo, no pueden ser derribadas, apresadas o embestidas y no pueden apresar a un oponente.

Una plaga del escarabajo del tesoro es inmune a cualquier conjuro o efecto que tenga como objetivo un número específico de criaturas (incluyendo conjuros con un solo objetivo como *desintegrar*). Una plaga sufre una penalización de –10 a los TS contra los efectos o conjuros de área, como muchos conjuros de evocación o armas deflagradoras que salpican. Si un ataque de este tipo no permite TS, la plaga sufre doble daño.

Las plagas del escarabajo del tesoro son susceptibles a los vientos fuertes, como los creados por el conjuro *ráfaga de viento*. A efectos de determinar los efectos del viento sobre una plaga de escarabajos del tesoro, considera como si la plaga fuese una criatura de tamaño Diminuto. Los efectos de viento causan 1d6 puntos de daño atenuado por nivel de conjuro (o DG de la criatura que lo origina, en el caso de efectos como el torbellino de un elemental de aire) a la plaga. Una plaga inconsciente mediante daño atenuado queda desorganizada y se dispersa, y no se vuelve a formar hasta que sus puntos de golpe sobrepasan el daño atenuado.



Escarabajo del tesoro

	Escarabajo del tesoro Sabandija Diminuta	Plaga del escarabajo del tesoro Sabandija Diminuta (plaga)
Dado de golpe:	1/2d8+1 (2 pg)	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa:	+1	+1
Velocidad:	20' (4 casillas), Tr 20'	20' (4 casillas), Tr 20'
CA:	21 (tamaño +8, Des +1, natural +2), toque 19, desprevenido 20	13 (Des +1, natural +2), toque 11, desprevenido 12
Ataque base/Presa:	+0/–21	+4/–
Ataque:	mordisco +3 cuerpo a cuerpo (1d2 -5)	plaga (2d6)
Ataque completo:	mordisco +3 cuerpo a cuerpo (1d2 -5)	plaga (2d6)
Frente/Alcance:	1'/0'	10'/–
Ataques especiales:	excavar	excavar, distracción
Cualidades especiales:	sentido de la vibración 20', rasgos de sabandija	sentido de la vibración 20', rasgos de sabandija, rasgos de plaga
Tiros de salvación:	Fort +3, Ref +1, Vol +1	Fort +6, Ref +3, Vol +3
Características:	Fue 1, Des 13, Con 13, Int -, Sab 12, Car 2	Fue 11, Des 13, Con 13, Int -, Sab 12, Car 2
Habilidades:	Escuchar +5, Esconderse +13*	Escuchar +5, Esconderse +13*
Clima/terreno:	desiertos cálidos	desiertos cálidos
Organización:	solitario o grupo (2-5)	plaga individual o grupo de plagas (2-5)
Valor de desafío:	1/2	5
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	no	no
Ajuste de nivel:	—	—

Para una información completa acerca del subtipo plaga, consulta el *Manual de monstruos*.

Rasgos de sabandija: un escarabajo del tesoro es inmune a efectos enajenadores (encantamientos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También posee visión en la oscuridad hasta 60'.

Habilidades: los escarabajos del tesoro tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Escuchar. Los escarabajos del tesoro poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse cuando se camuflen entre monedas (al menos 10 monedas por un solo escarabajo o unas 10.000 monedas para un enjambre). Un escarabajo del tesoro tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en esta habilidad, incluso si están amenazados o apresurados.

GÓLEM

Los gólem son autómatas de gran poder creados mágicamente. Construir uno requiere el uso de magia muy poderosa y de fuerzas elementales.

Normalmente, la fuerza que anima a un gólem es un espíritu del plano Elemental de la tierra. Sin embargo, los tres gólem presentados aquí (el gólem dragón de hueso, el gólem dragón de piedra y el gólem dragón de hierro) son imbuidos con la fuerza vital de un poderoso dragón. El proceso de creación ata al espíritu que se rebela al cuerpo artificial y lo sume bajo la voluntad del creador del gólem.

En los tres casos, estos gólem se construyen con formas asociadas tradicionalmente con los dragones (criaturas cuadrúpedas con largos cuellos y colas, garras y alas). Aunque estos constructos se fabrican con alas, son incapaces de volar (pero pueden utilizar sus alas para atacar).

Los gólem no tienen un idioma propio, pero pueden comprender instrucciones simples de sus amos.

COMBATE

Los gólem son tenaces en el combate y también prodigiosamente fuertes. A pesar de su anterior existencia como dragones muy inteligentes, no poseen mente y por ello no hacen nada en ausencia de sus amos. Siempre siguen instrucciones de forma explícita y son incapaces de cualquier estrategia y táctica. No poseen emociones en combate y por ello no pueden ser provocados.

Si el creador de un gólem se encuentra visible y audible a menos de 60' de este, puede darle órdenes directamente a la criatura. Cualquier gólem sin órdenes normalmente sigue realizando la última orden que ha recibido como mejor pueda, aunque devolverá cualquier ataque que reciba. El creador puede dar al gólem una orden simple (como "Permanece en esta zona y ataca a cualquier criatura o criaturas de un tipo específico que entre" o "Toca el gong y ataca", o similares) para dirigir sus acciones durante su ausencia.

Como los gólem no necesitan respirar y son inmunes a la mayoría de las formas de energía, pueden atacar a un oponente en casi cualquier lugar, desde el fondo del mar, hasta la congelada cima de la montaña más alta.

Rasgos de constructo: un gólem es inmune a los efectos enajenadores (encantamientos, hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y a veneno, *sueño*, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos necrománticos, y cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza a menos que también afecte a objetos. No se le puede curar el daño pero si que se le puede reparar. No está sujeto a impactos críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. Posee visión en la oscuridad 60' y visión en la penumbra.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem tiene una inmunidad a los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto cuando se diga lo contrario.

GÓLEM DRAGÓN DE HIERRO

Constructo Grande

Dado de golpe: 40d10 (220 pg)



Ilustración de M. Nelson

Iniciativa: –1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 40(tamaño –1, Destreza –1, natural +32), toque 8, desprevenido 40
Ataque base/Presa: +30/+49
Ataque: mordisco +44 cuerpo a cuerpo (2d10+15)
Ataque completo: mordisco +44 cuerpo a cuerpo (2d10+15), 2 garras +39 cuerpo a cuerpo (2d8+7), 2 alas +39 cuerpo a cuerpo (2d6+7) y coletazo +39 cuerpo a cuerpo (2d8+22)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento
Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 15/mágica y adamantita, inmunidad a la magia, inmunidad a la herrumbre
Tiros de salvación: Fort +13, Ref +12, Vol +14
Características: Fue 41, Des 8, Con –, Int –, Sab 13, Car 19
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 17
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 41-60 DG (Grande); 61-80 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: –

Un gólem dragón de hierro es un horno autocontenido y animado que tiene la forma de un dragón. Mide hasta 15' de longitud y normalmente tiene 7 u 8' de altura hasta los hombros. El humo sale de sus orificios nasales excepto cuando la criatura está en reposo, y cuando se mueve exuda un calor apreciable.

Combate

El gólem dragón de hierro debilita a sus enemigos con su aliento ardiente y entonces utiliza su fuerza formidable para destruirlos en combate cuerpo a cuerpo. Incluso puede utilizar su arma de aliento sobre si mismo, para recuperar puntos de golpe perdidos o anular efectos de *ralentizar*.

Arma de aliento (Sb): cono 60', cada 1d4 asaltos, 20d10 fuego, Reflejos CD 30 mitad. El tipo del arma de aliento es el mismo sin importar el espíritu contenido dentro.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem dragón de hierro es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortílegas y efectos sobrenaturales, excepto los siguientes. Un efecto de frío lo ralentiza (como el conjuro *ralentizar*) durante 3 asaltos, sin TS. Un efecto de fuego anula cualquier efecto de ralentización sobre el gólem y cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que recibiera. Por ejemplo, un gólem dragón de hierro impactado por una *bola de fuego de explosión retardada* lanzada por un mago de 15.º nivel normalmente sufriría 52 puntos de daño, en cambio recupera 17 puntos de golpe. El gólem no tiene TS contra los efectos de fuego.

Inmunidad a la herrumbre (Ex): un gólem dragón de hierro es inmune a los ataques de herrumbre, ya sean mágicos o no.

Construcción

Un gólem dragón de hierro está esculpido a partir de 5.000 lbs de hierro puro, mezclado con otros extraños componentes y elixires que cuestan alrededor de 25.000 po. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (fabricación de armadura o fabricación de armas) CD 30.

NL 18.º; Fabricar constructo (consulta el *Manual de monstruos*), *animar objetos, campo antimagia, deseo limitado, geas/empeño, nube incendiaria*, el lanzador debe ser al menos de 18.º nivel; Precio 225.000 po; Coste 125.000 po + 8.000 PX.

GÓLEM DRAGÓN DE HUESO

Constructo Grande
Dado de golpe: 20d10 (110 pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 40' (8 casillas)
CA: 17(tamaño –1, natural +8), toque 9, desprevenido 17
Ataque base/Presa: +15/+23
Ataque: mordisco +18 cuerpo a cuerpo (1d10+4)
Ataque completo: mordisco +18 cuerpo a cuerpo (1d10+4), 2 garras +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2), 2 alas +13 cuerpo a cuerpo (1d6+2) y coletazo +13 cuerpo a cuerpo (1d8+6)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: aura de miedo
Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 15/mágica y adamantita, inmunidad a la magia
Tiros de salvación: Fort +7, Ref +7, Vol +7
Características: Fue 19, Des 10, Con -, Int -, Sab 11, Car 10
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 12
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 21-30 DG (Grande); 31-60 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: –

Un gólem dragón de hueso está fabricado a partir de los esqueletos de uno o más dragones, unidos juntos en una espantosa mole. Habitualmente mide unos 10' de longitud y tiene unos 5' a la altura de los hombros. Es fácil confundirlo con un dragón esqueleto o un dracoliche (consulta sus apartados en este capítulo), y de hecho, suelen ser construidos por nigromantes, pero es un constructo, no un muerto viviente.

Combate

Un gólem dragón de hueso se lanza al combate sin vacilación, debilitando el valor de sus oponentes con su aura de miedo

Aura de miedo (Sb): un gólem dragón de hueso irradia un aura de miedo en un radio de 60'. Cualquier criatura con menos DG que el gólem dragón de hueso está estremecida (Voluntad 20 niega). El efecto dura mientras la criatura permanezca dentro del alcance y hasta 2d6 asaltos posteriormente. Una criatura que tenga éxito en el TS de Voluntad queda inmunizada al aura de miedo del gólem dragón de hueso durante 24 horas.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem dragón de hueso es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortílegas y efectos sobrenaturales.

Construcción

Un gólem dragón de hueso está construido con los esqueletos de uno o más dragones, unidos todos con alambre de adamantita que cuesta al menos 5.000 po. Crear el cuerpo requiere una prueba de Sanar CD 20.

NL 3.º; Fabricar constructo (consulta el *Manual de monstruos*), *animar a los muertos, causar miedo, geas/empeño*, el lanzador debe ser al menos de 13.º nivel; Precio 115.000 po; Coste 60.000 po + 4.400 PX.

GÓLEM DRAGÓN DE PIEDRA

Constructo Grande
Dado de golpe: 35d10 (192 pg)
Iniciativa: -1
Velocidad: 30' (6 casillas)
CA: 36 (tamaño –1, Destreza –1, natural +28), toque 8, desprevenido 36
Ataque base/Presa: +26/+41
Ataque: mordisco +36 cuerpo a cuerpo (2d8+11)
Ataque completo: mordisco +36 cuerpo a cuerpo (2d8+11), 2 garras +31 cuerpo a cuerpo (2d6+5), 2 alas +31 cuerpo a cuerpo (1d10 +5) y coletazo +31 cuerpo a cuerpo (2d6+16)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: aliento petrificante
Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 15/mágica y adamantita, inmunidad a la magia
Tiros de salvación: Fort +12, Ref +11, Vol +13
Características: Fue 33, Des 8, Con -, Int -, Sab 13, Car 15
Entorno: cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 15
Tesoro: ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 36-50 DG (Grande); 51-70 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: –

Un gólem dragón de piedra parece a primera vista una estatua de un dragón bellamente escupida, de 12' de largo y 6' de alto hasta sus hombros. Sólo cuando se mueve, sus escamas de piedra palpitan como si fuesen músculos y sus ojos brillan con una luz ambarina, momento en el cual sus enemigos se dan cuenta del peligro.

Combate

El gólem dragón de piedra comienza cualquier combate con su aliento petrificante, pero por lo demás se basa en sus devastadores ataques físicos para reducir a sus enemigos a pulpa.

Aliento petrificante (Sb): cono 30', cada 1d4 asaltos, convierte a sus objetivos en piedra, Fortaleza CD 27 niega.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem dragón de piedra es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortílegas y efectos sobrenaturales, excepto los siguientes. Un conjuro de *trasmutar roca en barro* ralentiza (como el conjuros *ralentizar*) al gólem durante 2d6 asaltos, sin TS posible, mientras que *transmutar barro en roca* cura todos sus puntos de golpe perdidos.

Construcción

Un gólem dragón de piedra está esculpido de manera intrincada a partir de un simple bloque de piedra de gran calidad, normalmente *granito, que pese al menos 3.000 lbs y tenga un valor mínimo de* 5.000 po. Debe ser pulido también con extraños aceites que valen al menos 10.000 po. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura o mampostería) CD 25.

NL 16.º; Fabricar constructo (consulta la página 303 del *Manual de monstruos*), *animar objetos, campo antimagia, de la carne a la piedra, geas/empeño*, el lanzador debe ser al menos de 16.º nivel; Precio 175.000 po; Coste 95.000 po + 6.400 PX.

LA CRIATURA DRACÓNICA

La criatura dracónica desciende de un antepasado dragón, aunque este antepasado puede ser de hace mucha generaciones. Las criaturas dracónicas a menudo muestran pistas acerca de su herencia, como pupilas rasgadas o uñas como garras. A menudo se les confunde con los semidragones.

No es necesario determinar la fuente de la herencia de la criatura dracónica (al contrario que con los semidragones), ya que la criatura no obtiene ninguna aptitud especial relacionada con su antepasado (como resistencia a un tipo de energía).

EJEMPLO DE CRIATURA DRACÓNICA

Este ejemplo utiliza a un gigante de fuego como criatura base.

Gigante de fuego dracónico
Gigante Grande (fuego)
Dado de golpe: 15d8+90 (157 pg)
Iniciativa: –1
Velocidad: 30' con armadura de placas y mallas (6 casillas); velocidad base 40'
CA: 24 (tamaño –1, Des –1, natural +9, armadura de placas y malla +7), toque 8, desprevenido 24
Ataque base/Presa: +11/+26
Ataque: espadón +21 cuerpo a cuerpo (3d6+16) o golpetazo +21 cuerpo a cuerpo (1d4+11) o roca +10 a distancia (2d6+11 más 2d6 fuego) o garra +21 cuerpo a cuerpo (1d4+11)
Ataque completo: espadón +21 cuerpo a cuerpo (3d6+16) o 2 golpetazos +21 cuerpo a cuerpo (1d4+11) o roca +10 a distancia (2d6+11 más 2d6 fuego) o 2 garras +21 cuerpo a cuerpo (1d4+11)
Frente/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: arrojar rocas
Cualidades especiales: atrapar rocas, bonificador a las salvaciones, inmunidad al fuego, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerable al frío
Tiros de salvación: Fort +15, Ref +4, Vol +9
Características: Fue 33, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 14, Car 13
Habilidades: Artesanía (fabricación de armas) +6, Avistar +14, Intimidar +7, Trepar +10, Saltar +10
Dotes: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Voluntad de hierro
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, grupo (2-5), banda (6-9 más 35% de no combatientes más un adepto o clérigo de 1.er o 2.º nivel), grupo de caza/ incursión (6-9 más un adepto o hechicero de 3.er-5.º nivel más 2-4 canes del infierno y 2-3 trolls o ettins), o tribu (21-30 más 1 adepto, clérigo o hechicero de 6.º o 7.º nivel más 12-30 canes infernales, 12-22 trolls, 5-12 ettins y 1-2 dragones rojos jóvenes)
Valor de desafío: 11
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno
Avance: por clase de personaje
Ajuste de nivel: +5

Descendiente sobre todo de la unión entre un gigante de fuego y un dragón rojo, este gigante de fuego dracónico utiliza su personalidad superior y su poder físico para dirigir una tribu de gigantes de fuego.

Combate

El gigante de fuego dracónico lucha igual que sus hermanos gigantes, ya sea con su espadón o arrojando rocas calentadas con fuego volcánico.

Arrojar rocas (Ex): el incremento de alcance para las rocas arrojadas por este gigante de fuego dracónico es de 120'. La criatura puede arrojar rocas que pesen de 40 a 50 lb cada una (objeto Pequeño) hasta cinco incrementos de alcance.

Atrapar rocas (Ex): este gigante puede atrapar rocas Pequeñas, Medianas o Grandes (o proyectiles de forma parecida). Una vez por asalto, si la criatura va a ser impactada por una roca, puede realizar un TS de Reflejos para coger el proyectil como acción gratuita. La CD es 15 para los proyectiles Pequeños, 20 para los Medianos y 25 para los Grandes (si el proyectil tiene bonificadores mágicos al ataque, la CD se incrementa en la misma cantidad). El gigante debe estar prevenido y ser consciente del ataque.

Bonificadores de salvación (Ex): este gigante de fuego dracónico posee un bonificador +4 a los TS contra los efectos de sueño mágico y parálisis.



Gigante de fuego dracónico

Ilustración de S. Tappin

CÓMO CREAR UNA CRIATURA DRACÓNICA

"Dracónico" es un plantilla heredada que se puede añadir a cualquier criatura corpórea viva (denominada a partir de ahora 'criatura base') excepto a un dragón.

Una criatura dracónica utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base exceptuando lo siguiente.

Tamaño y tipo: los animales con esta plantilla se convierten en bestias mágicas, pero por lo demás el tipo de criatura permanece igual. El tamaño no cambia.

Clase de armadura: la armadura natural mejora en 1.

Daño: la criatura dracónica tiene dos ataques de garra. Si la criatura base no posee esta forma de ataque, utiliza los valores para el daño que aparecen en la tabla inferior. Para el resto utiliza los valores de abajo o el daño base de la criatura, lo que sea mayor.

Tamaño	Daño por garra
Hasta Menudo	1
Pequeño	1d2
Mediano	1d3
Grande	1d4
Enorme	1d6
Gargantuesco	1d8
Colosal	1d10

Cualidades especiales: una criatura dracónica posee todas las cualidades especiales de la criatura base, más visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

Tiros de salvación: una criatura dracónica tiene un bonificador racial +4 contra los efectos de sueño mágico y parálisis, gracias a su herencia.

Características: se incrementan las de la criatura base como sigue: Fue +2, Des +0, Con +2, Int +0, Sab +0, Car +2.

Habilidades: las criaturas dracónicas poseen un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar y Avistar.

Organización: solitario o como la criatura base.

Nivel de desafío: igual que la criatura base +1.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +1.



Un elfo semili-lung

Personajes dracónicos

Los personajes dracónicos con puntuaciones de Carisma de 12 o mayor a menudo son hechiceros.

SEMIDRAGÓN

La plantilla de semidragón del *Manual de monstruos* presenta los ataques y cualidades especiales para las versiones del semidragón de las diez variedades de dragones auténticos descritos en este libro. La información aquí amplía esa lista para incluir a todos los dragones auténticos publicados en los productos DUNGEONS & DRAGONS hasta la fecha.

La siguiente tabla de armas de aliento del semidragón presenta el tipo de arma de aliento para cada semidragón derivado de alguno de los tipos de dragón auténtico que han aparecido en *Monstruos de Faerûn*, *Manual de monstruos II*, *Manuscrito infernal*, y este libro. El arma de aliento con forma de línea de un semidragón siempre tiene 5' de alto, 5' de ancho y 60' de largo. El arma de aliento con forma de cono de un semidragón siempre tiene 30' de largo, 30' de alto y 30' de anchura.

La tabla de Inmunidades y resistencias del semidragón presenta las inmunidades y/o resistencias que posee un semidragón que desciende de esos dragones auténticos.

Los dragones lung, que aparecieron en *Aventuras orientales*, son un caso especial. Muchos carecen de armas de aliento o inmunidades (o de ambas cosas), por lo que los semidragones descendientes de ellos obtienen ataques y cualidades especiales como aparecen en la tabla de los semidragones lung, más abajo.

Provocar lluvia (Sb): un semi chiang lung puede exhalar nubes de tormenta tres veces al día, provocando lluvia. Esta lluvia dura 2d4 horas y se extiende en un radio de 2 millas centrado sobre el semidragón.

Rugido (Ex): un semi li lung puede rugir tres veces al día, creando un sonido parecido al del metal raspando contra la piedra. Todas las criaturas a menos de 60' quedan ensordecidas automáticamente durante 1 asalto (sin TS).

Fuego acuático (Sb): tres veces al día, un semi pan lung o un semi shen lung tocando o sumergidos en agua pueden rodearse con un aura de llamas multicolores espectrales parpadeantes que dañan a cualquier criatura que las toque. Cualquiera que golpee al semidragón con un arma natural o un arma de cuerpo a cuerpo inflige el daño normal, pero el atacante sufre al mismo tiempo 1d6 puntos de daño por fuego. Los dragones lung y los dragones semi lung son inmunes al fuego

ARMAS DE ALIENTO DE LOS SEMIDRAGONES

Variedad de dragón	Arma de aliento
Amatista[3]	Línea de fuerza
Batalla[1]	Cono de energía sónica
Canto[2]	Cono de electricidad cargado de gas
Caos[1]	Línea de energía aleatoria
Colmillo[1,2]	Ninguno*
Cristal[3]	Cono de luz
Esmeralda[3]	Cono de energía sónica
Estigio[1]	Línea de ácido
Etéreo[1]	Cono de fuerza
Herrumbre[1]	Línea de ácido
Oceánico[1]	Línea de electricidad
Pardo[2]	Línea de ácido
Piroclástico[1]	Cono de fuego y energía sónica**
Profundidades[2]	Cono de gas corrosivo
Radiante[1]	Línea de fuerza
Rugiente[1]	Cono de energía sónica
Sombra[1,2]	Cono de sombras (inflige un nivel negativo)
Tarteriano[1]	Línea de fuerza
Topacio[3]	Cono de deshidratación
Zafiro[3]	Cono de energía sónica

* Tres veces al día, un dragón colmillo puede elegir infligir 1d4 puntos de consunción de Constitución con su ataque de mordisco (Fort CD 14 niega).

**La mitad del daño indicado es fuego, la otra mitad es energía sónica.

1 Descrito en alguna parte de este capítulo.

2 Publicado por primera vez en *Monstruos de Faerûn*.

3 Publicado por primera vez en el *Manual de monstruos II*

acuático. El fuego acuático dura 1 minuto o hasta que entra en contacto con el fuego normal o mágico. Si el fuego acuático es disipado por fuego, el semidragón no puede volver a activar la aptitud durante 2d6 minutos.

Inmunidades y resistencias de los semidragones

Variedad de dragón	Inmunidad o resistencia
Amatista	inmunidad a venenos
Batalla	inmunidad al sonido
Caos	inmunidad a confusión/locura
Colmillo	ninguna
Cristal	inmunidad al frío
Esmeralda	inmunidad al sonido
Estigio	inmunidad al veneno y a las enfermedades
Etéreo	ninguna
Herrumbre	ninguna
Oceánico	inmunidad a la electricidad
Pardo	inmunidad al ácido
Piroclástico	inmunidad al fuego o sonido (50% para cada una)
Profundidades	inmunidad a encantamientos, resistencia 10 al frío y al fuego
Radiante	ninguna
Rugiente	inmunidad al sonido
Sombra	inmunidad a la consunción de energía
Tarteriano	ninguna
Topacio	inmunidad al frío
Zafiro	inmunidad a la electricidad

Semidragones lung

Variedad de dragón	Aptitudes especiales
Chiang lung	Respiración acuática, provocar lluvia (ver texto)
Li lung	Rugido (ver texto), Ec 10'
Lung wang	Respiración acuática, inmunidad al fuego, arma de aliento cono de vapor (fuego) (6d10, CD 18)
Pang lung	Respiración acuática, fuego acuático (ver texto)
Shen lung	Respiración acuática, inmunidad a la electricidad y a venenos, fuego acuático (ver texto)
T'ien lung	Respiración acuática, arma de aliento cono de fuego (6d10, CD 18)
Tun mi lung	Respiración acuática, inmunidad al aire y al agua
Yu lung	Respiración acuática

SIERPE TERRESTRE

Las sierpes terrestres son dragones sin alas, depredadores y astutos, que rastrean implacablemente su territorio en busca de presas. Mientras que algunos proclaman que representan una forma primitiva y ancestral de los dragones auténticos, la mayoría rechaza esas afirmaciones. Sin importar su origen, cada variedad de sierpe terrestre está singularmente adaptada a su entorno natural.

Todas las sierpes terrestres carecen de alas, pero la forma de su cuerpo varía según el tipo, abarcando desde los que tienen forma serpentina (la sierpe terrestre del desierto) hasta las que tienen forma arrugada (la sierpe terrestre de la montaña). Poseen unas mandíbulas poderosas y grandes, miembros anteriores y posteriores con garras y unas pieles gruesas cuya coloración se ajusta a la de su entorno natural.

Las sierpes terrestres poseen un profundo conocimiento acerca de su entorno, y si uno se acerca pacíficamente y con respeto, pueden ser fuentes de gran sabiduría.

Las sierpes terrestres pueden ser excelentes monturas, aunque tienen una fuerte voluntad y son independientes, por lo que incluso la menos inteligente de ellas debe ser tratada con gran respeto, o se volverá contra su jinete.

COMBATE

Cada tipo de sierpe terrestre tiene tácticas de combate diferentes, aunque la mayoría confía en el sigilo para sorprender a sus oponentes. Son rastreadoras experimentadas, y no les importa huir de una pelea, con la intencion de seguir a su presa y atacarla más tarde.

Presencia pavorosa (Ex): al igual que los dragones cromáticos y metálicos, las sierpes terrestres pueden atemorizar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud tiene efecto automáticamente cuando la sierpe terrestre ataca o carga. Las criaturas dentro del radio especificado están sujetas a sus efectos si tienen al menos una categoría de tamaño menos que la sierpe terrestre y tienen menos DG que la sierpe.

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG de la sierpe terrestre + modificador de Car de la sierpe terrestre), queda inmunizada a la presencia pavorosa de esa sierpe terrestre durante 24 horas. Si falla, la criatura que tenga menos DG que la mitad de los DG de la sierpe terrestre queda despavorida durante 2d6 asaltos, y aquellas cuyos DG sean igual o más *que la mitad de los DG de la sierpe terrestre quedan estremecidas* durante 2d6 asaltos. Los demás dragones (sean sierpes terrestres o no) son inmunes a la presencia pavorosa de la sierpe terrestre.

SIERPE TERRESTRE DEL BOSQUE

Dragón Grande
Dado de golpe: 16d12+48 (152 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 60' (12 casillas), Ec 10'
CA: 19 (tamaño –1, Destreza +1, natural +9), toque 10, desprevenido 18
Ataque base/Presa: +16/+23
Ataque: mordisco +21 cuerpo a cuerpo (2d6+6/19-20)
Ataque completo: mordisco +21 cuerpo a cuerpo (2d6+6/19-20) y 2 garras +19 cuerpo a cuerpo (1d8+3)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: presencia pavorosa
Cualidades especiales: *adaptación al bosque, comunión con la* naturaleza
Tiros de salvación: Fort +13, Ref +11, Vol +15
Características: Fue 23, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 21, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +13, Concentración +11, Diplomacia +19, Esconderse +13*, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +17, Reunir información +5, Saber (naturaleza) +9, Saber (local) +9, Supervivencia +9, Trepar +22*
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Rastrear, Sigiloso
Entorno: bosques templados
Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)
Valor de desafío: 10
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal neutral
Avance: 17-19 DG (Grande); 20-31 DG (Enorme); 32-39 DG (Gargantuesco); 40-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: +3

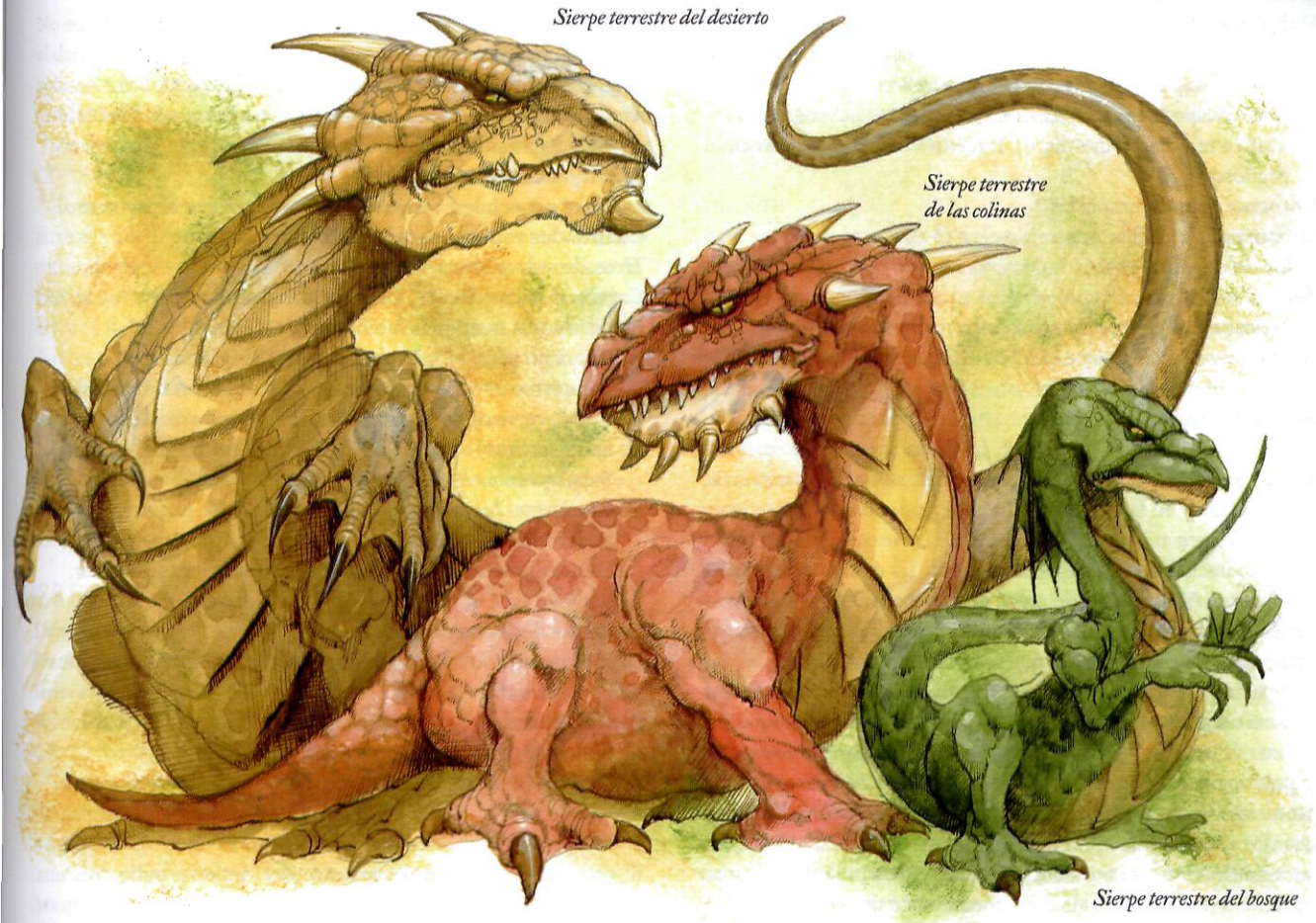


Ilustración de W. England

La sierpe terrestre del bosque, la más noble de todas las sierpes terrestres, se ve a sí misma como protectora de su territorio boscoso. Sólo coge lo que necesita para sobrevivir y caza sin piedad a los depredadores enemigos.

La piel de una sierpe terrestre del bosque posee un esquema moteado verde y marrón, aunque en otoño se torna de color amarillo e incluso rojo, para confundirse con su entorno. Cuando está amenazada, una sierpe terrestre del bosque despliega un collarín repleto de escamas alrededor de su cuello para parecer más grande de lo que es.

La sierpe terrestre del bosque no tolera competidores dentro de su territorio, y lo demuestra acabando con animales, sabandijas e incluso humanoides que usurpen su terreno. Sin embargo, están abiertas a discusiones pacíficas con aquellos que la convenzan de que no son una amenaza. En raras ocasiones, una sierpe terrestre del bosque puede trabar amistad con los gnomos locales, sirviendo como protector oficioso de algún pueblo cercano.

La sierpe terrestre del bosque habla dracónico, gnomo, silvano y común.

Combate

La sierpe terrestre prefiere atacar escondida, lanzándose sobre los oponentes desprevenidos con sus garras y su mordisco. Estos ataques pueden proceder de abajo (gracias a la aptitud de excavar de la sierpe terrestre) o desde arriba (ya que son bastante capaces de trepar a grandes árboles).

***Comunión con la naturaleza* (*St*):** una vez al día, una sierpe terrestre del bosque puede utilizar *comunión con la naturaleza*. Nivel de lanzador 16.º

Adaptación al bosque (Ex): la sierpe terrestre del bosque puede ignorar cualquier ocultación proporcionada por la vegetación.

Presencia pavorosa (Ex): radio 80', DG 15 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Habilidades: la sierpe terrestre del bosque posee un bonificador racial +4 a las pruebas de Trepar. *Tiene un bonificador +4 a las pruebas de Esconderse en entornos de bosque frío o templado. Este bonificador aumenta hasta +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LAS COLINAS

Dragón Enorme
Dado de golpe: 20d12+100 (230 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 50' (10 casillas), Ec 10'
CA: 23 (tamaño –2, natural +15), toque 8, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +20/+36
Ataque: mordisco +27 cuerpo a cuerpo (2d8+9/19-20); o garra +25 cuerpo a cuerpo (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +27 cuerpo a cuerpo (2d8+9/19-20) y 2 garras +25 cuerpo a cuerpo (2d6+4)
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, presencia pavorosa
Cualidades especiales: -
Tiros de salvación: Fort +17, Ref +10, Vol +11
Características: Fue 29, Des 10, Con 20, Int 9, Sab 13, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +19, Avistar +11, Esconderse +12*, Escuchar +19, Intimidar +21, Saber (naturaleza) +9, Saber (local) +9, Supervivencia +9
Dotes: Arrollar mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, *Crítico mejorado (mordisco)*, *Iniciativa mejorada*, *Rastrear*, Sigiloso
Entorno: colinas templadas
Organización: solitario, pareja o cepa (3-6)
Valor de desafío: 12
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: 21-31 DG (Enorme); 32-39 DG (Gargantuesco); 40-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: –

Las sierpes terrestres de las colinas son matones que se basan en la intimidación y en las demostraciones de poder físico para reducir a sus enemigos.

La coloración de una sierpe terrestre de las colinas varía según su entorno. Algunas son de color gris rojizo, mientras que otras tienen escamas marrones, pardo-rojizas y pardas. Son robustas y musculosas, con largas garras que asemejan a puñales.

A pesar de su fuerza, las sierpes terrestres de las colinas prefieren elegir a oponentes claramente más débiles que ellas. Aunque un gigante de las colinas es un objetivo tentador, un partida de caza de gigantes puede hacer que una sierpe se esconda. Algunos gigantes capturan a las sierpes terrestres de las colinas para utilizarlas como guardianes o monturas, aunque los dragones odian esto y escapan tan pronto como les es posible. Es probable para un individuo que intimide lo suficiente como para amedrentar a una sierpe terrestre de las colinas sin dar un solo golpe.

Las sierpes terrestres de las colinas hablan dracónico, trasgo y común.

Combate

A las sierpes terrestres de las colinas les gusta comenzar el combate con una embestida contra un adversario aparentemente débil. Una vez que el oponente está en el suelo, concentra sus ataques en ese individuo, utilizando agarrón mejorado para neutralizar al objetivo y aplastarlo hasta la muerte. Si es reducida a la mitad o menos de sus puntos de golpe, la sierpe terrestre de las colinas comienza a buscar una ruta de escape.

Presencia pavorosa (Ex): radio 100', DG 19 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, una sierpe terrestre de las colinas debe impactar a una criatura de su tamaño o más pequeña con su ataque de garra. Puede entonces comenzar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Habilidades: *las sierpes terrestres de las colinas poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en terrenos de colinas. Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DEL DESIERTO

Dragón Gargantuesco
Dado de golpe: 32d12+224 (432 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 40' (8 casillas), Ec 20'
CA: 33 (tamaño –4, natural +27), toque 6, desprevenido 33
Ataque base/Presa: +32/+56
Ataque: mordisco +40 cuerpo a cuerpo (4d6+12/19-20)
Ataque completo: mordisco +40 cuerpo a cuerpo (4d6+12/19-20) *y 2 garras +38 cuerpo a cuerpo (2d8+6)*
Frente/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: tormenta de arena, presencia pavorosa
Cualidades especiales: adaptación al desierto
Tiros de salvación: Fort +25, Ref +18, Vol +21
Características: Fue 35, Des 10, Con 24, Int 21, Sab 17, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +31, Avistar +38*, Concentración +37, Diplomacia +39, Engañar +35, Escapismo +30, Esconderse +20*, Escuchar +34, Intimidar +7, *Moverse sigilosamente* +31, *Reunir información* +7, Saber (arcano) +35, Saber (naturaleza) +35, Saber (local) +35, Supervivencia +32
Dotes: Alerta, Arrollar mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Rastrear, Sigiloso
Entorno: desiertos cálidos
Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)
Valor de desafío: *18*
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral maligno
Avance: 33-39 DG (Gargantuesco); 40-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: –

El corazón de una sierpe terrestre del desierto bulle con una paciencia maligna mientras yace esperando a sus víctimas.

Las escamas amarillas y pardas de una sierpe terrestre del desierto la camuflan perfectamente con su entorno árido. Su cuerpo sinuoso le hace parecerse a una enorme serpiente, hasta que uno se percata de sus poderosas garras anteriores y posteriores, normalmente cuando están aplastandole contra su cuerpo.

La sierpe terrestre del desierto suele establecer su guarida en tumbas antiguas o en otro tipo de ruinas, lo que le ha valido el sobrenombre de "dragón de las tumbas". Son bastante capaces de defender sus guaridas de cualquiera excepto de los dragones azules más grandes, con los cuales suelen tener enfrentamientos por el territorio. Cuando mejor reaccionan es cuando se les ofrecen presentes valiosos.

La sierpe terrestre del desierto habla dracónico y común.

Combate

Gracias a su dura naturaleza, la sierpe terrestre del desierto puede permanecer ininterrumpidamente enterrada en la arena durante semanas esperando una presa, solamente con sus cejas rocosas sobresaliendo en la superficie. Cuando se aproxima una víctima potencial, la sierpe terrestre del desierto salta hacia delante, creando una tormenta de arena que ciega a su presa. Ignora a los oponentes despavoridos, ya que sabe que puede rastrearlos más tarde si es necesario.

Adaptación al desierto (Ex): la sierpe terrestre del desierto puede aguantar sin agua durante un número de días igual a su puntuación de Constitución. Incluso en este punto, solamente necesita realizar una prueba de Constitución cada día (en lugar de cada hora, tal y como aparece en 'Sed e inanición', en la *Guía del Dungeon Master*) para evitar sufrir daño atenuado por la sed.

No sufre daño atenuado por la exposición al calor (aunque sufre el daño por fuego). No sufre los efectos negativos por quedar atrapada en tormentas de polvo o arena (incluyendo su propio ataque tormenta de arena; ver abajo).

Presencia pavorosa (Ex): radio 160', DG 31 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Tormenta de arena (Ex): como una acción estándar, la sierpe terrestre del desierto puede crear una pequeña tormenta de arena pateando polvo, arena y escombros en un efecto de dispersión de 120' de radio, centrado sobre si mismo. Cualquier criatura dentro del área debe realizar con éxito un TS de Fortaleza CD 33 o quedará cegado durante 1d6 asaltos. Esta aptitud sólo funciona en desiertos o en zonas con cantidades similares de arena y polvo.

Habilidades: la sierpe terrestre del desierto posee un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar. *Tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos de desierto templado o cálido. Este bonificador aumenta hasta +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LA INFRAOSCURIDAD

Dragón Grande
Dado de golpe: 12d12+48 (126 pg)
Iniciativa: +5
Velocidad: 60' (12 casillas), Nd 30'
CA: 22 (tamaño –1, Destreza +1, natural +12), toque 10, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +12/+20
Ataque: mordisco +15 cuerpo a cuerpo (2d6+4/19-20); o garra +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2 más 1 Con)
Ataque completo: mordisco +15 cuerpo a cuerpo (2d6+4/19-20) y 2 garras +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2 más 1 Con)
Frente/Alcance: 10'/15'
Ataques especiales: lesionar, *niebla de oscurecimiento*, presencia pavorosa
Cualidades especiales: sentido ciego 60'
Tiros de salvación: Fort +12, Ref +9, Vol +11
Características: Fue 19, Des 12, Con 18, Int 13, Sab 17, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +14, Diplomacia +5, Engañar +14, Escapismo +12, Esconderse +9*, Escuchar +31, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +20*, Nadar +14, Reunir información +5, Saber (Infraoscuridad) +12, Saber (local) +7, Supervivencia +13, Saltar +16
Dotes: Ataque múltiple, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Rastrear, Sigiloso
Entorno: Infraoscuridad
Organización: solitario, pareja o nidada (3-6)
Valor de desafío: 8
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal maligno
Avance: 13-19 DG (Grande); 20-31 DG (Enorme); 32-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel: +2

La sierpe terrestre de la Infraoscuridad, o dragón de las cavernas, pasa toda su existencia en la oscuridad, planeando maldades y sembrando la muerte.

La piel de la criatura es de un color gris oscuro, para camuflarse con su entorno subterráneo. Su visión y su oído son extraordinariamente malos, aunque compensa esta desventaja con otras capacidades sensoriales.

La sierpe terrestre de la Infraoscuridad suelen tener guaridas elaboradas que toman ventaja de su entorno natural, como abismos o lagos. A veces pueden ser influidas con regalos mágicos.

La sierpe terrestre de la Infraoscuridad habla dracónico, infracomún y común.

Combate

Una sierpe terrestre de la Infraoscuridad se basa en su sentido ciego para detectar a una presa cercana. Una vez que ha detectado a una víctima, utiliza *niebla de oscurecimiento* para ocultar su sigiloso acercamiento, y entonces aparece de repente con su presencia pavorosa. A menudo se retira del combate después de herir a su presa, confiando en que las heridas infligidas la debiliten.

Sentido ciego (Ex): los extraordinarios poderes de una sierpe terrestre de la Infraoscuridad de olfato y de ecolocalización le permiten adivinar la localización de cualquier criatura viva a menos de 60'.

Presencia pavorosa (Ex): radio 60', DG 11 o menos, Voluntad CD 19 niega.

Niebla de oscurecimiento (Sb): tres veces al día, una sierpe terrestre de la Infraoscuridad puede exhalar una nube de niebla de oscurecimiento (como el conjuro, nivel de lanzador igual a los DG de la sierpe).

Lesionar (Ex): las garras de una sierpe terrestre de la Infraoscuridad causan heridas que sangran, similares a las causadas por un arma hiriente. Además del daño a los puntos de golpe, un ataque de garra inflige 1 punto de daño a la Constitución cuando impacta a una criatura. Un impacto crítico no multiplica el daño de Constitución. Las criaturas inmunes a los impactos críticos son inmunes al daño de Constitución.

Habilidades: una sierpe terrestre de la Infraoscuridad posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta. Una sierpe terrestre de la Infraoscuridad tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente. Las sierpes terrestres de la Infraoscuridad poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos rocosos y bajo tierra. Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LA JUNGLA

Dragón Enorme
Dado de golpe: 28d12+168 (350 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 50' (10 casillas), Ec 10'
CA: 23 (tamaño -2, natural +15), toque 8, desprevenido 23
Ataque base/Presa: +28/+46
Ataque: mordisco +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10/19-20)
Ataque completo: mordisco +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10/19-20) y 2 garras +34 cuerpo a cuerpo (2d6+5)
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: enfermedad, engarro, desgarro, presencia pavorosa
Cualidades especiales: adaptación a la jungla
Tiros de salvación: Fort +22, Ref +16, Vol +21
Características: Fue 31, Des 10, Con 22, Int 17, Sab 21, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +35, Avistar +19,



Ilustración de M. Nelson

Concentración +30, Diplomacia +5, Engañar +31, Esconderse +22*, Escuchar +26, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +30, Reunir información +5, Saber (naturaleza) +24, Saber (local) +24, Supervivencia +31, Trepar +38

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Desgarro[B], Engarro, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Rastrear, Sigiloso

Entorno: bosques cálidos

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-6)

Valor de desafío: 16

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 29-31 DG (Enorme); 32-39 DG (Gargantuesco); 40-48 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: –

Entre su raza, la sierpe terrestre de la jungla es considerada como la más siniestra y maligna. No conoce emoción alguna excepto el odio que siente hacia todas las criaturas vivientes.

Las escamas de una sierpe terrestre de la jungla son de color verde oscuro, con manchas ocasionales de un color rojo brillante o amarillo que la ayudan a mimetizarse con su entorno tropical. A pesar de su tamaño, la sierpe terrestre de la jungla posee una forma estilizada que se desliza suavemente por la vegetación de la selva y entre los árboles. Algunos individuos torpes han confundido a la sierpe terrestre de la jungla con un dinosaurio y creen que pueden tratarla como si fuese un simple animal. Estos idiotas no viven lo suficiente como para darse cuenta de su error.

Una sierpe terrestre de la jungla come cualquier cosa que puede, aunque prefiere las presas vivas a la carroña y las plantas. Tiene pocos rivales, aunque tiende a evitar a los dragones verdes más mayores. Incluso en las extrañas circunstancias en que una sierpe terrestre de la jungla desea negociar, inevitablemente acaba engañando a su presa y la ataca más tarde.

Combate

Al igual que otras de su especie, la sierpe terrestre de la jungla se basa en su camuflaje natural para sorprender a sus enemigos. Sin embargo, también puede seguir a su presa durante largas distancias, eligiendo las circunstancias adecuadas para atacar. Si se enfrenta a múltiples oponentes, divide sus primeros ataques y no vacila en huir si se ve superada, sabiendo que puede regresar días más tarde para ocuparse de aquellos que ha debilitado con sus garras portadoras de enfermedades.

Enfermedad (Ex): las heridas causadas por una sierpe terrestre de la jungla se pueden infectar con la enfermedad del dolor carmesí (CD 15; incubación 1d3 días; daño 1d6 Fuerza).

Presencia pavorosa (Ex): radio 140', DG 27 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Desgarro (Ex): daño adicional 2d10+15.

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+10/asalto o garra para 2d6+5/asalto.

Adaptación a la jungla (Ex): una sierpe terrestre de la jungla puede ignorar cualquier ocultamiento proporcionado por la vegetación.

Habilidades: *las sierpes terrestres de la jungla poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos de bosques cálidos (o junglas). Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LAS LLANURAS

Dragón Mediano
Dado de golpe: 8d12+16 (68 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 60' (12 casillas), Ec 10'
CA: 18 (Destreza +2, natural +6), toque 12, desprevenido 16
Ataque base/Presa: +8/+10
Ataque: mordisco +13 cuerpo a cuerpo (1d8+5/19-20)
Ataque completo: mordisco +13 cuerpo a cuerpo (1d8+5/19-20) y 2 garras +11 cuerpo a cuerpo (1d6+2)
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: explosión de velocidad, presencia pavorosa, veneno
Cualidades especiales: –
Tiros de salvación: Fort +8, Ref +8, Vol +7
Características: Fue 15, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 13, Car 12
Habilidades: Avistar +12, Diplomacia +3, Engañar +9, Esconderse +10*, Escuchar +12, Intimidar +3, Reunir información +3, Saber (naturaleza) +10, Saber (local) +10, Supervivencia +7
Dotes: Ataque múltiple, Crítico mejorado (mordisco), Rastrear
Entorno: llanuras templadas
Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)
Valor de desafío: 6
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente caótico maligno
Avance: 9-11 DG (Mediano), 12-19 DG (Grande); 20-24 DG (Enorme)
Ajuste de nivel: +2

La sierpe terrestre de las llanuras sería una bestia lamentable si no fuese tan peligrosa. A pesar de su cobardía general, este carroñero ataca ocasionalmente a criaturas vivas cuando está hambrienta o desesperada.

Una sierpe terrestre de las llanuras posee unas escamas con rayas pardas o verde claro, lo que le permite camuflarse con su entorno. A veces es confundida con un dinosaurio tipo raptor, ya que suele sostenerse sobre sus patas traseras.

La mayoría de las sierpes terrestres de las llanuras vagan por su entorno, ya que no tienen el valor suficiente para luchar contra otras criaturas por el territorio. La criatura es capaz de fingir cuando está en crisis, pero rara vez tiene la paciencia para esas tácticas. Algunos medianos especialmente valientes domestican a estas criaturas como monturas, aunque se requiere un jinete atento para mantenerlas en su trabajo.

La sierpe terrestre de las llanuras habla dracónico y común.

Combate

Cuando están tumbadas sobre la hierba alta o escondidas bajo una delgada capa de tierra, una sierpe terrestre de las llanuras prefiere un ataque rápido contra un enemigo desprevenido.

Explosión de velocidad (Ex): una vez al día, una sierpe terrestre de las llanuras puede utilizar una explosión de velocidad como acción gratis. Esto duplica su velocidad durante 5 asaltos, y después está fatigada durante 10 minutos. Normalmente utiliza esta aptitud para escapar del peligro.

Presencia pavorosa (Ex): radio 40', DG 7 o menos, Voluntad CD 15 niega.

Veneno (Ex): el mordisco de una sierpe terrestre de las llanuras inyecta un veneno tóxico (Fort CD 16; 1d6 Fue/2d6 Fue).

Habilidades: *las sierpes terrestres de las llanuras poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos de llanuras templadas o cálidas. Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LAS MONTAÑAS

Dragón Colosal
Dado de golpe: 40d12+440 (700 pg)
Iniciativa: –3
Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 20'
CA: 31 (tamaño –4, Destreza –1, natural +30), toque 1, desprevenido 31
Ataque base/Presa: +40/+72
Ataque: mordisco +48 cuerpo a cuerpo (4d8+16/19-20)
Ataque completo: mordisco +48 cuerpo a cuerpo (4d8+16/19-20) y 2 garras +46 cuerpo a cuerpo (4d6+8)
Frente/Alcance: 30'/20'
Ataques especiales: engarro, rugido atronador, presencia pavorosa
Cualidades especiales: -
Tiros de salvación: Fort +33, Ref +21, Vol +29
Características: Fue 43, Des 8, Con 32, Int 13, Sab 25, Car 20
Habilidades: Averiguar intenciones +27, Avistar +47, Concentración +31, Diplomacia +45, Esconderse +23*, Escuchar +27, Intimidar +25, Reunir información +7, Saber (naturaleza) +21, Saber (local) +21, Supervivencia +31, Trepar +46
Dotes: Arrollar mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Engarro, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Rastrear, Romper arma mejorado, Sigiloso
Entorno: montañas templadas
Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)
Valor de desafío: 22
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente legal maligno
Avance: 41-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: –

La sierpe terrestre de las montañas pasa la mayor parte del tiempo durmiendo, escondida lejos en una cueva secreta en el corazón de un gran pico. Pero cuando despierta, es una de las criaturas más fieras que camina por el planeta.

A primera vista, una sierpe terrestre de las montañas parece una masa rugosa de roca. De hecho, es bastante posible caminar justo al lado de una (a pesar de su tamaño) y no sospechar nunca que se encuentra allí. Sin embargo, una vez que ha despertado, sus pisadas hacen temblar la tierra.

La sierpe terrestre de las montañas subsiste sobre todo a base de una dieta de piedras, aventurándose ocasionalmente con una comida de unos pocos osos terribles y gigantes de piedra. No tiene enemigos verdaderos, ya que incluso el más antiguo de los dragones rojos sabe que es mejor no luchar contra esta criatura. Aún así, se sabe que ha tenido relaciones pacíficas con criaturas que le han ofrecido los regalos adecuados y obediencia.

La sierpe terrestre de las montañas habla dracónico, enano, gigante y común.

Combate

Una sierpe terrestre de las montañas comienza el combate con su rugido atronador y su presencia pavorosa, y a continuación machaca a los oponentes heridos con paciencia. Una vez que está enfurecida, una sierpe terrestre de las montañas no descansa hasta que ha destruido a sus enemigos, rastreándoles durante días si es necesario.

Presencia pavorosa (Ex): radio 200', DG 39 o menos, Voluntad CD 35 niega.

Engarro (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d8+16/asalto o garra para 4d6+8/asalto.

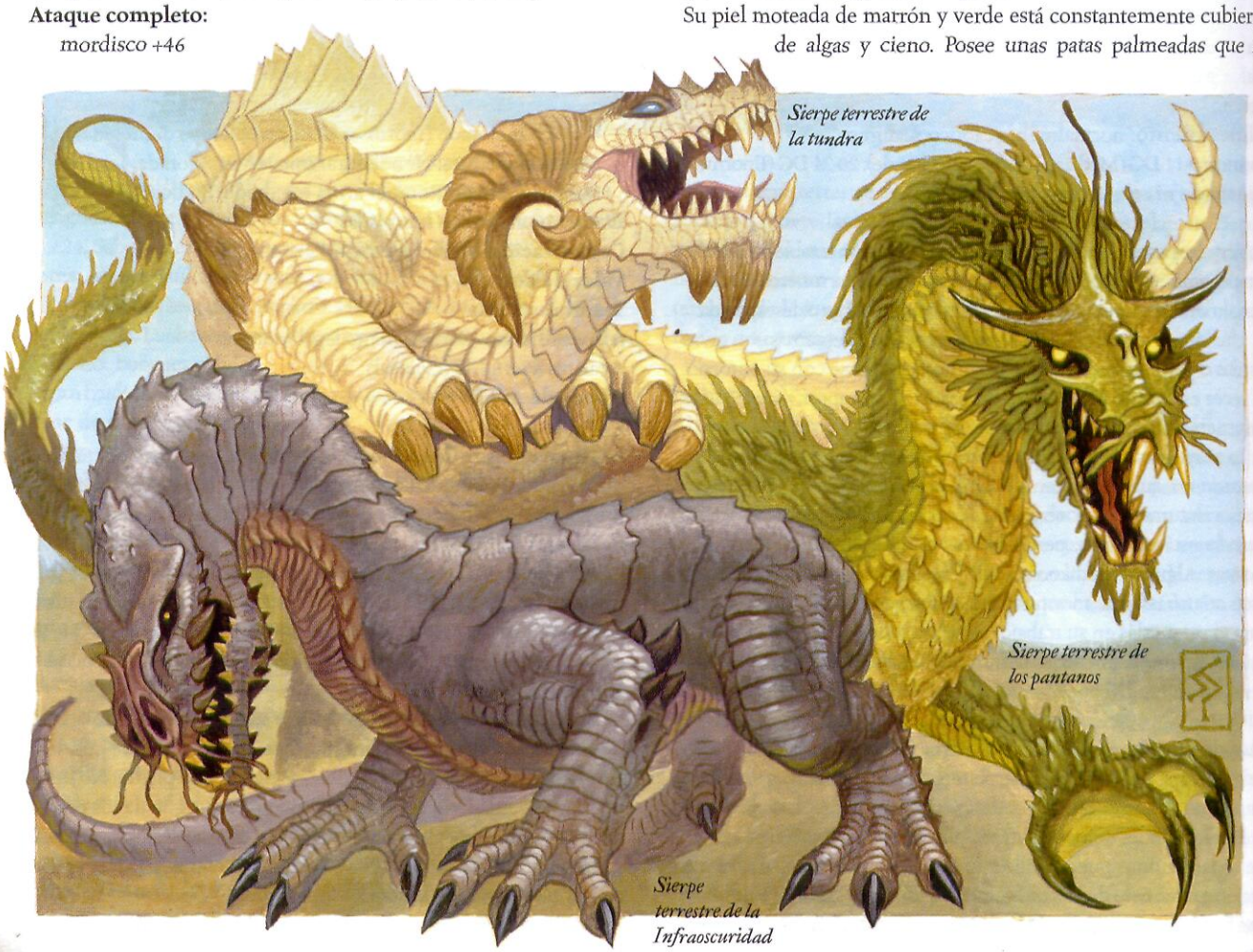
Rugido atronador (Sb): una vez al día, una sierpe terrestre de las montañas puede emitir un rugido atronador. Este es el equivalente al conjuro *alarido mayor*. Nivel de lanzador 20º.

Habilidades: **las sierpes terrestres de la montaña poseen un* bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos montañosos. Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LOS PANTANOS

Dragón Gargantuesco (acuático)
Dado de golpe: *36d12+288 (522 pg)*
Iniciativa: +4
Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 20'
CA: 30 (tamaño –4, natural +24), toque 6, desprevenido 30
Ataque base/Presa: +36/+62
Ataque: mordisco +46 cuerpo a cuerpo (4d6+14/19-20)
Ataque completo:
mordisco +46 cuerpo a cuerpo (4d6+14/19-20) y 2 garras +44 cuerpo a cuerpo (2d8+7)
Frente/Alcance: 20'/15'
Ataques especiales: engarro, mirada hipnotizante, presencia pavorosa
Cualidades especiales: anfibio, resistencia 30 al ácido
Tiros de salvación: Fort +28, Ref +20, Vol +23
Características: *Fue 39, Des 10, Con 26, Int 17, Sab 27, Car 24*
Habilidades: Averiguar intenciones +39, Avistar +37, Concentración +37, Diplomacia +50, Engañar +43, Esconderse +12*, Escuchar +30, Intimidar +25, Moverse sigilosamente +36, Nadar +14, Reunir información +9, Saber (naturaleza) +21, Saber (local) +21, Saltar +32, Supervivencia +39
Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico *mejorado (mordisco)*, Engarro, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Persuasivo, Rastrear, Reflejos de combate, Sigiloso
Entorno: pantanos cálidos
Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)
Valor de desafío: 20
Tesoro: estándar
Alineamiento: *normalmente caótico maligno*
Avance: 37-39 DG (Gargantuesco); 40-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: –

La fétida y homicida sierpe terrestre de los pantanos disfruta infligiendo la máxima agonía a sus presas.
Su piel moteada de marrón y verde está constantemente cubierta de algas y cieno. Posee unas patas palmeadas que le



ayudan a nadar. Cuando está furiosa, sus ojos brillan como unas pálidas linternas amarillas.

La sierpe terrestre de los pantanos no teme a nada, ni siquiera a los tiranosaurios más grandes o al dragón negro. De vez en cuando, algunos estúpidos hombres lagarto intentan cambiar mercancías valiosas con una sierpe terrestre de los pantanos a cambio de protección. Estos tratos siempre acaban mal para las criaturas "protegidas".

La sierpe terrestre de los pantanos habla dracónico y común.

Combate

Si se enfrenta a un gran grupo de enemigos, la sierpe terrestre de los pantanos utiliza su presencia pavorosa para reducir el número de oponentes capaces de hacerla frente. Por lo demás, suele comenzar dirigiendo su mirada hipnotizante hacia un individuo, atrayéndole lo suficientemente cerca como para realizar un ataque mortal.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 35 o menos, Voluntad CD 35 niega.

Mirada hipnotizante (Sb): una sierpe terrestre de los pantanos puede hipnotizar a su presa mirándola a los ojos. Esto es parecido a un ataque de mirada, excepto que la sierpe terrestre de los pantanos debe utilizar una acción estándar, y aquellos que simplemente estén mirando a otra parte de la criatura no se ven afectados. Cualquiera que sea el objetivo de la sierpe terrestre de los pantanos debe tener éxito en un TS de Voluntad CD 35 o quedará hipnotizado (como el conjuro de *hipnotismo*, excepto que afecta a un solo objetivo cuyos DG no superen los de la sierpe terrestre de los pantanos). Si la sierpe terrestre de los pantanos utiliza esta aptitud en combate, el objetivo gana un bonificador +2 al TS. El efecto tiene un alcance de 60' y dura 10 asaltos.

Engarro (Ex): contra objetivos Medianos o más pequeños, mordisco para 4d6+14/asalto o garra para 2d8+7/asalto.

Anfibio (Ex): aunque la sierpe terrestre de los pantanos es acuática, puede sobrevivir en tierra indefinidamente.

Habilidades: una sierpe terrestre de los pantanos posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta. *Las sierpes terrestres de los pantanos poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos pantanosos. Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

SIERPE TERRESTRE DE LA TUNDRA

Dragón Enorme
Dado de golpe: 24d12+144 (300 pg)
Iniciativa: +4
Velocidad: 50' (10 casillas), Ec 20'
CA: 26 (tamaño –2, natural +18), toque 8, desprevenido 26
Ataque base/Presa: +24/+40
Ataque: mordisco +30 cuerpo a cuerpo (2d8+8/19-20); o garra +28 cuerpo a cuerpo (2d6+4)
Ataque completo: mordisco +30 cuerpo a cuerpo (2d8+8/19-20) y 2 garras +28 cuerpo a cuerpo (2d6+4)
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: agarrón mejorado, absorción de sangre, engarro, presencia pavorosa
Cualidades especiales: adaptación al frío, resistencia 20 al frío, sentido de la vibración 60'
Tiros de salvación: Fort +20, Ref +14, Vol +15
Características: Fue 27, Des 10, Con 22, Int 9, Sab 13, Car 12
Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +17, Diplomacia +13, Engañar +43, Esconderse +16*, Escuchar +31, Reunir información +3, Saber (naturaleza) +21, Saber (local) +21, Supervivencia +23
Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Engarro, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Rastrear, Sigiloso
Entorno: llanuras frías
Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)
Valor de desafío: 14
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: 25-31 DG (Enorme); 32-39 DG (Gargantuesco); 40-48 DG (Colosal)
Ajuste de nivel: –

La sierpe terrestre de la tundra bebedora de sangre pasa la mayor parte de su vida en hibernación, enterrada bajo el suelo helado esperando que se presente una presa.

Las escamas de una sierpe terrestre de la tundra poseen un color marfil deslucido. Tiene garras cortas y robustas que le ayudan a cavar a través de la tierra helada. Su rugido suena como el bramido de un león marino hambriento.

Una sierpe terrestre de la tundra prefiere presas que sean mamíferos, como los caribúes o incluso los osos polares. Estas criaturas a veces se meten en líos con los dragones blancos o los gusanos de la escarcha. Cualquier ofrenda de un animal vivo o muerto recientemente puede influir sobre la opinión de una sierpe terrestre de la tundra.

La sierpe terrestre de la tundra habla dracónico y común.

Combate

Una sierpe terrestre de la tundra permanece sin moverse unos pocos pies bajo la superficie del suelo, confiando en su sentido de la vibración para percatarse de la presencia de presas. Dispersa a sus objetivos con su presencia pavorosa, y luego atrapa a una criatura para succionar su sangre.

Absorción de sangre (Ex): si una sierpe terrestre de la tundra apresa a un objetivo vivo, puede absorber su sangre con un ataque de presa que tenga éxito. Cada presa realizada con éxito inflige 1d6 puntos de daño a la Constitución de su objetivo. Una sola sierpe terrestre de la tundra puede hacer tantos puntos de daño a la Constitución en un día como DG posea.

Presencia pavorosa (Ex): radio 120', DG 23 o menos, Voluntad CD 23 niega.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, una sierpe terrestre de la tundra debe impactar a una criatura de su tamaño o menor con una garra. Si consigue una presa puede intentar absorberle la sangre. Puede iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

Engarro (Ex): contra criaturas pequeñas o menores, mordisco para 2d8+8/asalto o garra para 2d6+4/asalto.

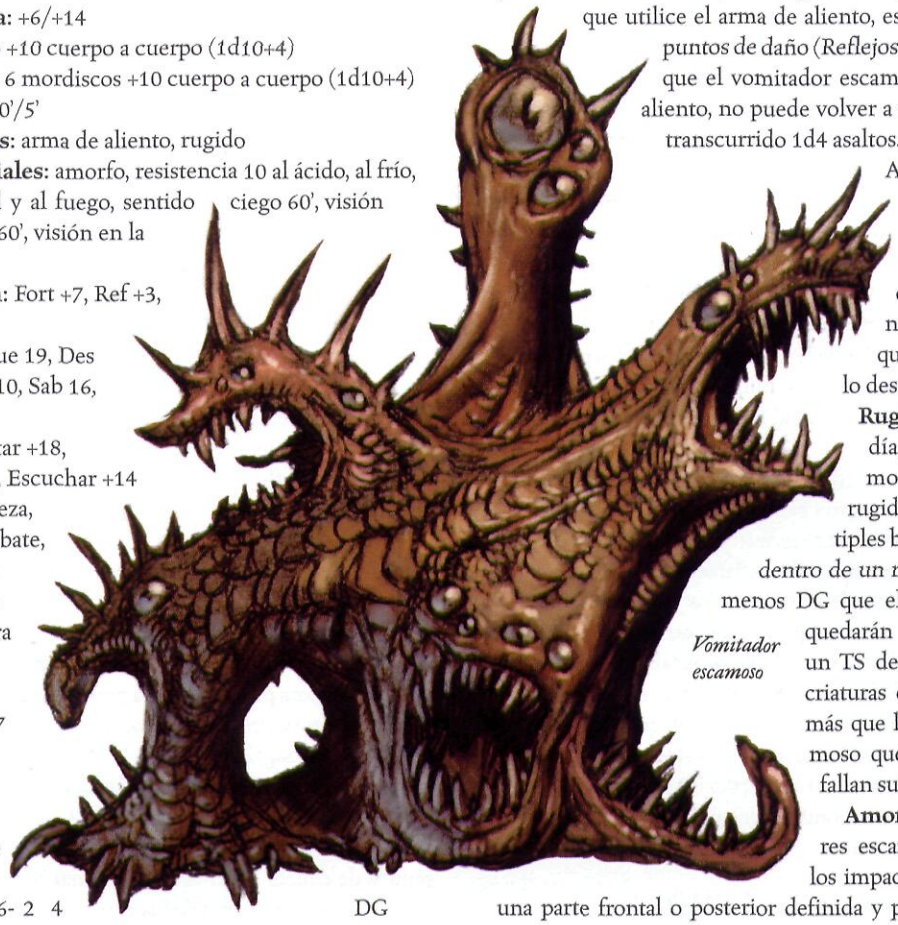
Adaptación al frío (Ex): la sierpe terrestre de la tundra no sufre daño atenuado por la exposición a las bajas temperaturas (aunque esta aptitud no afecta al daño normal basado en el frío). No sufre los

efectos negativos (como las penalizaciones a las pruebas de Avistar) por la nieve o la cellisca y puede caminar a través de superficies heladas sin tener que realizar pruebas de Equilibrio.

Habilidades: *las sierpes terrestres de la tundra poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse en entornos de desiertos o llanuras frías. Este bonificador aumenta a +8 cuando la sierpe terrestre está inmóvil.

VOMITADOR ESCAMOSO

Aberración Grande
Dado de golpe: 8d8+24 (60 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 22 (tamaño –1, Destreza +1, natural +12), toque 10, desprevenido 21
Ataque base/Presa: +6/+14
Ataque: 1 mordisco +10 cuerpo a cuerpo (1d10+4)
Ataque completo: 6 mordiscos +10 cuerpo a cuerpo (1d10+4)
Frente/Alcance: 10'/5'
Ataques especiales: arma de aliento, rugido
Cualidades especiales: amorfo, resistencia 10 al ácido, al frío, a la electricidad y al fuego, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación: Fort +7, Ref +3, Vol +9
Características: Fue 19, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 16
Habilidades: Avistar +18, Esconderse +12, Escuchar +14
Dotes: Gran Fortaleza, Reflejos de combate, Soltura con una aptitud (rugido)
Entorno: bajo tierra
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral maligno
Avance: 9-15 DG (Enorme); 16-24 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel:–



Vomitador escamoso

Ilustración de S. Tappin

El vomitador escamoso es una masa amorfa y maligna compuesta de escamas, bocas, garras y ojos de reptil. Los expertos conjeturan que tiene alguna conexión con el bocón barbotante, pero el vomitador escamoso es más espantoso y mortal que esa criatura.

Un vomitador escamoso típico (si es que se puede decir que exista esa cosa) posee escamas de muchos colores y matices diferentes, a veces de naturaleza tanto metálica como cromática. No tiene ningún tipo de lealtad con los dragones, y de hecho ambas especies suelen despreciarse.

Los vomitadores escamosos hablan dracónico.

COMBATE

Un vomitador escamoso prefiere ocultarse ante sus enemigos hasta que estos estén al alcance de su rugido. Después de dispersar a los enemigos más débiles, la criatura utiliza sus armas de aliento hasta que sus objetivos llegan a distancia de combate cuerpo a cuerpo (utilizando Reflejos de combate si se presenta la ocasión).

Arma de aliento (Sb): a pesar de su gran número de bocas, el vomitador escamoso sólo puede utilizar un tipo de arma de aliento en un asalto concreto, aunque puede vomitarlo desde tres bocas distintas simultáneamente hacia tres áreas distintas. El tipo de energía se determina aleatoriamente mediante un d% antes de cada uso: 01-25 ácido, 26-50 frío, 51-75 electricidad, 76-100 fuego. El área de efecto del arma de aliento en cualquier asalto dado es, o bien un cono de 30' o una línea de 60' (50% de posibilidades cada una). No importa el tipo de energía o el área que utilice el arma de aliento, esta siempre inflige 3d6 puntos de daño (*Reflejos CD 17 mitad*). Una vez que el vomitador escamoso utiliza su arma de aliento, no puede volver a usarla hasta que hayan transcurrido 1d4 asaltos.

Algunos vomitadores escamosos pueden tener armas de aliento distintas a la anterior; el DM puede seleccionar otra arma de aliento que posea otro dragón si lo desea.

Rugido (Ex): tres veces al día, un vomitador escamoso puede soltar un rugido pavoroso de sus múltiples bocas. Todas las criaturas *dentro de un radio de 60' que posean* menos DG que el vomitador escamoso, quedarán despavoridas si fallan un TS de Fortaleza CD 19. Las criaturas con los mismos DG o más que los del vomitador escamoso quedarán estremecidas si fallan su TS.

Amorfo (Ex): los vomitadores escamosos son inmunes a los impactos críticos. No tienen una parte frontal o posterior definida y por ello no pueden ser flanqueados.

Sentido ciego (Ex): los extraordinarios poderes olfativos y de ecolocalización de un vomitador escamoso le permiten ubicar la localización de cualquier criatura viva a menos de 60'.

Rasgos de dragón: a pesar de su naturaleza aberrante, los *vomitadores escamosos comparten ciertos rasgos con las criaturas* del tipo dragón, incluyendo la visión en la oscuridad hasta 60', la inmunidad a la parálisis y a los efectos mágicos de sueño, y la visión en la penumbra.

Habilidades: gracias a su multitud de ojos, un vomitador escamoso tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar. Su camuflaje natural le otorga un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse.



Ilustración de T. Tarrés

En este capítulo se presentan 120 dragones auténticos preparados para ser utilizados como PNJs, uno por cada una de las 12 categorías de edad y por cada una de las 10 variedades. Estos dragones tienen las características básicas que aparecen en el *Manual de monstruos*. Cada apartado incluye notas acerca de la personalidad de cada dragón, sus tácticas de combate y otros detalles acerca de su vida y sus hábitos. Algunos apartados difieren ligeramente de su contrapartida en el *Manual de monstruos* porque las habilidades y las dotes de algunos han sido ajustadas.

Aunque se presenta a los dragones como individuos, prácticamente cualquier dragón descrito en este capítulo podría servir como miembro de un familia de dragones, o en el caso de los dragones más jóvenes, como líder de una nidada. Una nidada o una familia dirigida por uno de esos dragones tiende a reflejar las personalidad y los gustos del líder.

CÓMO PERSONALIZAR A LOS DRAGONES

Puedes personalizar cualquier dragón alterando sus puntuaciones de característica. Como se ha dicho anteriormente, las puntuaciones de característica de cada dragón (tal y como aparecen en el *Manual de monstruos* o en cualquier otra fuente) adoptan la serie normal de puntuaciones de característica (todo 11 y 10), modificados para tener en cuenta los ajustes raciales de característica del dragón. Consulta 'Opciones de puntuaciones de características', en el *Manual de monstruos*, para obtener más información.

Para crear un dragón de élite, puedes aplicar las puntuaciones de característica de élite que se utilizan habitualmente para los PNJs : 15, 14, 13, 12, 10, 8. Para aplicar las puntuaciones de élite a cualquier dragón, asigna las siguientes modificaciones de característica como mejor te parezca: +4, +4, +2, +2, +0, –2. Aplicar la puntuación de élite a un dragón incrementa su VD en 1.

Para dragones ligeramente menos poderosos, utiliza la puntuación corriente: 13, 12, 11, 10, 9, 8. Para aplicar las puntuaciones corrientes a cualquier dragón, asigna las siguientes modificaciones de característica como mejor te parezca: +2, +2, +0, +0, –2, –2. Aplicar la puntuación corriente a un dragón no modifica su VD.

EJEMPLO

Rime, la cría blanca descrita en la página 209, tendría las siguientes puntuaciones de características utilizando la puntuación de élite: Fue 15, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 4.

Cambiar las puntuaciones de característica de un dragón requiere hacer varios ajustes, tal y como se detallan a continuación.

Fuerza: ajusta el ataque del dragón, el daño, y los modificadores de habilidad con respecto a su nuevo modificador de Fuerza. En el ejemplo, Rime ha ganado 4 puntos de Fuerza, incrementando su modificador de Fuerza de +0 a +2. Rime no tiene la dote de Engarro o el ataque de aplastamiento, pero si lo tuviera, su modificador de Fuerza +2 se aplicaría al bonificador de presa que utilizaría para esas aptitudes.

Azul Dragon



Legal maligno
Subtipo de tierra
Desierto
Subterráneo

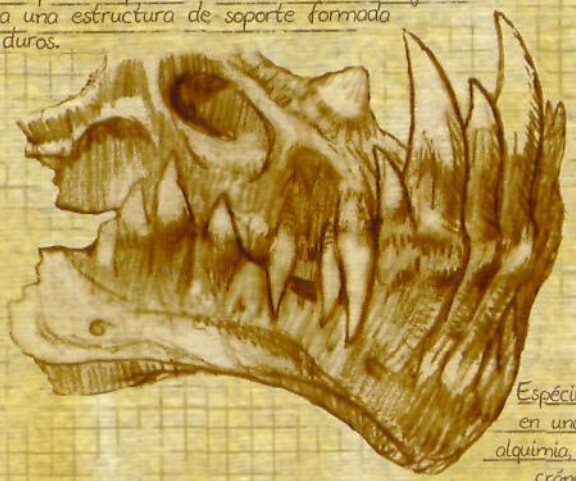
Vuelo

Viejo
24'

Vanidosos y territoriales, los dragones azules están bien equipados para cavar en la arena, en la cual suelen permanecer sólo con la parte superior de su cabeza expuesta.

Terreno alucinatorio
Destruir agua
Ventriloquismo
Espejismo arcano
Imitación

Detalle de la parte superior e inferior de un fragmento de la mandíbula, que muestra una estructura de soporte formada por huesos duros.



Espécimen hallado en una tienda de alquimia, el resto del cráneo ha sido machacado para fabricar pociones.



Subadulto
12'

Joven
6'



Cría
3'

Destreza: ajusta el modificador de iniciativa del dragón, la CA, el bonificador de Reflejos y los modificadores de habilidad con respecto a su nuevo modificador de Destreza. En el ejemplo, Rime ha ganado 4 puntos de Destreza, lo que incrementa su modificador de Destreza de +0 a +2.

Constitución: ajusta los puntos de golpe del dragón, la CD de salvación del arma de aliento, el bonificador de Fortaleza y los modificadores de acuerdo a su nueva modificador de Constitución. En el ejemplo, Rime ha ganado 2 puntos de Constitución, lo que incrementa su modificador de Constitución de +1 a +2. Rime no posee ataques de aplastamiento o coletazo, pero si los tuviera, la CD de salvación contra esos ataques aumentaría en 1.

Inteligencia: ajusta el total de puntos de habilidad del dragón y los modificadores de habilidad conforme a su nuevo modificador de Inteligencia. En el ejemplo, Rime ha ganado 2 puntos de Inteligencia, lo que incrementa su modificador de Inteligencia de +0 a +1 y le proporciona 3 puntos adicionales de habilidad (1 punto por cada DG).

Sabiduría: ajusta el bonificador de Voluntad y los modificadores de habilidad de acuerdo a su nuevo modificador de Sabiduría. En el ejemplo, Rime ha ganado 0 puntos de Sabiduría, lo que deja sin cambios a su modificador de Sabiduría.

Carisma: ajusta la CD de salvación de la presencia pavorosa del dragón y los modificadores de habilidad respecto a su nuevo modificador de Carisma. En el ejemplo, Rime ha perdido 2 puntos de Carisma, lo que disminuye su modificador de Carisma de –2 a –3. Si la dragona fuese una lanzadora de conjuros, un cambio en el Carisma afecta también a las CD de salvación para sus conjuros y a los conjuros adicionales que recibe. Un dragón necesita una puntuación de Carisma de al menos 10 para lanzar cualquier conjuro. Como Rime no posee capacidad de lanzamiento de conjuros, ni aptitudes sortílegas, ni presencia pavorosa o habilidades basadas en Carisma, su reducción de Carisma no tiene repercusión real.

Suponiendo que Rime ha gastado sus 3 puntos de habilidad del incremento de Inteligencia en Avistar, Escuchar y Esconderse, sus nuevas estadísticas serían las siguientes:

Rime: dragón blanco cría; VD 2; dragón Menudo (frío); DG 3d12+6; pg 25; Inic +6; Vel 60', Ec 30', Vl 150' (regular), Nd 60'; CA 14, toque 14, sorprendido 14; Atq base +7, Presa -3; Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco); Atq completo +7 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco), +2 cuerpo a cuerpo (1d3+1, 2 garras); Espacio/Alcance: 2 1/2'/0' (5' con mordisco); AE arma de aliento; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +5, Ref +5, Vol +3; Fue 15, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 10, Car 4.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Avistar +8, Buscar +2, Esconderse +16, Escuchar +8, Nadar +16; Ataque poderoso, Iniciativa mejorada.

Arma de aliento (Sb): cono 15', 1d6 frío, Reflejos CD 13 mitad.

EJEMPLOS DE DRAGONES AZULES

A continuación se describen doce ejemplos de dragones azules, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Deslumbrante
Dragón azul cría

Deslumbrante pasa la mayor parte de sus días volando sobre el desierto que es su hogar como un enorme halcón azul (y la mayoría de las noches aleteando en la oscuridad como un murciélago malévolo). Disfruta arrebatando las presas a los depredadores más débiles, y persiguiendo a sus presas de cualquier forma posible, incluso si tiene que cavar un agujero para sacarlas. Deslumbrante casi siempre está cazando, pero es lo suficientemente astuto como para intentar parlamentar de vez en cuando. Sin embargo, su concepto de parlamentar consiste más bien en intimidar a la otra parte para que le entregue su tesoro, una montura e incluso un compañero.

Deslumbrante: dragón azul cría; VD 3; dragón Pequeño (tierra); DG 6d12+6; pg 45; Inic +0; Vel 40', Vl 100' (regular), Ec 20'; CA 16, toque 11, sorprendido 16; Atq base +8, Presa +3; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +3 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, crear/destruir agua; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +6, Ref +7, Vol +5; Fue 10, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +8, Buscar +2, Diplomacia +5, Esconderse +7, Escuchar +6, Intimidar +8, Saber (naturaleza) +8; Aliento pegajoso, Flotar, Reflejos rápidos.

Arma de aliento (Sb): línea 40', 2d8 electricidad, Reflejos CD 14 mitad.

Crear/destruir (St): 3/día: como crear agua pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 1.º; Vl CD 13 niega.

Jalnur
Dragona azul muy joven

A Jalnur le encanta sentir el tórrido sol del desierto. Cuando no está tumbada sobre una roca calentada por el sol, le encanta retozar sobre las arenas brillantes del desierto. No tolera a los intrusos en su territorio, especialmente a los humanoides, a los que considera

LOS DRAGONES Y LOS IDIOMAS

Todos los dragones hablan dracónico. Con su alto grado de Inteligencia, la mayoría de los dragones tienen afinidad con el idioma y también hablan idiomas adicionales. Muchos incluso estudian la ciencia del lenguaje, desarrollando una amplia variedad de lenguas.

Como todas las criaturas inteligentes, un dragón habla un número de idiomas adicionales igual a su bonificador de Inteligencia. Los dragones con rangos en la habilidad Hablar un idioma, pueden hablar un número de idiomas adicionales igual a esos rangos.

Los idiomas adicionales que normalmente hablan los dragones incluyen aurano, celestial, élfico, enano, gnomo, ígnaro, infernal, infracomún, orco y térraro.

inferiores y arrogantes. Su sangre hierve cuando ve a un humanoide atravesando su territorio con un animal doméstico, porque cree que ningún humanoide tiene derecho a esclavizar a nadie, excepto quizás a otro humanoide. No vacila en atacar caravanas, incluso cuando son demasiado grandes para hacerlas frente. En estos casos, realiza unas pocas pasadas utilizando su arma de aliento y se retira para atacar otro día.

Jalnur: dragona azul muy joven; VD 4; dragón Mediano (tierra); DG 9d12+18; pg 76; Inic +4; Vel 40', Vl 150' (mala), Ec 20'; CA 18, toque 10, sorprendido 18; Atq base +11, Presa +11; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +11 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +6 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, *crear/destruir agua*; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +8, Ref +8, Vol +6; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Buscar +11, Diplomacia +10, Engañar +11, Esconderse +11, Escuchar +6, Intimidar +13; Ataque en vuelo, Flotar, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 4d8 electricidad, Reflejos CD 16 mitad.

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 2.º; Vl CD 14 niega.

Ysauraithus
Dragona azul joven

Ysauraithus vive en una amplia y seca estepa poblada por jinetes nómadas. Tiene un gran apetito por la carne de caballo, pero intenta limitar sus voraces ansias para no atraer la ira de toda la población de nómadas. Algunos de los clanes nómadas realizan regularmente ofrendas con caballos heridos o débiles para apaciguarla, mientras que algunos sufren alguna incursión ocasional en la que Ysauraithus devora a uno o dos caballos.

A Ysauraithus le encanta volar, y se pasa horas sobrevolando su territorio, por ello conoce cada montículo y cada quebrada de la estepa, y reconoce a casi todas las criaturas que la habitan. Los extranjeros y los recién llegados pueden estar seguros de recibir una visita de la autoproclamada reina de la estepa, pero si es adulada y lisonjeada, normalmente les deja vivir (especialmente si le ofrecen un caballo).

Ysauraithus: dragona azul joven; VD 6; dragón Mediano (tierra); DG 12d12+24; pg 102; Inic +0; Vel 50', Vl 170' (mala), Ec 30'; CA 21, toque 10, sorprendido 21; Atq base +15, Presa +15; Atq +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +10 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +10 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, *crear/destruir agua*, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +10, Ref +8, Vol +9; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +16, Buscar +16, Diplomacia +18, Engañar +7, Escuchar +16, Intimidar +18, Saber (arcano) +7, Saber (geografía) +7, Saber (local) +7, Saber (naturaleza) +7; Ascensión poderosa, Ataque en vuelo, Despertar presencia pavorosa, Flotar, Velocidad mejorada.

Arma de aliento (Sb): *línea 60', 6d8 electricidad, Reflejos CD* 18 mitad.

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 3.º; Vl CD 17 niega.

Presencia pavorosa (Ex): radio 50', DG 11 o menos, Voluntad *CD 17* niega.

Daudhir
Dragón azul juvenil

Daudhir vive en un zona desértica salpicada con varios oasis, y gobierna sobre varias bandas de jann de la zona. Dirige a las bandas en incursiones contra otras caravanas y asentamientos, eligiendo el mejor botín para su tesoro y repartiendo el resto entre sus seguidores. Aunque indudablemente es maligno, se comporta de manera justa, e intenta asegurar los beneficios de los jann tanto como intenta mantener la asociación que tiene con ellos. No los expone a riesgos innecesarios y recompensa a aquellos que se comportan realmente bien.

Daudhir: dragón azul juvenil; VD 8; dragón Grande (tierra); DG 15d12+45; pg 142; Inic +4; Vel 40', Vl 150' (mala), Ec 20'; CA 23, toque 9, sorprendido 23; Atq base +18, Presa +23; Atq +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +13 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +13 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +12, Ref +9, Vol +11; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +20, Buscar +18, Concentración +19, Diplomacia +11, Engañar +18, Escuchar +20, Esconderse +3, Hablar un idioma 5 rangos, Intimidar +20, Moverse sigilosamente +3, Saber (arcano) +12, Saber (local) +9; Alerta, Ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Moldear aliento, Pericia en combate.

Arma de aliento (Sb): línea 80' (cono de 40' si es moldeado), 8d8 electricidad, Reflejos CD 20 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros conocidos (5/4; CD salvación 12 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, luz, mano de mago, sonido fantasma*; 1.º: *perdición, proyectil mágico.*

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 4.º; Vl CD 19 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 19 para detectar el engaño.

Acophisinian
Dragona azul joven adulta

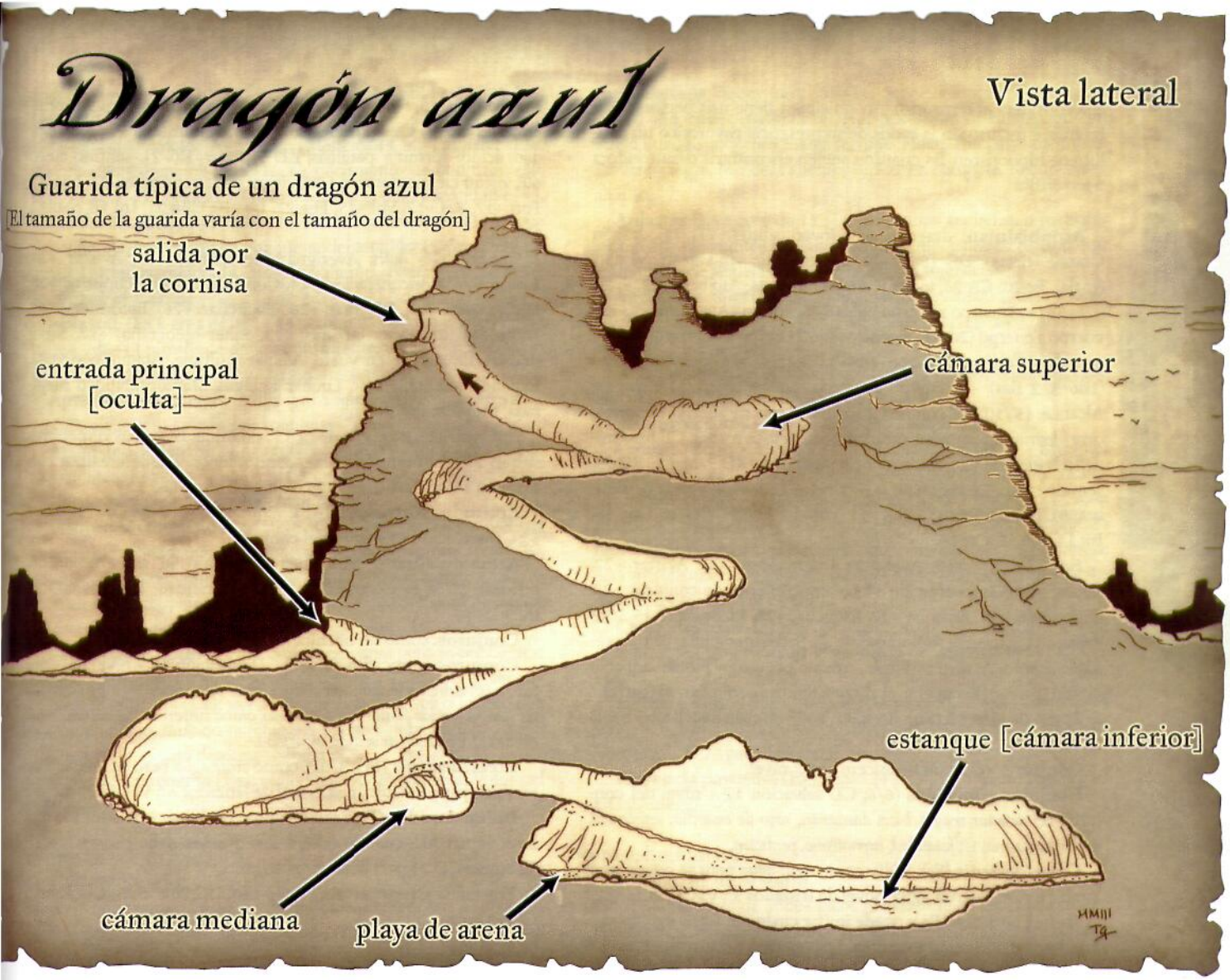
La perdición de Acophisinian es un nido de nagas guardianas que "comparten" su territorio. Hasta ahora, las tres nagas han sido incapaces de obligar a la dragona a marcharse de su región baldía, y la dragona por su parte ha estado poniendo a punto durante años sus aptitudes de combate, preparándose para exterminar a las nagas de una vez por todas. Sin embargo, no está segura acerca de sus habilidades mágicas y desea mejorarlas (probablemente adquiriendo niveles de hechicera) antes de desafiar a las nagas. Cree que las nagas están custodiando un tesoro muy valioso y lo codicia (además de querer expulsarlas de su dominio por derecho, como

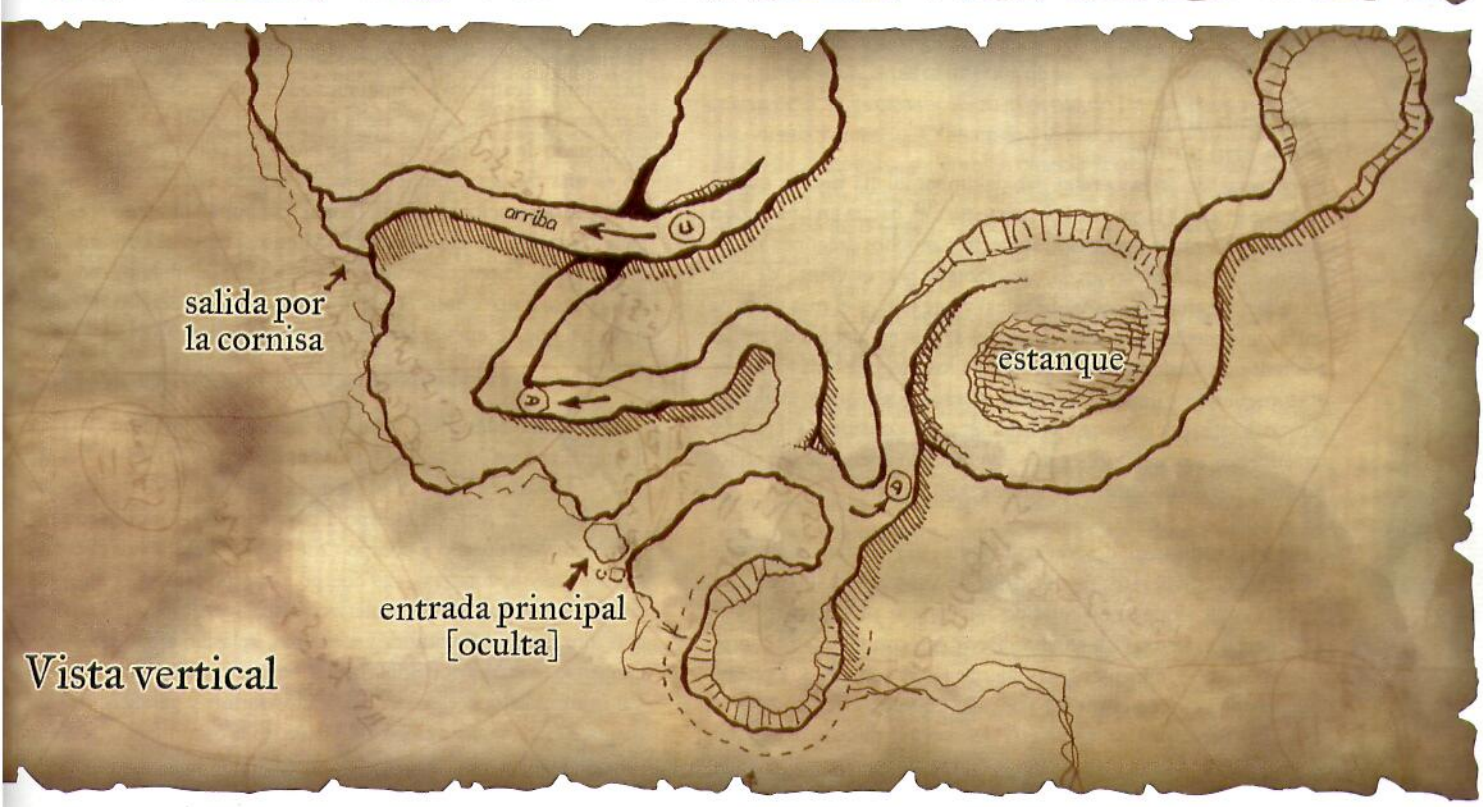
Dragón azul

Vista lateral

Guarida típica de un dragón azul

[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]





Vista vertical

ella considera el territorio). Acophisinian tiene una personalidad intensa, e incluso sin la ayuda de su presencia pavorosa o un conjuro de hipnotismo, las criaturas suelen encontrarla o cautivadora o terrorífica.

Acophisinian: dragona azul joven adulta; VD 11; dragón Grande (tierra); DG 18d12+72; pg 189; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Ec 20'; CA 26, toque 9, sorprendido 26; Atq base +23, Presa +28; Atq +23 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +23 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +22 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +17 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +21 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +21 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 5/magia, RC 19, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +15, Ref +11, Vol +13; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +22, Avistar +22, Buscar +22, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +15, Engañar +22, Escuchar +22, Esconderse +5, Intimidar +16, Moverse sigilosamente +3, Saber (geografía) +11; Apresurar aliento, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Impacto rápido (garras), Recuperar el aliento, Soltura con un arma (garra).

Arma de aliento (Sb): línea 80', 10d8 electricidad, Reflejos CD 23 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros conocidos (6/6; CD salvación 12 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, luces danzantes, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *fatalidad, hipnotismo, perdición.*

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 5.º; Vl CD 21 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 21 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 17 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Jabidakimbatuul
Dragón azul adulto

Joven para ser un soberano, Jabidakimbatuul ha dejado que el poder se le suba a la cabeza. Por suerte para él, habita en una región que no encuentran demasiado apetecible muchos dragones azules (un desierto templado en la cara azotada por el viento de una cordillera de altas montañas heladas) y por ello es el más viejo de quizás una media docena de dragones azules en cientos de millas a la redonda. Disfruta dando órdenes a los dragones más jóvenes, entrometiéndose demasiado en sus asuntos y castigando cualquier error o desafío por su parte violentamente. Se considera a sí mismo tan superior a esos dragones más jóvenes, que apenas se fija en los no dragones (lo que probablemente sea su muerte).

Jabidakimbatuul: dragón azul adulto; VD 14; dragón Enorme (tierra); DG 21d12+105; pg 241; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular), Ec 20'; CA 28, toque 8, sorprendido 28; Atq base +27, Presa +37; Atq +27 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +27 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +25 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +25 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +25 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE aptitudes sortílegas, inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 5/magia, RC 21, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +17, Ref +12, Vol +15; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +26, Avistar +26, Buscar +26, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +16, Engañar +26, Escuchar +26, Esconderse +1, Intimidar +28, Saber (arcano) +13, Saber (geografía) +12, Saber (local) +12; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Expandir aliento, Flotar, Luchar a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; criaturas Pequeñas o menores sufren 2d8+12 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 25 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo.* Nivel de lanzador 6.º; CD salvación 14 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono 50' si es moldeado, difusión 25' si es expandido), 12d8 electricidad, Reflejos CD 25 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros conocidos (6/7/5; CD salvación 13 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, orden imperiosa, perdición, toque gélido*; 2.º: *explosión de sonido, oscuridad.*

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 6.º; Vl CD 21 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 23 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 20 o menos, Voluntad CD 23 niega.

Trundrachedandión
Dragona azul adulta madura

Trundrachedandión, una devota adoradora de Tiamat, es innecesariamente destructiva e intencionadamente cruel. Se imagina a si misma como una clériga de la Dragona cromática, y cuenta con un puñado de conjuros de clérigo entre sus conjuros. En realidad no es una clériga, aunque algún día podría aspirar a la clase de prestigio destructor impío de Tiamat (consulta 'Clases de prestigio para dragones', en el Capítulo 2). Mientras tanto se contenta con causar tanta destrucción como le sea posible sobre el mundo que la rodea, con un énfasis especial en cazar a todo dragón de cobre u oropel que se encuentre en cientos de millas alrededor de su guarida.

Trundrachedandión: dragona azul adulta madura; VD 16; dragón Enorme (tierra); DG 24d12+120; pg 276; Inic +4; Vel 40', Vl 150' (mala), Ec 20'; CA 31, toque 8, sorprendido 31; Atq base +31, Presa +41; Atq +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +29 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +29 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +29 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, aplastar, arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 10/magia, RC 22, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión

en la penumbra; AL LM; TS Fort +19, Ref +14, Vol +19; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +28, Avistar +28, Buscar +28, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +30, Diplomacia +32, Engañar +28, Escuchar +28, Esconderse +3, Intimidar +30, Saber (arcano) +14, Saber (naturaleza) +13; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Grande y en carga, Iniciativa mejorada, Moldear aliento, Pericia en combate, Recuperar el aliento.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; criaturas Pequeñas o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo*. Nivel de lanzador 7.º; CD salvación 13 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono 50' si es moldeado), 14d8 electricidad, Reflejos CD 27 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros conocidos (6/7/7/5; CD salvación 13 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *aura mágica de Nystul, alarma, escudo de fe, orden imperiosa, proyectil mágico*; 2.º: *estallar, invisibilidad, oscuridad*; 3.º: *curar heridas graves, flecha flamígera*.

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 7.º; Vl CD 25 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 25 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 23 o menos, Voluntad CD 25 niega.

Vurlymakipvearox
Dragón azul viejo

Vurlymakipvearox es ruidoso, bullicioso y aborrecible. El silencio le molesta; incluso cuando vuela a una milla de altura ruge, brama y se ríe estridentemente para sí mismo. Inevitablemente sus presas le oyen acercarse antes de poder verle (pero incluso ese aviso anticipado no es suficiente, porque es tan persistente y tan rapaz como ruidoso). Un río discurre con fuerza por las profundidades de su guarida subterránea, llenando todas las estancias con los ecos de sus salpicaduras y el rugido de las aguas. Por razones obvias, *alarido* y *explosión de sonido* se encuentran entre sus conjuros predilectos, pero lanza todos sus conjuros con una voz atronadora.

Vurlymakipvearox: dragón azul viejo; VD 18; dragón Enorme (tierra); DG 27d12+162; pg 337; Inic +4; Vel 40', Vl 150' (mala), Ec 20'; CA 34, toque 8, sorprendido 34; Atq base +35, Presa +45; Atq +35 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +35 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +30 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +30 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +30 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, aplastar, arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 10/magia, RC 24, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +21, Ref +15, Vol +19; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +32, Avistar +32, Buscar +32, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +34, Diplomacia +34, Engañar +32, Escuchar +32, Esconderse +4, Intimidar +34, Saber (arcano) +16, Saber (geografía) +16, Saber (local) +16, Saber (naturaleza) +16; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Carga terrible, Flotar, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Moldear aliento, Pericia en combate, Recuperar el aliento.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; criaturas Pequeñas o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 29 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo*; 1/día: *terreno alucinatorio*. Nivel de lanzador 9.º; CD salvación 14 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono 50' si es moldeado), 16d8 electricidad, Reflejos CD 29 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros conocidos (6/7/7/7/5; CD salvación 14 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, mano de mago, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *aura mágica de Nystul, escudo de fe, orden imperiosa, proyectil mágico*; 2.º: *detectar pensamientos, explosión de sonido, imagen menor, nube brumosa*; 3.º: *clarividencia/clariaudiencia, disipar magia, oscuridad profunda*; 4.º: *alarido, desesperación aplastante*.

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 9.º; Vl CD 27 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS de Voluntad CD 27 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 26 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Renveshalhiarisv
Dragona azul muy vieja

Una extensa línea de áridos picos se extiende en las estribaciones de un gran desierto, tan secos y desolados como las arenas azotadas por el viento que se encuentran al pie de estos. En lo más alto del mayor de esos picos, se encuentra la guarida cavernosa de Renveshalhiarisv. Para los trogloditas que viven en las cavernas más pequeñas situadas en la parte inferior de las laderas, es una fuerza de la naturaleza, la personificación viviente de las violentas tormentas de viento y granizo. Ofrecen sacrificios regulares para apaciguar la ira de la dragona, y tiemblan cuando la oyen acercarse. Renveshalhiarisv se considera más una filósofa que una destructora, una depositaria de la sabiduría local de cada asentamiento y tribu que habita cerca de su guarida, y con un juicio agudo para discernir el carácter de los demás. Sin embargo, pese a todas sus pretensiones de erudición, nada sobrevive mucho tiempo si se cruza en su camino cuando está hambrienta.

Renveshalhiarisv: dragona azul muy vieja; VD 19; dragón Enorme (tierra); DG 30d12+180; pg 375; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular), Ec 20'; CA 37, toque 8, sorprendido 37; Atq base +39, Presa +49; Atq +39 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +39 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +37 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +37 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +37 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, aplastar, arma de aliento, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 15/magia, RC 25, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión

en la penumbra; AL LM; TS Fort +23, Ref +17, Vol +21; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +35, Avistar +35, Buscar +35, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +35, Diplomacia +39, Engañar +35, Escuchar +35, Esconderse +6, Intimidar +37, Saber (arcano) +20, Saber (geografía) +16, Saber (local) +16, Saber (naturaleza) +16; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Expandir aliento, Flotar, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Reflejos de combate, Vendaval alado.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; criaturas Pequeñas o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo*; 1/día: *terreno alucinatorio*. Nivel de lanzador 11.º; CD salvación 14 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono 50' si es moldeado, 25' si es expandido), 18d8 electricidad, Reflejos CD 31 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 11.er nivel.

Conjuros conocidos (6/7/7/7/7/4; CD salvación 14 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, mano de mago, orientación divina, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, escudo de la fe, orden imperiosa, perdición, protección contra el bien*; 2.º: *gracia felina, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, estallar, nube brumosa*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, sugestión*; 4.º: *hechizar monstruo, libertad de movimiento, orden imperiosa mayor.*

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 11.º; Vl CD 29 niega.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 29 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 29 o menos, Voluntad CD 29 niega.

Dreargakaduayrte
Dragón azul venerable

Dreargakaduayrte, cuyos ojos se han ido blanqueando con los años y por ello se ha quedado ciego, se envuelve constantemente con oscuridad. La caverna donde tiene establecida su guarida está cubierta con *oscuridad profunda* (lanzada mediante la dote Prolongar conjuro, por lo que únicamente necesita volverlo a lanzar cada 26 días) e infestado con sombras creadas gracias a *crear muertos vivientes* (las sombras son lo suficientemente inteligentes como para dejar tranquilo a Dreargakaduayrte, aunque éste no tiene ningún control mágico sobre ellas). Pasa mucho tiempo durmiendo, y parece que se está preparando para su crepúsculo. Sin embargo, es un caldero de rabia y resentimiento a punto de *estallar, capaz de arremeter violentamente contra cualquier criatura* que se acerque a su guarida cuando se despierte. No tiene ningún interés en conversar o negociar, solamente en la muerte (la de las otras criaturas primero), pero está fascinado con el concepto de su propia e inevitable desaparición después de haber vivido tanto tiempo.

Dreargakaduayrte: dragón azul venerable; VD 21; dragón Gargantuesco (tierra); DG 33d12+231; pg 445; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (mala), Ec 20'; CA 38, toque 6, sorprendido 38; Atq base +41, Presa +57; Atq +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +36 cuerpo a cuerpo (2d8+2, 2 garras), +36 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +36 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, aplastar, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, *crear/destruir agua*, desgarrar, engarro, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 15/magia, RC 27, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +25, Ref +18, Vol +23; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +41, Avistar +41, Buscar +41, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +43, Diplomacia +45, Engañar +41, Escuchar +41, Esconderse +7, Intimidar +43, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +15, Saber (historia) +15, Saber (local) +15, Saber (naturaleza) +15, Saber (religión) +15; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro, Flotar, Grande y en carga, Lucha a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Pericia en combate, Prolongar conjuro, Recuperar el aliento.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; criaturas Medianas o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 33 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo*; 1/día: *terreno alucinatorio*. Nivel de lanzador 13.º; CD salvación 15 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono 60' si es moldeado), 20d8 electricidad, Reflejos CD 33 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 33 mitad.

Cegado (Ex): Dreargakaduayrte está ciego y depende completamente de su sentido ciego. Es inmune a los ataques de mirada y a los ataques cegadores.

Conjuros: como un hechicero de 13.er nivel.

Conjuros conocidos (6/8/7/7/7/7/4; CD salvación 15 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, mano de mago, orientación divina, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, escudo de la fe, perdición, protección contra el bien*; 2.º: *gracia felina, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, estallar, nube brumosa*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, sugestión*; 4.º: *hechizar monstruo, libertad de movimiento, tormenta de hielo*; 5.º: *cono de frío, orden imperiosa mayor*; 6.º: *crear muertos vivientes, disipar magia mayor.*

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 13.º; Vl CD 31 niega.

Desgarrar (Ex): daño extra 4d8+18.

Engarro (Ex): contra enemigos Medianos o más pequeños, mordisco para 4d6+12/asalto o garra para 2d8+6/asalto.

Imitar sonidos (Ex): *puede imitar cualquier voz o sonido que* haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 31 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 32 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Aarazthoorus
Dragona azul sierpe

La mayoría de los dragones malignos nunca aspiran a nada más que a egoísmo y crueldad, destrucción al azar o matar a sangre

fría. Sin embargo, Aarazthoorus está tan llena de auténtica maldad como un diablo del infierno, y tiene el poder de desatar su maldad sobre el mundo. Su corazón no tiene ni una sola pizca de piedad o compasión, ni de cualquier sentimiento, y cada palabra que sale de su boca es una blasfemia absoluta para cualquiera de alineamiento bueno. La dominación y la tiranía son su vida, y desea acabar con cualquier rastro de bondad en su territorio. Se aparea con diablos y realiza tratos con sus señores casi de igual a igual. Su guarida en las profundidades de la tierra tiene un portal permanente con una de las capas del Abismo, y pasa casi tanto tiempo allí como en el plano Material.

Aarazthoorus: dragona azul sierpe; VD 23; dragón Gargantuesco (tierra); DG 36d12+288; pg 522; Inic +4; Vel 40', Vl 200' (mala), Ec 20'; CA 41, toque 6, sorprendido 41; Atq base +45, Presa +61; Atq +45 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +45 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +43 cuerpo a cuerpo (2d8+3, 2 garras), +43 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +43 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, aplastar, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, *crear/destruir agua*, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 20/magia, RC 29, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +28, Ref +20, Vol +25; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +44, Avistar +44, Buscar +44, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +46, Diplomacia +48, Engañar +44, Escuchar +44, Esconderse +10, Intimidar +46, Saber (arcano) +24, Saber (naturaleza) +20, Supervivencia +14, Tasar +15; Apresurar aliento, Ascensión poderosa, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Engarro, Expandir aliento, Flotar, Iniciativa mejorada, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Recuperar el aliento.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; criaturas Medianas o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 36 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo*; 1/día: *terreno alucinatorio*. Nivel de lanzador 15.º; CD salvación 15 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono 60' si es moldeado, 30' expansión si es expandido), 22d8 electricidad, Reflejos CD 36 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros conocidos (6/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 15 + nivel del conjuro): 0.º: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, mano de mago, orientación divina, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, escudo de la fe, perdición, protección contra el bien*; 2.º: *gracia felina, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, estallar, nube brumosa*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, sugestión*; 4.º: *azote sacrílego, enervación, libertad de movimiento, puerta dimensional, tormenta de hielo*; 5.º: *dominar persona, imagen persistente, inmovilizar monstruo, orden imperiosa mayor*; 6.º: *círculo de muerte, disipar magia mayor, sanar*; 7.º: *blasfemia, rociada prismática*.

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 15.º; Vl CD 33 niega.

Engarro (Ex): contra enemigos Medianos o más pequeños, mordisco para 4d6+13/asalto o garra para 2d8+6/asalto.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 31 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 35 o menos, Voluntad CD 33 niega.

Lothaenorixius
Dragón azul gran sierpe

Lothaenorixius es un dragón obsesionado. Durante décadas ha hecho presa sobre caravanas de sal que cruzaban su territorio. La gente que operaba esas caravanas y que trabajaba las minas que las abastecían han buscando constantemente la manera de acabar con el dragón. Un día, un grupo de aventureros contratados por el dueño de una mina localizaron la guarida de Lothaenorixius y casi acaban con él. Lleno de furia, el dragón asaltó la mina, destruyendo a sus propietarios y tomando la mina para sí.

Lothaenorixius pronto se dio cuenta de que la mina era una fuente de riqueza. En lugar de destruirla, la mantuvo operativa. El dragón pasa ahora los días y las noches intentando sacarle el máximo beneficio.

Lothaenorixius sabe que tiene que gastar algo en comida y alojamiento para sus trabajadores y animales de carga, pero es tan avaro que le duele cada moneda de cobre gastada. Constantemente trata de producir el máximo beneficio con el mínimo gasto. Utiliza mucho como mano de obra a muertos vivientes, pero estos no trabajan lo suficientemente rápido para su agrado. Como resultado, sabe que necesita algunos trabajadores vivos, especialmente para llevar la sal al mercado.

Cada tres meses, Lothaenorixius examina la producción y los ingresos, y realiza reajustes en su mano de obra. Normalmente esto comprende matar y comerse a algunos trabajadores (aunque siempre guarda algunos cuerpos para una reanimación posterior como muertos vivientes). Si no le gustan nada los resultados, incluso sus seguidores y sus allegados sienten su ira.

A pesar de sus métodos de gestión, Lothaenorixius intenta no llamar la atención. Ha hecho circular la historia de su derrota a manos del grupo que asaltó su guarida sin éxito. Dirige la mina a través de su allegado especial Lilanab (actualmente el 8.º allegado, los otros siete sirvieron de ejemplo para el resto de sus trabajadores). Lilanab es una erinia que se enmascara como humana y se hace pasar por el líder del grupo que "mató" a Lothaenorixius.

Hay más posibilidades de que un grupo se encuentre con los seguidores de Lothaenorixius que con el propio dragón, a menos que ataquen y saqueen la mina. Lothaenorixius acudirá para defender su propiedad si percibe algún peligro. Ocasionalmente realiza algún vuelo sólo por el placer de sentir y respirar el aire caliente del desierto, o para entorpecer el comercio de algún competidor.

Lothaenorixius pasa la mayor parte del día vigilando los negocios en la mina. Utiliza conjuros como *ojos fisgones* y *bola de cristal* para vigilar las actividades por todo el lugar. Esta vigilancia le proporciona un aviso más que suficiente sobre cualquier intento de invadir su guarida.

Lothaenorixius suele intentar disfrazarse antes de entrar en combate. Utiliza su aptitud de velo para aparecer como alguna otra criatura voladora grande. Un dragón de oropel y una ginoesfinge son sus disfraces favoritos.

Lothaenorixius permanece escondido en una enorme cámara secreta de la mina de sal. La mina y el complejo de edificaciones

Blanco Dragón

Caótico maligno
Subtipo de frío
Tierras frías
Subterráneo

Vuelo



Adulto
12'



Los dragones blancos, que se encuentran entre los menos inteligentes y los más pequeños de todos los dragones no son nada más que depredadores animales con una ferocidad innegable.

Bruma congelante
Ráfaga de viento
Muro de hielo
Caminar por el hielo

Detalle de la muñeca que muestra la disposición carpial y metacarpial





Juvenil
6'

Muy joven
3'

Reconstrucción basada en los fragmentos de una ala hallados en una mina de trasgos abandonada.



Cría
18"

que la sustentan son el hogar de más de 300 seres. Estos incluyen a Lilanab y más de 50 clérigos con acceso a los dominios de Tierra y Mal, docenas de momias y unos 100 zombis. El resto (unos 150 individuos) consisten en esclavos sobreexplotados de varias razas (casi todos humanos). Cada residente con una puntuación en Inteligencia se percata de que hay un amo invisible que controla la mina, pero solamente Lilanab y los clérigos saben que su amo es la gran sierpe azul Lothaenorixius.

Lothaenorixius: dragona azul sierpe; VD 25; dragón Gargantuesco (tierra); DG 39d12+312; pg 565; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (mala), Ec 20'; CA 44, toque 6, sorprendido 44; Atq base +49, Presa +65; Atq +49 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco); Atq completo +49 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +47 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +47 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +47 cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, aplastar, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, *crear/destruir agua*, engarro, imitar sonidos, presencia pavorosa; CE inmunidad a la electricidad, ácido, dormir y parálisis, RD 20/magia, RC 31, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +29, Ref +21, Vol +27; Fue 39, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +48, Avistar +48, Buscar +48, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +50, Diplomacia +52, Engañar +48, Escuchar +48, Esconderse +9, Intimidar +50, Moverse sigilosamente + 10, Saber (arcano) +27, Saber (historia) +27, Saber (naturaleza) +27, Saber (religión) +27, Supervivencia +16, Tasar +15; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Expandir aliento, Flotar, Liderazgo, Luchar a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Onda de choque, Pericia en combate, Recuperar el aliento, Voluntad épica.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; criaturas Medianas o menores sufren 4d6+21 puntos de daño contundente, y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 37 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ventriloquismo*; 1/día: *terreno alucinatorio*. Nivel de lanzador 17.º; CD salvación 16 + nivel del conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono 60' si es moldeado, expansión 30' si es expandido), 24d8 electricidad, Reflejos CD 37 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+21 puntos de daño contundente, Reflejos CD 37 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros conocidos (6/8/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 16 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, mano de mago, orientación divina, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, escudo de la fe, orden imperiosa, protección contra el bien*; 2.º: *gracia felina, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, toque de estulticia, viento susurrante*; 3.º: *acelerar, oscuridad profunda, reanimar a los muertos, sugestión*; 4.º: *azote sacrílego, curar heridas críticas, libertad de movimiento, puerta dimensional*; 5.º: *dominar persona, símbolo de dolor, ojos fisgones, orden imperiosa mayor*; 6.º: *crear muertos vivientes, círculo de muerte, disipar magia mayor*; 7.º: *blasfemia, destrucción, rociada prismática*; 8.º: *horrible marchitamiento, torbellino*.

Crear/destruir (St): 3/día: como *crear agua* pero se puede usar también para destruir agua. Nivel de lanzador 17.º; Vl CD 35 niega.

Engarro (Ex): contra enemigos Medianos o más pequeños, mordisco para 4d6+14/asalto o garra para 2d8+7/asalto.

Imitar sonidos (Ex): puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado, cuando quiera. Los oyentes debe realizar un TS Voluntad CD 35 para detectar el engaño.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 38 o menos, Voluntad CD 35 niega.

LA DOTE DE LIDERAZGO DE LOTHAENORIXIUS

La puntuación de Liderazgo de Lothaenorixius es 61. sin embargo, su puntuación con respecto a sus allegados es sólo 47, sobre todo debido a que ha matado a 7 de ellos. En relación a sus seguidores, su puntuación de Liderazgo es 62.

EJEMPLOS DE DRAGONES BLANCOS

A continuación se describen doce ejemplos de dragones blancos, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Caminar por el hielo (Ex): todos los dragones blancos se pueden mover por superficies heladas como si estuviesen utilizando el conjuro *trepar cual arácnido*.

Habilidades: un dragón blanco puede desplazarse por el agua a su velocidad de nadar sin tener que realizar pruebas de Nadar. Posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Rime
Dragón blanco cría

Rime disfruta del salvaje juego de la caza y disfruta cuando consigue una presa. Disfruta acosando y matando a criaturas mayores que él. Sus presas favoritas incluyen los osos polares y alguna ballena de vez en cuando, suponiendo que pueda atrapar a esta criatura en aguas poco profundas donde no pueda escapar fácilmente. Cuando Rime está hambriento, no es melindroso con lo que caza.

Rime: dragón blanco cría; VD 2; dragón Menudo (frío); DG 3d12+3; pg 22; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 150' (regular); CA 14, toque 12, sorprendido 14; Atq base +3, Presa -5; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco), +0 cuerpo a cuerpo (1d3, 2 garras); Espacio/Alcance: 2 1/2'/0' (5' con mordisco); AE arma de aliento; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +4, Ref +3, Vol +3; Fue 11, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 6.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Avistar +3, Buscar +1, Esconderse +22, Escuchar +3, Nadar +19; Ataque poderoso, Iniciativa mejorada.

Arma de aliento (Sb): cono 15', 1d6 frío, Reflejos CD 12 mitad.

Hrymgird
Dragona blanca muy joven

Hrymgird se encuentra como en casa tanto en el aire como en el agua. Le encantan las extensiones brumosas de agua, especial-

mente si tienen hielo flotando, salientes rocosos y otros peligros. En estos lugares, alterna nadar por el agua y volar silenciosamente por el cielo, en busca de presas.

Hrymgird ataca a cualquier cosa que vea, excepto a dragones mayores que ella. Posee una naturaleza agresiva y se enfada cada vez más conforme avanza la lucha. Cuando ataca, profiere insultos en el idioma dracónico.

Hrymgird: dragona blanca muy joven; VD 3; dragón Pequeño (frío); DG 6d12+6; pg 45; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 150' (regular); CA 16, toque 11, sorprendido 16; Atq base +6, Presa +3; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +3 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +6, Ref +5, Vol +5; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 6.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Avistar +9, Buscar +4, Esconderse +8, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +3, Nadar +17; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Flotar.

Arma de aliento (Sb): cono 20', 2d6 frío, Reflejos CD 14 mitad.

Kalkol
Dragón blanco joven

Kalkol está a menudo en el agua, escondiéndose bajo los hielos flotantes y en otros lugares donde el hielo sale a mar abierto. Es un cazador incansable, y siempre mantiene un ojo abierto respecto a una banda de gigantes de la escarcha que han estado entrando en su territorio y le han estado acechando durante meses. Los gigantes esperan poder capturar a Kalkol y obligarle a que sea su guardián. Kalkol teme y odia a los gigantes. Envidia su gran fuerza y le molesta que sean inmunes a su arma de aliento. Aún así, es demasiado testarudo como para abandonar su territorio y dejárselo a los gigantes, por lo que permanece en la zona, evitando a los gigantes todo lo que puede.

Kalkol: dragón blanco joven; VD 4; dragón Mediano (frío); DG 9d12+18; pg 76; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 18, toque 10, sorprendido 18; Atq base +9, Presa +11; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +11 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +6 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +8, Ref +6, Vol +6; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Buscar +4, Esconderse +7, Escuchar +12, Nadar +22; Ataque en vuelo, Flotar, Iniciativa mejorada, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 30', 3d6 frío, Reflejos CD 16 mitad.

Haaldisath
Dragona blanca juvenil

Haaldisath, brutal y directa, ha sobrevivido hasta ahora sobre todo por su cobardía extrema. Posee la astucia suficiente para evitar ser capturada o morir a manos de oponentes más poderosos y evita los combates largos contra cualquier enemigo. Si un enemigo sobrevive al aliento de Haaldisath y rechaza una o dos pasadas desde el aire, ella huye del lugar. Puede regresar, si cree que sus enemigos han sufrido mucho daño (o si se acercan a su guarida), pero ella prefiere víctimas a oponentes y una comida rápida a una lucha complicada.

Haaldisath: dragona blanca juvenil; VD 6; dragón Mediano (frío); DG 12d12+24; pg 102; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 21, toque 10, sorprendido 21; Atq base +12, Presa +15; Atq +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +10 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +10 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE aptitudes sortílegas, arma de aliento; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +10, Ref +8, Vol +8; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 8.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Buscar +14, Concentración +8, Esconderse +7, Escuchar +15, Intimidar +14, Nadar +11; Ampliar aliento, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Flotar, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 30' (cono 45' si es ampliado), 4d6 frío, Reflejos CD 18 mitad.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 4.º.

Nidhogrym
Dragón blanco joven adulto

El exceso de confianza de Nidhogrym lo ha conducido a un estado lamentable en la vida de cualquier dragón. Capturado por un pequeño grupo de gigantes de la escarcha, Nidhogrym ha pasado varios años en cautividad, sirviendo a diferentes amos. Los gigantes le mantienen con la correa de la avaricia: permiten a Nidhogrym quedarse con una parte de todo el tesoro que obtienen de sus enemigos, pero debe guardarlo en su guarida. Nidhogrym es absolutamente miserable. Aún asi, compensa su indignidad con ferocidad. Volar y atacar a los enemigos de los gigantes le proporciona un feroz regocijo, y Nidhogrym, respaldado por esos "aliados" tan poderosos, ha conseguido derrotar a oponentes mucho más poderosos que él, frente a los cuales no habría podido sobrevivir.

Nidhogrym: dragón blanco joven adulto; VD 8; dragón Grande (frío); DG 15d12+45; pg 142; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 23, toque 9, sorprendido 23; Atq base +15, Presa +23; Atq +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +13 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +13 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 5/magia, RC 16, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +12, Ref +9, Vol +9; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 8, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +18, Buscar +17, Esconderse +14, Escuchar +18, Intimidar +14, Moverse sigilosamente +18, Nadar +12; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Flotar, Maniobrabilidad mejorada, Picado poderoso, Recuperar el aliento.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 5d6 frío, Reflejos CD 20 mitad.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 5.º.

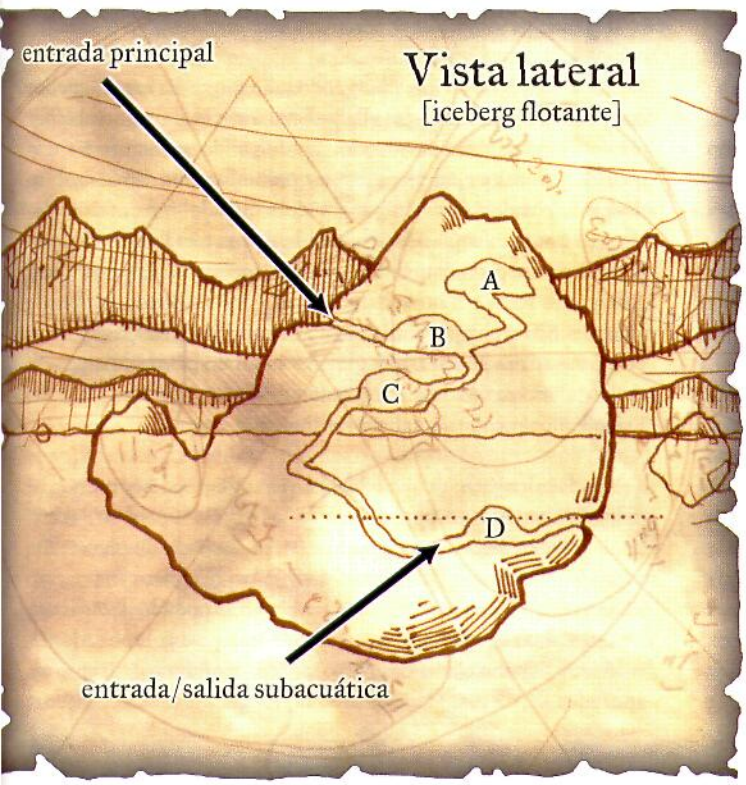
Cealdia
Dragona blanca adulta

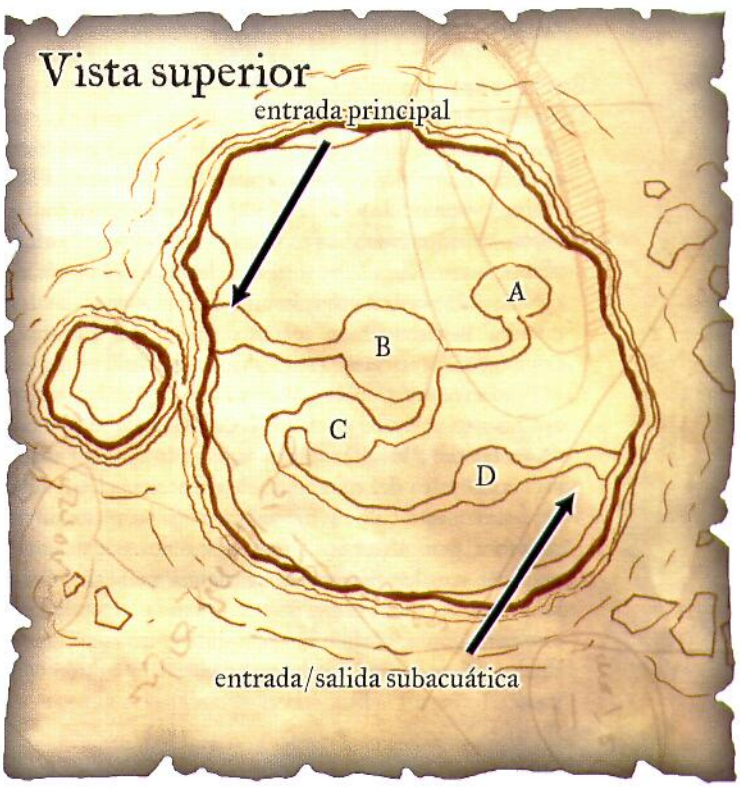
Cealdia ha sobrevivido muchos años en las gélidas tierras del norte gracias a que conoce sus limitaciones. No es la más fuerte, ni la más

Dragón Blanco

Guarida típica de un dragón blanco
[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]

Vista desde la entrada
de una guarida de hielo





astuta, ni la mayor depredadora, pero se percata completamente de las criaturas existentes que están dispuestas y deseosas de destrozarla por distintas razones. Pasa la mayor parte del tiempo en su guarida (una compleja serie de túneles subterráneos bajo el hielo) y a menudo utiliza sus pequeñas aptitudes mágicas para atraer a sus enemigos y conducirlos hacia trampas y emboscadas. Cuando Cealdia debe luchar en terreno abierto, se prepara con tiempo y prefiere luchar desde arriba. Es una oponente muy precavida y no la importa llegar a un trato si las cosas no van como ella espera.

Cealdia: dragona blanca adulta; VD 10; dragón Grande (frío); DG 18d12+72; pg 189; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 26, toque 9, sorprendido 26; Atq base +18, Presa +28; Atq +23 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +23 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +18 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +18 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +18 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 5/magia, RC 18, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +15, Ref +13, Vol +11; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +18, Buscar +18, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +4, Diplomacia +20, Engañar +22, Esconderse –4, Escuchar +18, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +18, Nadar +14; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 6d6 frío, Reflejos CD 23 mitad.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 6.º; salvación CD 11 + nivel de conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; salvación CD 11 + nivel de conjuro): 0: *atontar, luces danzantes, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *impacto verdadero, reducir la vulnerabilidad elemental*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 17 o menos, Voluntad CD 20 niega.

Bestlaranathión
Dragón blanco adulto maduro

Aunque es inteligente, Bestlaranathión es tan caprichoso como el viento invernal y tan salvaje como cualquier animal. Recientemente ha aprendido a hablar el idioma común, y ha comenzado a verse a sí mismo como una especie de diplomático. Desafortunadamente, su nivel llega solamente al de las amenazas duras, e incluso cuando es capaz de convencer con amenazas a una desafortunada criatura, Bestlaranathión apenas contiene sus instintos mucho tiempo y acaba atacando a sus reticentes aliados.

Bestlaranathión suele vagar por zonas muy lejanas, y puede aparecer en casi cualquier lugar. Casi la mitad del tiempo trata de emboscar a los personajes, esperando obtener una muerte rápida. El resto del tiempo, suele comenzar el encuentro con alguna demostración de fuerza que haga aparecer su presencia pavorosa, pero al menos hace un intento poco entusiasta de negociar con los personajes de alguna manera. Puede exigir saber que se traen entre manos, intentar extorsionarles para obtener algo de tesoro o simplemente conversar. Sin embargo, finalmente, la naturaleza violenta de Bestlaranathión sale a la luz y ataca.

Bestlaranathión: dragón blanco adulto maduro; VD 12; dragón Enorme (frío); DG 21d12+105; pg 241; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 28, toque 8, sorprendido 28; Atq base +21, Presa +37; Atq +27 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +27 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +22 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +22 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +22 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 10/magia, RC 20, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +17, Ref +12, Vol +13; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +22, Buscar +22, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +11, Engañar +22, Esconderse +13, Escuchar +22, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +21, Nadar +16, Saber (naturaleza) +15; Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro mejorado, Engarro, Flotar, Hendedura, Moldear aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 40' línea (100' si es moldeado, difusión de 25' si es expandido), 7d6 frío, Reflejos CD 25 mitad.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 25 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 7.º; salvación CD 11 + nivel de conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; salvación CD 11 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia*; 1.º: *escudo, manos ardientes, reducir la vulnerabilidad elemental*.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+8/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 20 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Yeridajniosjuth
Dragona blanca vieja

Yeridajniosjuth ha estado albergando odio y envidia hacia aquellos que son más poderosos que ella y ahora esta cruel dragona blanca está en posición de devolverlo. En lugar de asentarse en una guarida y dominar un territorio en particular, Yeridajniosjuth se divierte cazando a otros dragones y destruyéndoles o dominándoles. Sus oponentes predilectos son dragones metálicos jóvenes o juveniles (especialmente de oro y oropel), pero no le importa atacar a dragones rojos o a otros dragones blancos si piensa que puede ganarles. Sin embargo, el adversario favorito de Yeridajniosjuth es otra criatura más fuerte o más grande (ya sea un dragón, un gigante o cualquier otra cosa) que haya sido herida por otra. Nada le gusta más a Yeridajniosjuth y la hace sentirse más superior.

Yeridajniosjuth: dragona blanca vieja; VD 15; dragón Enorme (frío); DG 24d12+120; pg 276; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 31, toque 8, sorprendido 31; Atq base +24, Presa +41; Atq +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +26 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, *bruma congelante*, conjuros,

desgarrar, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 10/magia, RC 21, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +19, Ref +14, Vol +15; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +25, Buscar +25, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +3, Engañar +7, Esconderse +16, Escuchar +25, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +24, Nadar +33, Saber (naturaleza) +17; Ampliar aliento, Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 50' línea, 8d6 frío, Reflejos CD 27 mitad.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 8.º; salvación CD 11 + nivel de conjuro.

***Bruma congelante* (St):** 3/día; como *bruma sólida* lanzado por un lanzador de 8.º nivel, excepto que se forma un hielo resbaladizo en la bruma, creando un efecto deslizante, Reflejos CD 23 para evitar caerse.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/4; salvación CD 11 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia*; 1.º: *escudo, manos ardientes, proyectil mágico, reducir la vulnerabilidad elemental*; 2.º: oscuridad, resistir energía.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d6+13.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+9/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 23 o menos, Voluntad CD 23 niega.

Sepsecolkegyth
Dragón blanco muy viejo

Excepcionalmente astuto para un dragón blanco, Sepsecolkegyth tiene la personalidad de un filo oxidado y helado. Es irascible, desagradable y absolutamente maligno. Aunque su fuerza hace que tenga pocos rivales, prefiere la intimidación a las acciones manifiestas. Varias tribus nómadas de humanoides pagan tributo al viejo villano en forma de comida y tesoro, y recientemente está volviendo las tornas con una tribu de gigantes de la escarcha, ya que ha esclavizado a media docena de ellos para que cumplan su voluntad. Cuando se ve amenazado o desafiado, Sepsecolkegyth hace buen uso de sus seguidores esclavizados, de su arma de aliento y de su magia, ya que prefiere evitar la confrontación física siempre que le sea posible.

Sepsecolkegyth: dragón blanco muy viejo; VD 17; dragón Enorme (frío); DG 27d12+162; pg 337; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (regular); CA 34, toque 8, sorprendido 34; Atq base +27, Presa +45; Atq +35 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +35 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +30 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +30 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +30 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, *bruma congelante*, conjuros, desgarrar, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 15/magia, RC 23, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +21, Ref +19, Vol +17; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +29, Buscar +29, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +4, Engañar +8, Esconderse +19, Escuchar +29, Intimidar +20, Moverse sigilosamente +27, Nadar +34, Saber (arcano) +17, Saber (naturaleza) +17, Supervivencia +8; Ataque poderoso, Carga terrible, Desgarrar, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Maniobrabilidad mejorada, Reflejos legendarios, Recuperar el aliento.

Arma de aliento (Sb): cono 50' línea, 9d6 frío, Reflejos CD 29 mitad.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 29 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 9.º; salvación CD 12 + nivel de conjuro.

***Bruma congelante* (St):** 3/día; como *bruma sólida* lanzado por un lanzador de 9.º nivel, excepto que se forma un hielo resbaladizo en la bruma, creando un efecto deslizante, Reflejos CD 25 para evitar caerse.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/4; salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, resistencia*; 1.º: *escudo, hechizar persona, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *nube brumosa, protección contra las flechas, resistir energía*; 3.º: *disipar magia, rayo relampagueante*.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d6+15.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+10/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 26 o menos, Voluntad CD 25 niega.

Csarivchizzik
Dragona blanca venerable

Antaño una depredadora agresiva y activa, Csarivchizzik se ha calmado algo con la edad. No es la falta de valor o de poder lo que la ha hecho cambiar, sino el conocimiento creciente acerca de las amenazas del mundo que la rodea. Abandonó su guarida en las montañas del norte y trasladó su tesoro a un glaciar flotante lejos de cualquier costa. Csarivchizzik caza ballenas y otras criaturas marinas para comer y acosa a los pescadores por deporte y tesoro. De manera astuta suele atacar desde debajo del agua, surgiendo bajo las olas para utilizar su arma de aliento y sorprender a sus oponentes. Sin embargo, Csarivchizzik siente un gran aprecio por los objetos mágicos extraordinariamente poderosos y puede sentirse atraída a abandonar su remota guarida por los rumores de artefactos en manos incapaces de defenderlos de sus depredaciones.

Csarivchizzik: dragona blanca venerable; VD 18; dragón Enorme (frío); DG 30d12+180; pg 375; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 200' (regular); CA 37, toque 8, sorprendido 37; Atq base +30, Presa +49; Atq +39 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +39 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +39 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +39 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +39 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, *bruma congelante*, conjuros, desgarrar, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 15/magia, RC 24, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS

Fort +23, Ref +17, Vol +19; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +32, Buscar +32, Concentración +26, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +13, Engañar +11, Esconderse +10, Escuchar +32, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +30, Nadar +35, Saber (arcano) +18, Saber (naturaleza) +18; Ataque múltiple, Ataque múltiple mejorado, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento.

Arma de aliento (Sb): cono 50' línea, 10d6 frío, Reflejos CD 31 mitad.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento, muro de hielo*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 12 + nivel de conjuro.

Bruma congelante **(St):** 3/día; como *bruma sólida* lanzado por un lanzador de 10.º nivel, excepto que se forma un hielo resbaladizo en la bruma, creando un efecto deslizante, Reflejos CD 27 para evitar caerse.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/6/4; salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, llamarada, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, resistencia*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *esfera flamígera, gracia felina, oscuridad*; 3.º: *acelerar, protección contra la energía*; 4.º: *alarido, escudo de fuego*.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d6+16.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+10/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 29 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Cheyunchaytión
Dragón blanco sierpe

Cheyunchaytión, uno de los dragones más poderosos del mundo, se regocija de su fuerza. Es lo suficientemente inteligente como para comprender el papel de los dragones blancos en el mundo, pero este venerable dragón blanco no ha encontrado una amenaza que no pueda superar. Cheyunchaytión disfruta atrayendo a contrincantes a su helada guarida subterránea donde puede utilizar con todas las ventajas su aptitud de caminar por el hielo y su magia. Cuando Cheyunchaytión viaja, los rumores de su venida llegan como un viento gélido, y tras de si deja la gélida escarcha del terror. Absolutamente confiado, a Cheyunchaytión le encanta dejar supervivientes cuando ataca (para que los relatos de su gloria y poder se extiendan aún más).

Cheyunchaytión: dragón blanco sierpe; VD 19; dragón Gargantuesco (frío); DG 33d12+231; pg 445; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 250' (mala); CA 38, toque 6, sorprendido 38; Atq base +33, Presa +57; Atq +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +39 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +39 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +39 cuerpo a cuerpo (2d6+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, *bruma congelante*, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 20/magia, RC 25, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +25, Ref +18, Vol +22; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 14, Sab 15, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +35, Buscar +35, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +17, Engañar +20, Esconderse +9, Escuchar +35, Intimidar +41, Moverse sigilosamente +33, Nadar +46, Saber (arcano) +18, Saber (naturaleza) +18; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Desgarrar, Engarro, Flotar, Hendedura, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Arma de aliento (Sb): cono 60' línea, 11d6 frío, Reflejos CD 33 mitad.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianas o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento, muro de hielo*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 13 + nivel de conjuro.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 33 mitad.

Bruma congelante **(St):** 3/día; como *bruma sólida* lanzado por un lanzador de 11.º nivel, excepto que se forma un hielo resbaladizo en la bruma, creando un efecto deslizante, Reflejos CD 29 para evitar caerse.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/6/4; salvación CD 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, llamarada, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *detectar pensamientos, gracia felina, imagen menor, oscuridad, ráfaga de viento*; 3.º: *acelerar, disipar magia, protección contra la energía, toque vampírico*; 4.º: *desesperación aplastante, escudo de fuego, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, nube mortal*.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+18.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+12/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 32 o menos, Voluntad CD 29 niega.

Laximyrkción
Dragona blanca gran sierpe

Laximyrkción Llamagélida, el Azote del norte, posee un desprecio general hacia la existencia de los demás que rivaliza con el de la mayoría de los demonios malignos. Laximyrkción ha amasado un gran tesoro cuya fama atrae a multitud de cazadores de todos los planos. Ella los recibe con su ferocidad capaz de congelar el alma, y disfruta muchísimo coleccionando las cabezas heladas de aquellos que se atrevieron a desafiarla. El miedo es la mayor diversión de Laximyrkción. Aquellos que luchan por sobrevivir bajo su dominio suelen informarla de la presencia de aventureros que quieren matarla y coger su tesoro, u obstaculizan los progresos de estos, sólo porque temen su venganza. Estos secuaces también mantienen informada al Azote del norte de los acontecimientos que suceden en su territorio, y por ello Laximyrkción sabe mucho del mundo.

Laximyrkción: dragona blanca gran sierpe; VD 21; dragón Gargantuesco (frío); DG 36d12+288; pg 522; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Nd 60', Vl 250' (mala); CA 41, toque 6, sorprendido 41; Atq base

+36, Presa +61; Atq +45 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +45 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +43 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +43 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +43 cuerpo a cuerpo (2d6+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, *bruma congelante*, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por el hielo, inmunidad a dormir, frío y parálisis, RD 20/magia, RC 27, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +28, Ref +22, Vol +24; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +14, Avistar +40, Buscar +40, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +28, Engañar +24, Esconderse +24, Escuchar +40, Intimidar +42, Moverse sigilosamente +36, Nadar +37, Saber (arcano) +25, Saber (naturaleza) +25, Supervivencia +26; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Desgarrar, Engarro, Flotar, Hendedura, Maniobrabilidad mejorada, Maximizar aliento, Recuperar el aliento, Reflejos rápidos, Suprimir debilidad, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 60' línea, 12d6 frío, Reflejos CD 36 mitad.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianas o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 36 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *ráfaga de viento, muro de hielo*; 1/día: *nube brumosa*. Nivel de lanzador 13.º; salvación CD 14 + nivel de conjuro.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

***Bruma congelante* (St):** 3/día; como *bruma sólida* lanzado por un lanzador de 13.º nivel, excepto que se forma un hielo resbaladizo en la bruma, creando un efecto deslizante, Reflejos CD 29 para evitar caerse.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/7/6/4; salvación CD 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, llamarada, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *detectar pensamientos, gracia felina, imagen menor, oscuridad, ráfaga de viento*; 3.º: *acelerar, disipar magia, protección contra la energía, toque vampírico*; 4.º: *bruma sólida, escudo de fuego, lanzar maldición, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, inmovilizar monstruo, nube mortal*; 6.º: *bruma ácida, disipar magia mayor*.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+19.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+13/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 35 o menos, Voluntad CD 32 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES DE BRONCE

A continuación se describen doce ejemplos de dragones de bronce, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Respiración acuática (Ex): todos los dragones de bronce pueden respirar indefinidamente bajo el agua y pueden utilizar bajo el agua, sin restricción alguna, sus armas de aliento, conjuros y otras aptitudes.

Habilidades: un dragón de bronce se puede mover por el agua a su velocidad de nadar sin tener que realizar pruebas de Nadar. Posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Immersa
Dragón de bronce cría

Immersa es tan juguetona como un delfín y tan curiosa como un gato. Le cuesta estar quieta. A Immersa le encantan los animales, y utiliza frecuentemente su aptitud de hablar con los animales. Se ha hecho amiga de casi cada criatura que nada, vuela o se arrastra a lo largo de su territorio costero rocoso. Los pescadores y cazadores humanoides no le gustan. Aunque nunca negaría a nadie el sustento o los medios para ganarse la vida, permanece alerta para evitar la explotación excesiva y la matanza por deporte o crueldad. De vez en cuando, Immersa ayuda a los marineros que naufragan y los conduce hasta la costa y tierra adentro hasta la civilización. Esto la proporciona una buena reputación entre los marineros locales incluso si los cazadores y los pescadores no piensan mucho en ella.

Immersa: dragona de bronce cría; VD 3; dragón Pequeño (agua); DG 6d12+6; pg 45; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 100' (regular); CA 16, toque 11, sorprendido 16; Atq base +8, Presa +3; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +3 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, aptitudes sortílegas; CE inmunidad a dormir, electricidad y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +6, Ref +5, Vol +7; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Buscar +10, Diplomacia +13, Esconderse +6, Escuchar +11, Nadar +18, Saber (naturaleza) +8, Supervivencia +11; Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Pericia en combate.

Arma de aliento (Sb): línea 40', 2d6 electricidad, Reflejos CD 14 mitad; o cono de 20', repulsión 1d6+1 asaltos, Voluntad CD 14 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: hablar con los animales. Nivel de lanzador 1.º.

Eyruaad
Dragón de bronce muy joven

Los dragones de bronce más viejos menean la cabeza y lo consideran otro joven idealista, pero Eyruaad se ve a sí mismo como algo más que un paladín. Mientras que otros dragones de bronce pueden contentarse con permitir que los dragones malignos establezcan sus guaridas cerca y tramen quién sabe que tipo de planes malignos, Eyruaad cree en llevar la lucha hasta la mismísima puerta del mal. No tolera la presencia de ninguna criatura maligna en ningún lugar cerca de su (aún pequeño) territorio, especialmente a los dragones malignos. Utiliza una amplia red compuesta de animales y humanoides para mantenerse informado de los ataques de criaturas malignas, e investiga personalmente cada informe para proteger a los inocentes a su cuidado. Su mayor

DRAGON DE BRONCE



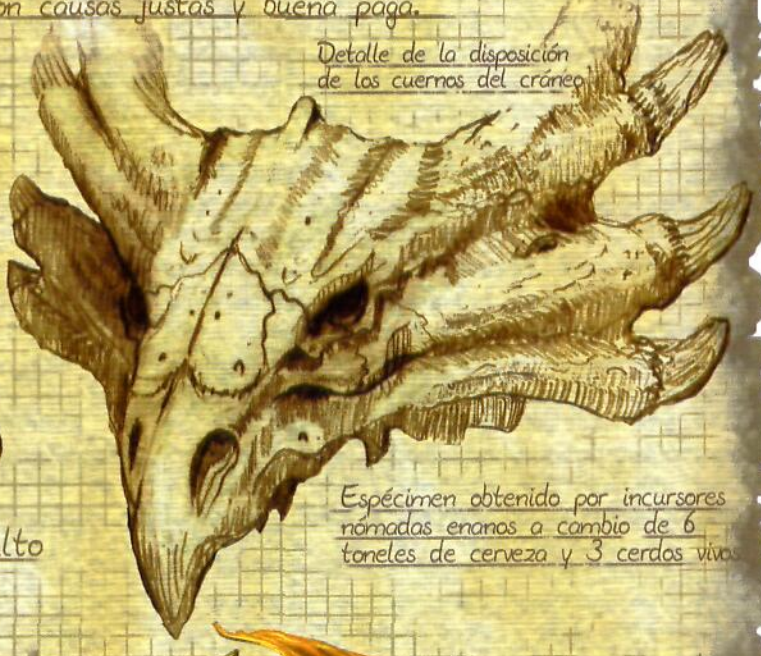
Legal bueno
Subtipo de agua
Aguas cálidas
Subterráneo

Vuelo

Viejo
24'

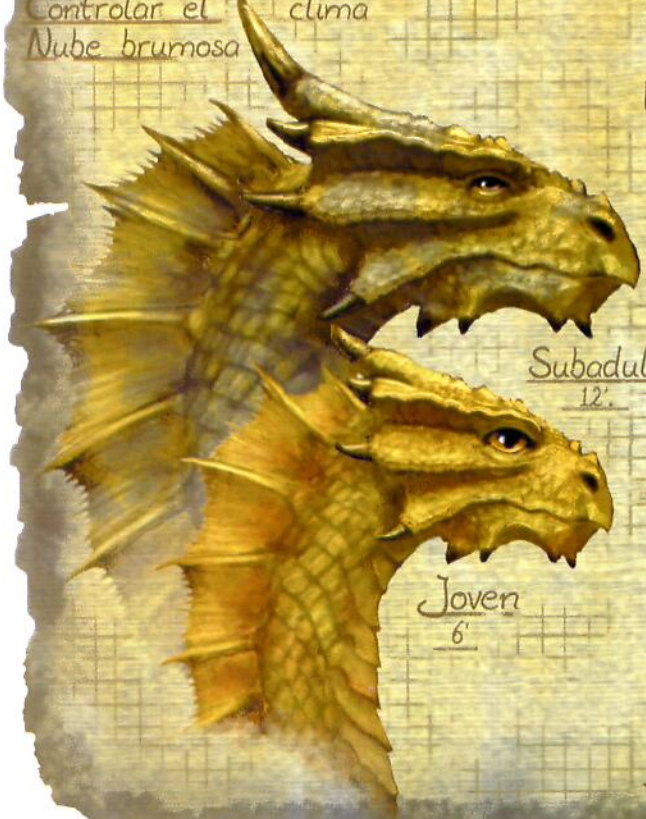
Curiosos y extrañamente fascinados por la guerra, los dragones de bronce se unen con entusiasmo a los ejércitos con causas justas y buena paga.

Hablar con los animales
Detectar pensamientos
Polimorfarse
Controlar el clima
Nube brumosa



Detalle de la disposición de los cuernos del cráneo

Espécimen obtenido por incursores nómadas enanos a cambio de 6 toneles de cerveza y 3 cerdos vivos



Subadulto
12'

Joven
6'



Cría
3'

fallo es su premura al lanzarse al combate, sin preocuparse apenas de si tiene posibilidades de éxito. Hasta ahora la suerte le ha acompañado, pero podría suceder que en breve fuese el propio Eyruaad quien necesitase protección.

Eyruaad: dragón de bronce muy joven; VD 5; dragón Mediano (agua); DG 9d12+18; pg 76; Inic +0; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 18, toque 10, sorprendido 18; Atq base +11, Presa +11; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +11 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +9 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, aptitudes sortílegas; CE inmunidad a dormir, electricidad y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +8, Ref +6, Vol +8; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar +14, Buscar +12, Diplomacia +16, Engañar +8, Escuchar +14, Intimidar +14, Moverse sigilosamente +3, Nadar +19, Saber (geografía) +7, Saber (historia) +7, Saber (local) +7; Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 4d6 electricidad, Reflejos CD 16 mitad; o cono de 30', repulsión 1d6+2 asaltos, Voluntad CD 16 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: hablar con los animales. Nivel de lanzador 2.º.

Louteah
Dragona de bronce joven

Aunque nunca lo admitiría o aceptaría que alguien lo dijera de ella, Louteah es una cobarde. Ella es todo bravatas y montando una buena actuación es bastante capaz de aterrorizar a enemigos más débiles o crédulos, haciendo que huyan aterrorizados. Sin embargo, cuando no puede evitar una lucha por medio de la intimidación, la presencia pavorosa o su gas de repulsión, suele huir volando, normalmente con un comentario como "¡No eres un desafío digno!". Por descontado, guarda su beligerancia para las criaturas malignas, y es bastante amable con sus amigos y los aliados con ideas afines (siempre que no pongan en duda su valentía).

Louteah: dragona de bronce joven; VD 7; dragón Mediano (agua); DG 12d12+24; pg 102; Inic +0; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (regular); CA 21, toque 10, sorprendido 21; Atq base +15, Presa +15; Atq +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +15 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +10 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +10 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +10, Ref +8, Vol +11; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Buscar +17, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +6, Diplomacia +21, Disfrazarse +15, Engañar +9, Escuchar +17, Intimidar +19, Nadar +17, Saber (local) +9; Ataque poderoso, Despertar presencia pavorosa, Maniobrabilidad mejorada, Pericia en combate, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 6d6 electricidad, Reflejos CD 18 mitad; o cono de 30', repulsión 1d6+3 asaltos, Voluntad CD 18 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales.* Nivel de lanzador 3.º.

Conjuros: como un hechicero de nivel 1.º.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *contacto electricizante, escudo de la fe.*

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 3.er nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Plantagonox
Dragón de bronce juvenil

Plantagonox es un espía. Cuando las fuerzas del mal amenazan el reino humano que se encuentra cerca de su guarida, utiliza una combinación de su forma alternativa y su habilidad de Disfrazarse para infiltrarse entre sus filas, conocer sus planes y causarles problemas. La naturaleza de su trabajo le hace ser un poco sombrío y algo morboso. Posee un sentido del humor irónico que muy pocos pueden apreciar, centrado sobre todo en las distintas formas de muerte y desmembramiento de las que ha sido testigo y de las cuales, a menudo, apenas ha escapado él mismo. Sin embargo no intenta verse como si fuese un héroe y en realidad evita cualquier conversación sobre sus misiones. Tras haber pasado tanto tiempo encubierto, viviendo una mentira, le resulta imposible confiar en nadie. Como resultado, aunque es gregario como la mayoría de los dragones de bronce, es extremadamente individualista y evita revelar cualquier cosa de sí mismo que pudiera dar ventaja a un enemigo.

Plantagonox: dragón de bronce juvenil; VD 9; dragón Mediano (agua); DG 15d12+45; pg 142; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 23, toque 9, sorprendido 23; Atq base +18, Presa +23; Atq +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +18 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +16 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +16 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +16 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +12, Ref +9, Vol +13; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +21, Avistar +21, Buscar +21, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +25, Disfrazarse +21, Engañar +9, Escuchar +21, Esconderse -2, Intimidar +11, Nadar +16, Saber (arcano) +9, Saber (local) +9, Saber (naturaleza) +9, Tasar +6; Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 60' (cono de 30' si es moldeado), 8d6 electricidad, Reflejos CD 20 mitad; o cono de 40' (línea de 80' si es moldeado), repulsión 1d6+4 asaltos, Voluntad CD 20 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales.* Nivel de lanzador 4.º.

Conjuros: como un hechicero de nivel 3.er.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, rayo de escarcha;* 1.º: *animar una cuerda, escudo, proyectil mágico.*

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 4.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Cybililenemarea
Dragona de bronce joven adulta

Cybililenemarea ha dedicado su vida a luchar contra la piratería generalizada que hay cerca de su hogar. En su forma humana (ocasionalmente una forma humanoide diferente), se ofrece como marinero en barcos mercantes, ofreciendo su "pequeña aptitud para lanzar conjuros" como punto fuerte si es necesario. Ha utilizado tanto tiempo este disfraz que ahora se ha convertido en una marinera bastante competente. Ir a bordo de los barcos ha propiciado que entrara en contacto con docenas de navíos piratas (incluyendo algunos que la habían contratado sin revelarle su verdadero propósito) y le ha permitido proteger a sus compañeros marineros mientras llevaba a un gran número de capitanes piratas ante la justicia. Es una especie de leyenda local, aunque ella intenta no revelar su verdadera naturaleza incluso en mitad de un ataque pirata. Nunca adopta dos veces la misma forma humana, utilizando la habilidad de Disfrazarse para alterar su apariencia más allá de lo que permite la forma alternativa, y de esta manera logra evitar llamar una atención no deseada (tanto positiva o negativa)

Cybililenemarea: dragona de bronce joven adulta; VD 12; dragón Grande (agua); DG 18d12+72; pg 189; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 26, toque 9, sorprendido 26; Atq base +23, Presa +28; Atq +23 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +23 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +18 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +18 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +18 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 5/magia, RC 20, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +15, Ref +11, Vol +15; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricación de cuerdas) +6, Averiguar intenciones +23, Avistar +23, Buscar +23, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +27, Disfrazarse +23, Engañar +11, Escuchar +23, Esconderse –2, Intimidar +14, Nadar +23, Profesión (marinero) +6, Saber (arcano) +14, Saber (local) +10, Uso de cuerdas +2; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 80' (cono de 40' si es moldeado), 10d6 electricidad, Reflejos CD 23 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 40' (línea de 80' si es moldeado), repulsión 1d6+5 asaltos, Voluntad CD 23 niega (o mayor si es intensificada).

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*. Nivel de lanzador 5.º.

Conjuros: como un hechicero de nivel 5.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *escudo, favor divino, impacto verdadero, manos ardientes*; 2.º: *convocar plaga, imagen múltiple.*

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 5.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 17 o menos, Voluntad CD 23 niega.

Kepsektokiversvex
Dragón de bronce adulto

Kepsektokiversvex suele ser confundido con un explorador, ya que pasa mucho tiempo en forma humana vagando por las tierras costeras cerca de su guarida, cazando sajuaguines. Los humanos de la zona lo llaman Filoscuro y sienten hacie él una mezcla de gratitud, asombro y miedo. Los elfos cercanos, que sospechan algo de su verdadera naturaleza, le llaman Aisveraen, que traducido significa "Ojos nobles". Entre los humanos, Kepsektokiversvex suele ser taciturno y brusco, pero es extrovertido y ríe con sinceridad cuando se encuentra entre los elfos. Cuando combate contra los sajuaguines es infatigable, mortal y absolutamente silencioso, porque su odio hacia esas criaturas le consume.

Kepsektokiversvex: dragón de bronce adulto; VD 15; dragón Enorme (agua); DG 21d12+105; pg 241; Inic +0; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 28, toque 8, sorprendido 28; Atq base +27, Presa +37; Atq +27 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +27 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +25 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +25 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +25 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 5/magia, RC 22, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +17, Ref +12, Vol +17; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +26, Avistar +26, Buscar +26, Concentración +26, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +30, Disfrazarse +23, Engañar +14, Equilibrio +4, Escapismo +6, Escuchar +26, Esconderse -4, Intimidar +15, Nadar +34, Saber (arcano) +15, Saber (historia) +13, Saber (naturaleza) +11, Supervivencia +22; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Expandir aliento, Intensificar aliento, Moldear aliento, Rastrear, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado, difusión de 25' si es expandido), 12d6 electricidad, Reflejos CD 25 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50' (línea de 100' si es moldeado, difusión de 25' si es expandido), repulsión 1d6+6 asaltos, Voluntad CD 25 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+12 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 25 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *crear agua y comida, nube brumosa*. Nivel de lanzador 7.º.

Conjuros: como un hechicero de nivel 7.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/5; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma,*

escudo, escudo de fe, manos ardientes, proyectil mágico; 2.º: *curar heridas moderadas, gracia felina, oscuridad*; 3.º: *acelerar, agudeza.*

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 7.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 20 o menos, Voluntad CD 25 niega.

Hezjinglahjonan
Dragona de bronce adulta madura

Hezjinglahjonan es una excéntrica. Su guarida costera está llena con objetos que más bien podrían ser descritos como chismes y chucherías que como tesoros, aunque los defiende tan celosamente como haría cualquier otro dragón con su tesoro. Pasea por la playa cerca de su guarida, habitualmente en forma humana, recolectando extrañas piezas de madera a la deriva, conchas interesantes y restos de los naufragios, que abundan a lo largo de ese tramo de costa. Si avista algún barco en apuros desde la orilla, inmediatamente se lanza nadando (asumiendo su forma natural) hacia allí para intentar rescatar a tantos marineros como pueda, llevándolos a la orilla y dejándolos en ella. Los humanos que interactúan con ella cuando tiene forma de dragón suelen marcharse con la impresión de una mujer anciana y renqueante, pero ella suele elegir formas alternativas de varones jóvenes y atractivos.

Hezjinglahjonan: dragona de bronce adulta madura; VD 17; dragón Enorme (agua); DG 24d12+120; pg 276; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 31, toque 8, sorprendido 31; Atq base +31, Presa +41; Atq +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +31 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +26 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 10/magia, RC 23, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +19, Ref +14, Vol +19; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +31, Avistar +31, Buscar +31, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +19, Disfrazarse +31, Engañar +31, Escuchar +26, Esconderse –3, Intimidar +19, Nadar +39, Saber (geografía) +15, Saber (naturaleza) +13, Saber (religión) +14, Supervivencia +29; Aliento pegajoso, Aliento persistente, Ataque en vuelo diestro, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Moldear aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 14d6 electricidad, Reflejos CD 27 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50' (línea de 100' si es moldeado), repulsión 1d6+7 asaltos, Voluntad CD 27 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *crear agua y comida, nube brumosa.* Nivel de lanzador 9.º.

Conjuros: como un hechicero de nivel 9.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/5; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma, curar heridas leves, escudo, favor divino, proyectil mágico*; 2.º: *arma espiritual, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad*; 3.º: *acelerar, indetectabilidad, sugestión*; 4.º: *esperanza alentadora, muro de hielo.*

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 9.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 23 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Kepesksippiolosnin
Dragón de bronce viejo

Kepesksippiolosnin se considera un entendido de la belleza. No tolera las simples monedas de oro en su tesoro (prefiere el brillo del platino), pero acepta el oro si las monedas están acuñadas artísticamente o son muy antiguas. Está más interesado en las obras de arte que en cualquier tipo de moneda, y admira especialmente los instrumentos de gran calidad y los objetos esculpidos en cristal. Su guarida es un templo humano abandonado; grande y espacioso, con enormes columnas, techos altos y esculturas delicadas. Se deleita con la música de calidad, pero no soporta a los bardos de segunda fila (no escuchará ninguna prueba de Interpretación inferior a 20). Suele invitar a bardos que quieren impresionarle (con un resultado en la prueba de 30 o mejor) para que le entretengan tocando alguno de sus muchos instrumentos musicales mágicos.

Kepesksippiolosnin: dragón de bronce viejo; VD 19; dragón Enorme (agua); DG 27d12+162; pg 337; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 34, toque 8, sorprendido 34; Atq base +35, Presa +45; Atq +35 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +35 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +33 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +33 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +33 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 10/magia, RC 25, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +21, Ref +15, Vol +21; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +34, Avistar +34, Buscar +34, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +38, Disfrazarse +32, Engañar +34, Escuchar +34, Esconderse -2, Intimidar +22, Nadar +28, Profesión (escriba) +10, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +22, Saber (naturaleza) +16, Saber (los Planos) +20, Supervivencia +28; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Lucha a ciegas, Potenciar conjuros, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 100', 16d6 electricidad, Reflejos CD 29 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50', repulsión 1d6+8 asaltos, Voluntad CD 29 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 29 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *crear agua y comida, detectar pensamientos, nube brumosa.* Nivel de lanzador 11.º; CD salvación 16 + nivel de conjuros.

Conjuros: como un hechicero de nivel 11.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/5; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma, comprensión idiomática, curar heridas leves, escudo, favor divino, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, curar heridas moderadas, explosión de sonido, gracia felina, oscuridad*; 3.º: *disipar magia, tormenta de aguanieve, ráfaga de viento, sugestión*; 4.º: *confusión, tormenta de hielo, polimorfarse*; 5.º: *nube aniquiladora, telecinesis.*

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 11.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 26 o menos, Voluntad CD 29 niega.

Respiración acuática (Ex): puede respirar bajo el agua indefinidamente y puede usar con normalidad su arma de aliento, sus conjuros y otras aptitudes bajo el agua.

Ofkrysantemiselni
Dragona de bronce muy vieja

La autoproclamada guardiana de los muelles en una gran ciudad costera, Ofkrysantemiselni pasa la mayor parte de su tiempo en la forma de un viejo enano con talento para la carpintería. Aunque no es un carpintero de ribera, fabrica armarios, timones, remos, cofres y otros objetos de madera utilizados en barcos, y también repara y construye embarcaderos. Este pasatiempo la mantiene al tanto de lo que ocurre en la zona de los muelles, ya que se ha convertido en la enemiga de una organización criminal que dirige un negocio de extorsión y protección. Es una compañera de conversación fascinante, conocedora de multitud de temas e increíblemente inteligente, a la vez que posee una humildad y una gracia inusuales para un dragón.

Ofkrysantemiselni: dragona de bronce muy vieja; VD 20; dragón Enorme (agua); DG 30d12+180; pg 375; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 150' (mala); CA 37, toque 8, sorprendido 37; Atq base +39, Presa +49; Atq +39 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +39 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +34 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 15/magia, RC 26, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +23, Ref +17, Vol +23; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Artesanía (carpintería) +11, Averiguar intenciones +38, Avistar +38, Buscar +35, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +42, Disfrazarse +34, Engañar +22, Escuchar +36, Esconderse +1, Intimidar +28, Nadar +39, Saber (Arcano) +24, Saber (historia) +15, Saber (local) +20, Saber (naturaleza) +11, Saber (religión) +13, Supervivencia +34; Ataque en vuelo diestro, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Carga terrible, Engarro, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Moldear aliento, Pericia en combate, Potenciar conjuro, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 18d6 electricidad, Reflejos CD 31 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50' (línea de 100' si es moldeado), repulsión 1d6+9 asaltos, Voluntad CD 31 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *crear agua y comida, detectar pensamientos, nube brumosa.* Nivel de lanzador 13.º; CD salvación 16 + nivel de conjuros.

Conjuros: como un hechicero de nivel 13.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/7/5; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma, escudo, escudo de fe, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, curar heridas moderadas, gracia felina, localizar objeto, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, luz abrasadora, sugestión*; 4.º: *don de lenguas, hechizar monstruo, invisibilidad mayor*; 5.º: *cono de frío, elaborar, muro de fuerza*; 6.º: *niebla ácida, sanar.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+11/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 13.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 29 o menos, Voluntad CD 31 niega.

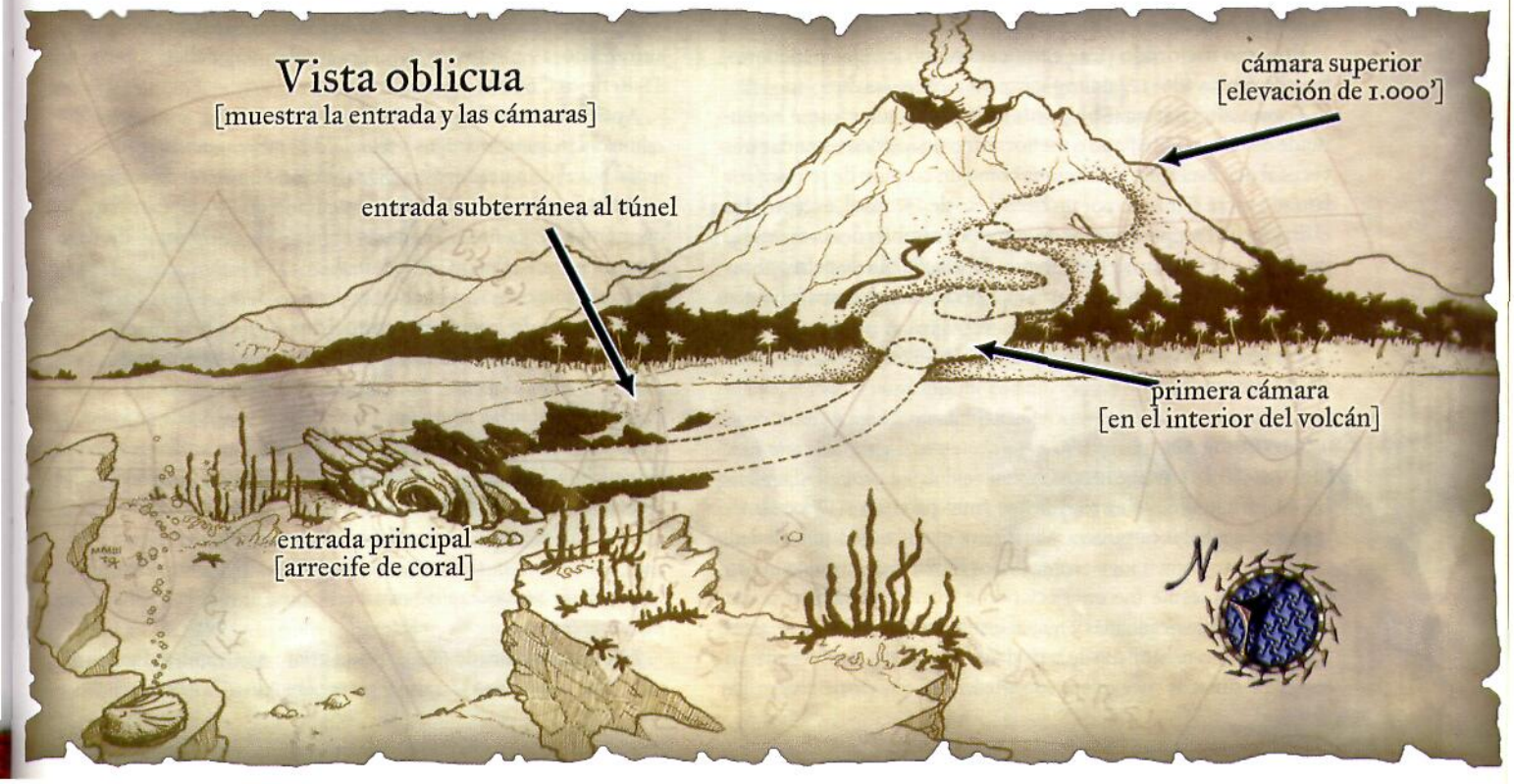
Aujiqweybermanoth
Dragón de bronce venerable

Aujiqweybermanoth vive cerca de un pequeño pueblo de pescadores, y pasa gran parte de su tiempo en forma de un viejo pescador lleno de arrugas, remendando redes y compartiendo historias con la gente del pueblo. Al contrario que muchos dragones, no intenta ocultar su verdadera naturaleza; simplemente adopta esa forma humana porque es más fácil para los humanos hablar con él de esta forma. Los lugareños le ven como su protector y campeón, e incluso atribuyen la abundancia de peces en sus aguas a sus cuidados, pero esto es algo con lo que Aujiqweybermanoth no ha tenido nada que ver. Ríe con frecuencia, comparte de buena gana largas epopeyas y anécdotas y ama a "su gente" profundamente.

Aujiqweybermanoth: dragón de bronce venerable; VD 22; dragón Gargantuesco (agua); DG 33d12+231; pg 445; Inic +0; Vel 40', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 38, toque 6, sorprendido 38; Atq base +41, Presa +57; Atq +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +41 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +39 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +39 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +39 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, engarro, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis,

Dragón de bronce





RD 15/magia, RC 28, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +25, Ref +18, Vol +25; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 24, Sab 25, Car 24.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricación de redes) +10, Averiguar intenciones +43, Avistar +43, Buscar +43, Concentración +28, Diplomacia +31, Disfrazarse +29, Engañar +43, Escuchar +43, Esconderse -2, Intimidar +33, Nadar +42, Profesión (pescador) +11, Saber (arcano) +33, Saber (geografía) +21, Saber (local) +32, Saber (naturaleza) +27, Saber (religión) +22, Saber (los Planos) +29, Supervivencia +39; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Despertar presencia pavorosa, Engarro mejorado, Engarro, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Reflejos de combate, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 20d6 electricidad, Reflejos CD 33 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 60' (línea de 120' si es moldeado), repulsión 1d6+10 asaltos, Voluntad CD 33 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 33 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *controlar las aguas, crear agua y comida, detectar pensamientos, nube brumosa.* Nivel de lanzador 15.º; CD salvación 17 + nivel de conjuros.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 31 mitad.

Conjuros: como un hechicero de nivel 15.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/7/7/7/5; CD salvación 17 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma, escudo, favor divino, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, curar heridas moderadas, gracia felina, localizar objeto, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, luz abrasadora, sugestión*; 4.º: *adivinación, bruma sólida, hechizar monstruo, invisibilidad mayor*; 5.º: *cono de frío, debilidad mental, descarga flamígera, inmovilizar monstruo*; 6.º: *disipación mayor, niebla ácida, sanar*; 7.º: *bola de fuego de explosión retardada, máxima.*

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d6+12/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 15.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 32 o menos, Voluntad CD 35 niega.

Saluraropicrusa
Dragona de bronce sierpe

En su juventud Saluraropicrusa fue muy parecida a Ofkrysantemiselni; una hábil carpintera y marinera que vivió en una ciudad, trabajó en sus comercios y protegió a los humanos a su cuidado. Sin embargo, conforme fue envejeciendo e incrementando su poder mágico, se ha dedicado más y más al estudio y la práctica de las artes arcanas. Un mago humano de la ciudad en la que ella vivía compartió con ella algunas de sus exploraciones teóricas de los principios mágicos y ella quedó fascinada (estuvo estudiando con él hasta que murió y continuó sus estudios de lo arcano y el conocimiento de conjuros durante más décadas). Ahora viaja mucho, visitando bibliotecas, universidades y a sabios y expertos en magia de renombre para aumentar sus conocimientos. Como todos los dragones de bronce, odia el caos y el mal, pero siente un odio mucho mayor hacia aquellos que, como dice ella, pervierten la magia al servicio del mal; especialmente los nigromantes y los conjuradores malignos.

Saluraropicrusa: dragona de bronce sierpe; VD 23; dragón Gargantuesco (agua); DG 36d12+288; pg 522; Inic +0; Vel 40', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 41, toque 6, sorprendido 41; Atq base +45, Presa +61; Atq +45 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +45 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +40 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +40 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +40 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, engarro, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 20/magia, RC 29, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +28, Ref +20, Vol +32; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 26.

Habilidades y dotes: Artesanía (carpintería) +12, Averiguar intenciones +47, Avistar +44, Buscar +43, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +27, Diplomacia +51, Disfrazarse +40, Engañar +47, Equilibrio +6, Escuchar +47, Esconderse +3, Intimidar +26, Nadar +45, Profesión (marinero) +13, Uso de cuerdas +7, Saber (arcano) +34, Saber (geografía) +24, Saber (local) +32, Saber (naturaleza) +26, Supervivencia +40, Trepar +18; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Cola constrictora, Engarro mejorado, Engarro, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Lucha a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Potenciar conjuro, Viraje brusco, Voluntad épica.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 22d6 electricidad, Reflejos CD 36 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 60' (línea de 120' si es moldeado), repulsión 1d6+11 asaltos, Voluntad CD 36 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 36 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *controlar las aguas, crear agua y comida, detectar pensamientos, nube brumosa.* Nivel de lanzador 17.º; CD salvación 18 + nivel de conjuros.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

Conjuros: como un hechicero de nivel 17.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/8/7/7/7/5; CD salvación 18 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma, escudo, escudo de fe, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, curar heridas moderadas, gracia felina, localizar objeto, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, luz abrasadora, sugestión*; 4.º: *adivinación, bruma sólida, hechizar monstruo, invisibilidad mayor*; 5.º: *cono de frío, debilidad mental, descarga flamígera, inmovilizar monstruo*; 6.º: *disipación mayor, niebla ácida, sanar*; 7.º: *espada de Mordenkainen, máxima, retorno de conjuros*; 8.º: *hechizar monstruo en masa, mente en blanco.*

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d6+13/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 17.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 35 o menos, Voluntad CD 36 niega.

Kielistanilopais
Dragona de bronce gran sierpe

Kielistanilopais ha tenido una vida plena; muchas vidas dirían algunos. Ha vivido mucho tiempo entre los humanos, incluyendo un largo periodo como allegada y montura de un poderoso paladín, que ha muerto en batalla hace poco. Ha vivido disfrazada humildemente en pueblos y ciudades humanas, ha cazado dragones malignos en bosques y montañas junto a la costa, ha criado a tres hijos hasta que fueron jóvenes adultos y descubrió la iluminación en un retiro solitario bajo el mar. Ahora, cuando el dolor por su épico compañero paladín está todavía reciente, dedica todas sus energías a cazar al guardia negro que causó su muerte. Ha abandonado su guarida, dejando esta al cuidado de sus tres hijos (ahora adultos), y viaja por todas partes buscando al villano.

Kielistanilopais: dragona de bronce gran sierpe; VD 25; dragón Gargantuesco (agua); DG 39d12+312; pg 565; Inic +4; Vel 40', Nd 60', Vl 200' (mala); CA 44, toque 6, sorprendido 44; Atq base +49, Presa +65; Atq +49 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco); Atq completo +49 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +44 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +44 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +44 cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, engarro, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, electricidad y parálisis, RD 20/magia, RC 31, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +29, Ref +21, Vol +33; Fue 39, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 26.

Habilidades y dotes: Artesanía (herrería) +13, Averiguar intenciones +50, Buscar +48, Concentración +44, Conocimiento de conjuros +29, Diplomacia +52, Disfrazarse +40, Engañar +48, Escuchar +48, Esconderse +5, Intimidar +43, Montar +8, Nadar +42, Profesión (conductor) +12, Saber (arcano) +42, Saber (local) +38, Saber (naturaleza) +34, Saber (los Planos) +34, Supervivencia +44, Trato con animales +13; Aliento tempestuoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Potenciar conjuro, Recuperar el aliento, Vendaval alado, Viraje brusco, Voluntad épica.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 24d6 electricidad, Reflejos CD 37 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 60' (línea de 120' si es moldeado), repulsión 1d6+12 asaltos, Voluntad CD 37 niega (o mayor si es intensificada).

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+21 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 37 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 3/día: *controlar las aguas, crear agua y comida, detectar pensamientos, nube brumosa*; 1/día: *controlar el clima*. Nivel de lanzador 19.º; CD salvación 18 + nivel de conjuros.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+21 puntos de daño contundente, Reflejos CD 37 mitad.

Conjuros: como un hechicero de nivel 19.º.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; CD salvación 18 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *alarma, escudo, favor divino, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, curar heridas moderadas, gracia felina, localizar objeto, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, luz abrasadora, sugestión*; 4.º: *adivinación, bruma sólida, hechizar monstruo, invisibilidad mayor*; 5.º: *cono de frío, debilidad mental, descarga flamígera, inmovilizar monstruo*; 6.º: *disipación mayor, niebla ácida, sanar*; 7.º: *espada de Mordenkainen, máxima, retorno de conjuros*; 8.º: *hechizar monstruo en masa, horrible marchitamiento, mente en blanco*; 9.º: *enjambre elemental, tromba de meteoritos.*

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+14/asalto y garra para 2d8+7/asalto.

Forma alternativa (Sb): puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de 19.º nivel, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 38 o menos, Voluntad CD 37 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES DE COBRE

A continuación se describen doce ejemplos de dragones de cobre, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Trepar cual arácnido(Ex): todos los dragones de cobre pueden utilizar *trepar cual arácnido* (como el conjuro) cuando se mueven sobre superficies de piedra.

Acydiphul
Dragón de cobre cría

Acydiphul tiene una predilección por los juegos de palabras y apenas puede resistirse a acosar a cualquier criatura inteligente con la que se encuentra con acertijos, *limericks* [*NdT: un limerick es un poema burlón que consta de cinco versos. Las composiciones suelen ir dirigidas a una persona, el tono es normalmente bastante grosero o surrealista y contienen dos versos largos seguidos de otros dos cortos más un remate incisivo que puede llevar una rima torpe o inesperada a propósito.*], retruécanos y juegos de palabras, e incluso los dobles sentidos ocasionales. Cuando no está practicando el arte de la ofensa verbal, pasa todo su tiempo trepando por las rocas de la zona cazando arañas, ciempiés y escorpiones para comer. Mete su nariz hasta en el último rincón.

Acydiphul: dragón de cobre cría; VD 3; dragón Menudo (tierra); DG 5d12+5; pg 37; Inic +0; Vel 40', Vl 100' (regular); CA 16, toque 12, sorprendido 16; Atq base +5, Presa -3; Atq +7 cuerpo

DRAGÓN DE COBRE



Caótico bueno
Subtipo de tierra
Montañas áridas
Subterráneo

Vuelo

Adulto
12'

Bromistas incorregibles, contadores de chistes y acertijos, los dragones de cobre son sobre todo de naturaleza buena, pero con una vena mezquina y codiciosa.

Transmutar roca en barro
Transformar piedra
Remover tierra
Trepar cual arácnido
Muro de piedra

Detalle de un cráneo que muestra los cuernos principales y la disposición de la placa zigomática lateral.



Espécimen recuperado de la guarida abandonada de un dragón rojo



Juvenil
6'

Muy joven
3'



Cría
18"

a cuerpo (1d4, mordisco); Atq completo +7 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco), +5 cuerpo a cuerpo (1d3, 2 garras); Espacio/Alcance: 2 1/2'/0' (5' con mordisco); AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +5, Ref +4, Vol +5; Fue 11, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Buscar +6, Diplomacia +9, Esconderse +8, Escuchar +6, Engañar +7, Intimidar +11, Saber (geografía) +5, Saltar +9; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 30', 2d4 ácido, Reflejos CD 13 mitad; o cono de 15', ralentizar 1d6+1 asaltos, Fortaleza CD 13 niega.

Rhindani
Dragona de cobre muy joven

Rhindani se imagina a si misma como una lírica cómica. Canturrea constantemente y canta en voz alta cancioncillas mientras las va pensando. Vive en un estrecho barranco, donde emerge un arroyo desde una ladera, parloteando junto al agua. Un dragón rojo joven, Fylokkipyron, vive demasiado cerca, y ambos tienen una larga historia de conflictos (que acaban invariablemente con Rhidani huyendo para salvar su vida), pero ella siempre canta alguna canción humorística del encuentro mientras se marcha.

Rhidani: dragona de cobre muy joven; VD 5; dragón Pequeño (tierra); DG 8d12+8; pg 60; Inic +0; Vel 40', Vl 100' (regular); CA 18, toque 11, sorprendido 18; Atq base +8, Presa +5; Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +10 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +5 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +7, Ref +6, Vol +7; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Buscar +9, Diplomacia +5, Esconderse +4, Escuchar +12, Engañar +12, Interpretar (cantar) +5, Intimidar +7, Saber (geografía) +9, Saltar +16; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Hendedura, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 40', 4d4 ácido, Reflejos CD 15 mitad; o cono de 20', ralentizar 1d6+2 asaltos, Fortaleza CD 15 niega.

Snydil
Dragón de cobre joven

Snydil siente una fascinación permanente por los objetos mágicos, y disfruta utilizando los que encuentra en lugar de apilarlos en su tesoro. De hecho, suele utilizar las monedas y las gemas que adquiere para comprar objetos mágicos que pueda llevar, y sólo guarda unos pocos objetos en su guarida. Sin un tesoro que proteger, Snydil vaga libremente, permaneciendo normalmente lejos de su guarida durante semanas. Es un consumado bromista, y compra objetos mágicos que faciliten sus engaños. Está considerando la posibilidad de ahorrar para adquirir un *anillo de invisibilidad*.

Snydil: dragón de cobre joven; VD 7; dragón Mediano (tierra); DG 11d12+22; pg 93; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 20, toque 10, sorprendido 20; Atq base +11, Presa +13; Atq +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +11 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +11 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, conjuros; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +9, Ref +7, Vol +9; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +13, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +6, Esconderse +4, Escuchar +13, Engañar +10, Interpretar (comedia) +9, Intimidar +4, Saber (geografía) +10, Saber (naturaleza) +9, Saltar +17; Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Pericia en combate, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 6d4 ácido, Reflejos CD 17 mitad; o cono de 30', ralentizar 1d6+3 asaltos, Fortaleza CD 17 niega.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; CD salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *atontar, detectar magia, luces danzantes, sonido fantasma*; 1.º: *grasa, orden imperiosa.*

Posesiones: *poción de contorno borroso, poción de Carisma, poción de invisibilidad, vieja bolsa de trucos.*

Ladunappindon
Dragona de cobre juvenil

Una gran ciudad de gnomos situada en un valle rocoso posee un guardián del que pocas ciudades pueden presumir. Ladunappindon ha establecido su guarida en una gran casa excavada en la ladera de una colina en mitad de la ciudad. No es de ningún modo una ilusionista consumada, pero entretiene a los gnomos jóvenes con cómicas representaciones creadas mediante *imagen silenciosa* y narradas por la dragona mediante *ventriloquismo*. Contribuye con su magia modesta y su considerable poder físico a la defensa de la ciudad contra una tribu vecina de trasgos que ocasionalmente se atreve a realizar incursiones contra los gnomos.

Ladunappindon: dragona de cobre juvenil; VD 9; dragón Mediano (tierra); DG 14d12+28; pg 119; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular); CA 23, toque 10, sorprendido 23; Atq base +14, Presa +17; Atq +17 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +17 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +12 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +12 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, conjuros; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +11, Ref +9, Vol +11; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +16, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +10, Diplomacia +6, Escuchar +16, Engañar +16, Interpretar (comedia) +10, Intimidar +4, Saber (arcano) +7, Saber (geografía) +7, Saber (local) +12, Saltar +21; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Maniobrabilidad mejorada, Soltura con una escuela de magia (ilusión), Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 8d4 ácido, Reflejos CD 19 mitad; o cono de 30', ralentizar 1d6+4 asaltos, Fortaleza CD 19 niega.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; CD salvación 12 + nivel de conjuro o 14 + nivel conjuro para los conjuros de ilusión): 0: leer *magia, luces danzantes**, *prestidigitación**, *rayo de escarcha, sonido fantasma**; 1.º: *imagen silenciosa**, *rociada de color**, *ventriloquismo**. *conjuro de Ilusión.

Vijaylommaxius
Dragón de cobre joven adulto

No menos bromista que otros dragones de cobre, Vijaylommaxius al menos utiliza sus bromas al servicio de una causa. Su guarida

esta situada en la frontera del dominio de un tirano, cuyo pueblo está sobrecargado con impuestos y regulaciones opresivas. Las bromas de Vijaylommaxius suelen estar dirigidas hacia los soldados y los recaudadores de impuestos del tirano (aprovecha cada oportunidad para humillarles y frustrar los encargos que realizan en nombre del rey). Desafortunadamente, cada vez que los agentes del rey son obstaculizados en sus labores, el rey ordena represalias contra el pueblo. Espoleado por esta injusticia, Vijaylommaxius se está enfureciendo progresivamente, y sus bromas se están volviendo mucho más serias (y mortales).

Vijaylommaxius: dragón de cobre joven adulto; VD 11; dragón Grande (tierra); DG 17d12+51; pg 161; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 25, toque 9, sorprendido 25; Atq base +17, Presa +25; Atq +20 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +20 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +15 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +15 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas) , +15 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 5/magia, RC 19, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +13, Ref +10, Vol +13; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +20, Avistar +20, Buscar +20, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +7, Esconderse -4, Escuchar +20, Engañar +20, Interpretar (comedia) +13, Intimidar +5, Saber (arcano) +15, Saber (geografía) +15, Saber (naturaleza) +15, Saltar +20; Aliento pegajoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Onda de choque, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 80', 10d4 ácido, Reflejos CD 21 mitad; o cono de 40', ralentizar 1d6+5 asaltos, Fortaleza CD 21 niega.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha, sonido fantasma;* 1.º: acción *aleatoria, contacto electricizante, grasa, rayo de debilitamiento;* 2.º: *imagen menor, terribles carcajadas de Tasha.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 150', DG 16 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Kearidilonshar
Dragona de cobre adulta

Kearidilonshar está fascinada por los elementales, especialmente por los de tierra (asi como los xorn y otros ajenos del plano Elemental de la tierra). Kearidilonshar habita en una caverna profunda cerca de un portal permanente hacia ese plano, y busca conversación con sus nativos más que con ningún otro. Su conocimiento en general de los otros planos es bastante amplio, gracias a su buena relación con varios enanos famosos y con sabios gnomos de las profundidades. Intenta imitar las hábitos de las criaturas de la tierra, forzando su voz para que sea grave y lenta, buscando el tono adecuado en su garganta, pero pierde rápidamente la paciencia por esta impostura en una conversación larga y vuelve a utilizar su voz normal, rápida y aguda.

Kearidilonshar: dragona de cobre adulta; VD 14; dragón Grande (tierra); DG 20d12+80; pg 210; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular); CA 28, toque 9, sorprendido 28; Atq base +20, Presa +30; Atq +25 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +25 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +20 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +20 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +20 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 5/magia, RC 21, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +16, Ref +12, Vol +15; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +23, Avistar +23, Buscar +23, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +7, Esconderse -4, Escuchar +23, Engañar +20, Interpretar (oratoria) +14, Intimidar +5, Saber (arcano) +15, Saber (geografía) +14, Saber (los Planos) +15, Saltar +30; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Dividir aliento, Flotar, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Viraje brusco.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* Nivel de lanzador 7.º.

Arma de aliento (Sb): línea 80' (cono de 40' si es moldeado), 12d4 ácido, Reflejos CD 24 mitad; o cono de 40' (línea de 80' si es moldeado), ralentizar 1d6+6 asaltos, Fortaleza CD 24 niega.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/5; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: acción *aleatoria, escudo de fe, hipnotismo, impacto verdadero, proyectil mágico;* 2.º: *nube brumosa, telaraña, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *curar heridas graves, nube apestosa.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 180', DG 19 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Hypvaliidedarix
Dragón de cobre adulto maduro

A Hypvaliidedarix se le suele encontrar en compañía de un grupo de elfos de los bosques, y como resultado, su gusto por la música y el humor se ha acrecentado un poco por encima de la norma para los dragones de cobre. Su humor se basa en elaborados juegos de palabras (normalmente en élfico) que la mayoría de las criaturas no entienden, y a él no le interesan lo que llama "bromas de gnomos", habituales de otros dragones de cobre. Disfruta volando a toda velocidad por los bosques poco densos que hay alrededor del cañón donde ha establecido su hogar, corriendo con los elfos de pies ligeros, que con certeza son los más ágiles. Pero sobre todo disfruta de sus fiestas nocturnas, donde comparten comida exquisita, canciones y bailes. Para él, la vida de esas gentes sencillas, la belleza sencilla de sus melodías y su forma vital de disfrutar de la vida son las cosas más exquisitas del mundo.

Hypvaliidedarix: dragón de cobre adulto maduro; VD 16; dragón Enorme (tierra); DG 23d12+115; pg 264; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 30, toque 8, sorprendido 30; Atq base +23, Presa +39; Atq +29 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +29 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +24 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +24 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +24 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 10/magia, RC 23, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +18, Ref +13, Vol +17; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +30, Avistar +30, Buscar +30, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +19, Esconderse –8, Escuchar +30, Engañar +30, Interpretar (oratoria) +17, Intimidar +18, Saber (arcano) +19, Saber (geografía) +19, Saber (naturaleza) +17, Saltar +35; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Moldear aliento, Soltura con una habilidad (Interpretar [oratoria]), Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+12 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* Nivel de lanzador 9.º.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 14d4 ácido, Reflejos CD 27 mitad; o cono de 50' (línea de 100' si es moldeado), ralentizar 1d6+7 asaltos, Fortaleza CD 27 niega.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: *acción aleatoria, escudo de fe, impacto verdadero, orden imperiosa, proyectil mágico;* 2.º: *gracia felina, nube brumosa, telaraña, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *curar heridas graves, lanzar maldición, nube apestosa;* 4.º: *convocar monstruo IV, invisibilidad mayor.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 210', DG 22 o menos, Voluntad CD 25 niega.

Turutmenkajanki
Dragona de cobre vieja

Turutmenkajanki, que juró cazar diablos durante el resto de su vida, es más seria y apasionada que la mayoría de los dragones de cobre. Aunque a menudo le pesa lo que ahora reconoce como un juramento realizado precipitadamente sin considerar en sus consecuencias, su propio sentido del honor personal la obliga a cumplirlo, y por eso es una dragona vieja sin tesoro y sin guarida, sin hijos y que está acosada por el contacto del mal en su propia alma. Cuando era juvenil, los padres de Turutmenkajanki y un amigo cercano de estos, un bardo humano, fueron exterminados por un trío de diablos de la sima. Cuando Turutmenkajanki encontró sus cuerpos, tuvo que contar a la mujer del bardo lo que había sucedido, y su dolor conmovió tanto a la dragona que esta juró en el lugar, no sólo que vengaría sus muertes, si no que declararía la guerra contra todos los diablos hasta el final de sus días. No puede rechazarlo, aunque su juramente le ha costado su propia personalidad, ha librado al mundo de muchos males y ayudado a muchas criaturas que lo necesitaban.

Turutmenkajanki: dragona de cobre vieja; VD 19; dragón Enorme (tierra); DG 26d12+130; pg 299; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 33, toque 8, sorprendido 33; Atq base +26, Presa +43; Atq +33 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +33 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +28 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +28 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +28 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 10/magia, RC 25, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +20, Ref +15, Vol +21; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +33, Avistar +30, Buscar +30, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +18, Esconderse -8, Escuchar +30, Engañar +33, Interpretar (actuar) +18, Intimidar +22, Saber (arcano) +15, Saber (geografía) +15, Saber (naturaleza) +15, Saber (los Planos) +15, Saltar +39; Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Moldear aliento, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 28 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* 1/día: *transmutar roca en barro/barro en roca.* Nivel de lanzador 11.º.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (línea de 150' si es ampliado, cono de 50' si es moldeado, cono de 75' si es moldeado y ampliado), 16d4 ácido, Reflejos CD 28 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50' (cono de 75' si es ampliado, línea de 100' si es moldeado, línea de 150' si es moldeado y ampliado), ralentizar 1d6+8 asaltos, Fortaleza CD 28 niega (o mayor si es intensificado.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/7/4; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: *acción aleatoria, animar una cuerda, escudo de fe, impacto verdadero, proyectil mágico;* 2.º: *convocar plaga, estallar, gracia felina, nube brumosa, telaraña, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *curar heridas graves, disipar magia, nube apestosa, sugestión;* 4.º: *bruma sólida, tormenta de hielo, sabandijas gigantes;* 5.º: *espejismo arcano, muro de fuerza.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 240', DG 25 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Drumduruhullwix
Dragón de cobre muy viejo

Incorregible es quizá la mejor palabra para describir a Drumduruhullwix, a lo que él añade rápidamente , "¡Asi que no me animes!". Los juegos de palabras son su sustento, y nunca ha dado una respuesta directa a una pregunta durante 300 años (y sí, lleva la cuenta de ello). Entablar conversación con él es como batirse con un enemigo infinitamente superior; cada frase, cada palabra significan lo que él quiera que signifiquen, a pesar de los intentos del orador, y normalmente quiere que todo signifique alguna cosa que avergüence o degrade el orador. La mayoría de criaturas dejan de hablar con él tras unos minutos, lo que le deja en condiciones de reírse por lo que considera un éxito.

Drumduruhullwix: dragón de cobre muy viejo; VD 20; dragón Enorme (tierra); DG 29d12+174; pg 362; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 36, toque 8, sorprendido 36; Atq base +29, Presa +47; Atq +37 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +37 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +35 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 15/magia, RC 26, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +22, Ref +16, Vol +21; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 20, Sab 21, Car 20.

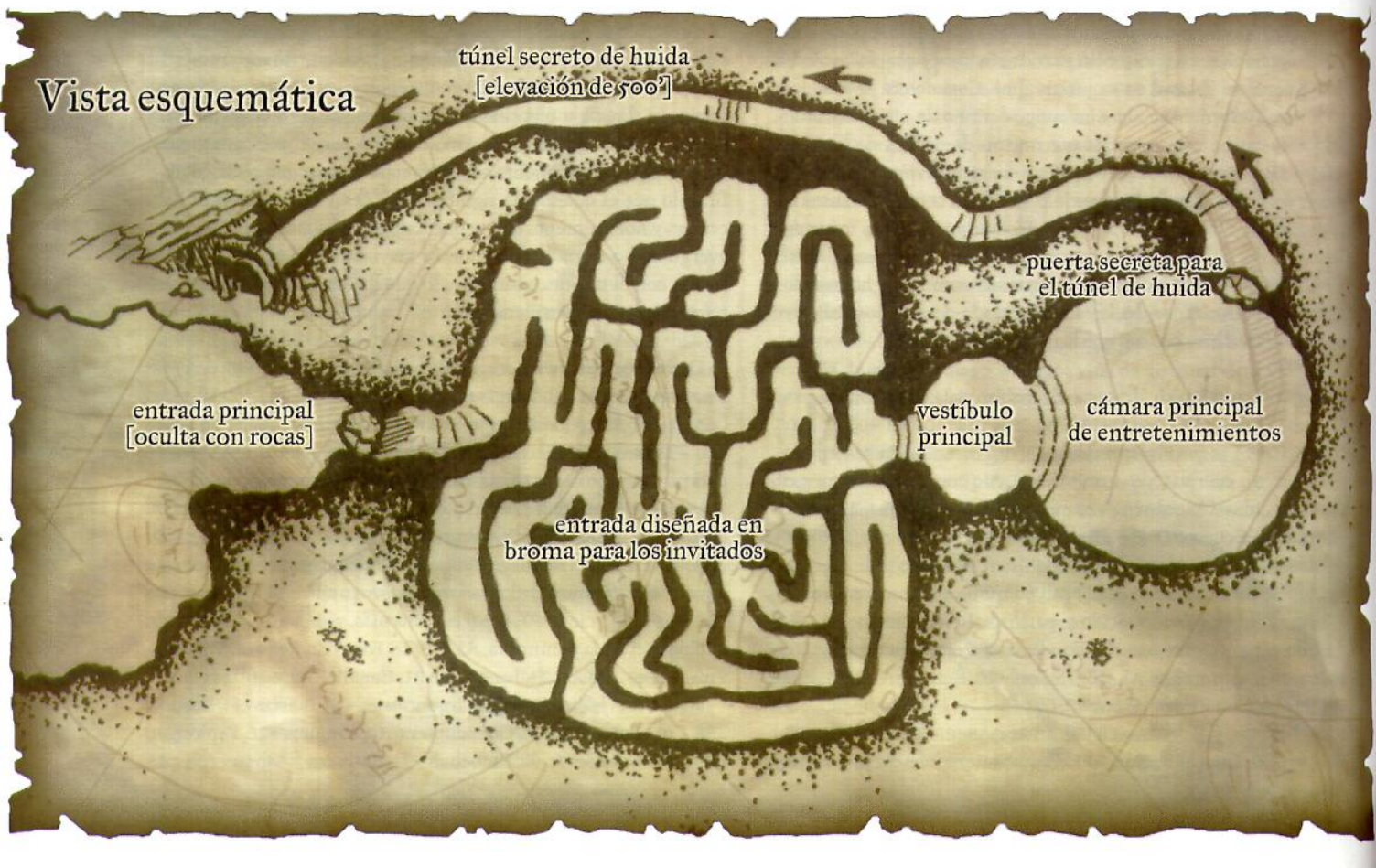
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +34, Avistar +34, Buscar +34, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +34, Esconderse -8, Escuchar +34, Engañar +34, Interpretar

Dragón de cobre

Guarida típica de un dragón de cobre

[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]





(oratoria) +21, Intimidar +29, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +24, Saber (local) +24, Saber (naturaleza) +24, Saber (religión) +24, Saltar +24; Aliento pegajoso, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Intensificar aliento, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 30 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* 1/día: *transmutar roca en barro/barro en roca.* Nivel de lanzador 13.º.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 18d4 ácido, Reflejos CD 30 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50' (línea de 100' si es moldeado), ralentizar 1d6+9 asaltos, Fortaleza CD 30 niega (o mayor si es intensificado.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/7/7/4; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: *acción aleatoria, animar una cuerda, escudo de fe, impacto verdadero, proyectil mágico;* 2.º: *convocar plaga, estallar, gracia felina, nube brumosa, telaraña, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *curar heridas graves, lanzar maldición, nube apestosa, sugestión;* 4.º: *desesperación aplastante, enervación, geas menor, martillo del caos;* 5.º: *espejismo arcano, nube mortal, telecinesis;* 6.º: *mano forzuda de Bigby, sanar.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 270', DG 28 o menos, Voluntad CD 29 niega.

Keicjannicarayas
Dragona de cobre venerable

En el fondo de una vasta y enorme sima en mitad de una lejana cordillera montañosa, Keicjannicarayas ha establecido su guarida. Allí, donde el cielo azul es un débil brillo entre las faraónicas paredes de roca, pasa los años sumida en conversaciones con su único compañero; un titán llamado Parakoursos, aprisionado en este lugar desde hace eones por un crimen contra los dioses que nunca ha revelado. La sabiduría y el conocimiento del titán son un desafío para la dragona, y nunca se cansan de poner a prueba el intelecto y el corazón del otro para aprender acerca del universo y acerca de ellos. Keicjannicarayas trae agua y comida al titán, le cuenta lo que ve en el mundo de arriba y le cuida cariñosamente. Parakoursos, por su parte, haría cualquier cosa por ella, pero su aprisionamiento le deja virtualmente indefenso. Sin embargo, más o menos en el último año, Keicjannicarayas ha llegado a creer que Parakoursos posee alguna información que es vital para la supervivencia del cosmos, un conocimiento que no comparte con ella y que está relacionado con su aprisionamiento. Esta sospecha está empañando algo sus conversaciones, y ahora suelen sentarse en silencio, a veces durante días.

Keicjannicarayas: dragona de cobre venerable; VD 22; dragón Enorme (tierra); DG 32d12+192; pg 400; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 39, toque 8, sorprendido 39; Atq base +32, Presa +51; Atq +41 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +41 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +36 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +36 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +36 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 15/magia, RC 28, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +24, Ref +18, Vol +23; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +37, Avistar +34, Buscar +37, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +38, Esconderse -8, Escuchar +37, Engañar +37, Interpretar (cantar) +15, Intimidar +34, Reunir información +39, Saber (arcano) +25, Saber (geografía) +25, Saber (local) +25, Saber (naturaleza) +25, Saber (religión) +25, Saltar +28; Aliento pegajoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Grande y en carga, Hendedura, Intensificar aliento, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Reflejos de combate, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 32 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* 1/día: *muro de piedra, transmutar roca en barro/barro en roca.* Nivel de lanzador 15.º.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 20d4 ácido, Reflejos CD 32 mitad (o mayor si es intensificado); o cono de 50' (línea de 100' si es moldeado), ralentizar 1d6+10 asaltos, Fortaleza CD 32 niega (o mayor si es intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: *acción aleatoria, escudo de fe, impacto verdadero, orden imperiosa, proyectil mágico;* 2.º: *convocar plaga, gracia felina, nube brumosa, telaraña, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *curar heridas graves, lanzar maldición, nube apestosa, sugestión;* 4.º: *desesperación aplastante, enervación, geas menor, martillo del caos;* 5.º: *debilidad mental, espejismo arcano, nube mortal, telecinesis;* 6.º: *doble engañoso, mano forzuda de Bigby, sanar;* 7.º: *jaula de fuerza , terremoto.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 300', DG 31 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Bruntutalephión
Dragón de cobre sierpe

Los dragones rojos jóvenes parecen surgir en el territorio de Bruntutalephión como si fuesen una plaga de sabandijas. Su teoría consiste en que una hembra extremadamente prolífica ha sembrado de huevos la región volcánica durante décadas, y los jóvenes que han eclosionado están alcanzando la edad de joven adulto, abriéndose camino desde sus nidos subterráneos hasta la superficie, y emergiendo para sembrar el caos y la destrucción sobre sus preciosas tierras. A Bruntutalephión le puede llevar casi un año cazar y exterminar a un solo dragón rojo, y cada vez más se encuentra enfrentándose a grupos de juveniles y jóvenes astutos. Tres o cuatro rojos jóvenes a la vez es suficiente para que, incluso un poderoso dragón de cobre como Bruntutalephión, tenga algunas dificultades, y se está cansando de esta guerra interminable.

Bruntutalephión: dragón de cobre sierpe; VD 23; dragón Gargantuesco (tierra); DG 35d12+245; pg 472; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 40, toque 8, sorprendido 40; Atq base +35, Presa +59; Atq +44 cuerpo a cuerpo (4d6+12/19-20, mordisco); Atq completo +44 cuerpo a cuerpo (4d6+12/19-20, mordisco), +41 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +41 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +41 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 20/magia, RC 29, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la

oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +26, Ref +19, Vol +25; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +41, Avistar +41, Buscar +41, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +48, Esconderse -12, Escuchar +41, Engañar +37, Interpretar (actuar) +18, Intimidar +46, Saber (arcano) +32, Saber (geografía) +32, Saber (local) +32, Saber (naturaleza) +32, Saber (religión) +32, Saltar +28; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Critico mejorado (mordisco), Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Recuperar el aliento, Reflejos de combate, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (mordisco), Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 34 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* 1/día: *muro de piedra, transmutar roca en barro/barro en roca.* Nivel de lanzador 17.º.

Arma de aliento (Sb): línea 120', 22d4 ácido, Reflejos CD 34 mitad; o cono de 60', ralentizar 1d6+11 asaltos, Fortaleza CD 34 niega.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas leves, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: *alarma, escudo de fe, grasa,, proyectil mágico, rayo de fatiga;* 2.º: *contorno borroso, convocar plaga, gracia felina, telaraña;* 3.º: *curar heridas graves, disipar magia, lanzar maldición, nube apestosa;* 4.º: *desesperación aplastante, martillo del caos, puerta dimensional, tormenta de hielo;* 5.º: *cono de frío, debilidad mental, polimorfar funesto, telecinesis;* 6.º: *globo de invulnerabilidad, relámpago zigzagueante, sanar;* 7.º: *excursión etérea, jaula de fuerza , terremoto;* 8.º: *horrible marchitamiento, palabra de poder aturdidor.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 330', DG 34 o menos, Voluntad CD 33 niega.

Ugilanistorda
Dragona de cobre gran sierpe

Ugilanistorda es la risueña dirigente de un tranquilo dominio silvano poblado por todo tipo de fatas. Como una reina feérica, preside banquetes interminables en un tranquilo claro, rodeada de sátiros y duendes, ninfas y dríadas, centauros y unicornios, elfos salvajes y un puñado de ents. Es tan anciana que parece formar parte de la tierra donde se encuentra (hay roca y tierra incrustada en su piel, y hojas y hierba brotan de sus hombros y de su cola). Ni ella ni su asamblea toleran a los intrusos; las criaturas que entran en su dominio suelen ser atrapadas por los elfos salvajes, y llevados con los ojos tapados ante Ugilanistorda. Ella mata a las criaturas que sus pixis dicen que son malignas, y generalmente expulsa a las criaturas buenas o neutrales, a menos que la impresionen o la diviertan en grande.

Ugilanistorda: dragona de cobre gran sierpe; VD 25; dragón Gargantuesco (tierra); DG 38d12+304; pg 551; Inic +4; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 43, toque 8, sorprendido 43; Atq base +38, Presa +63; Atq +47 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +47 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +42 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 20/magia, RC 31, sentido ciego 60', *trepar cual arácnido*, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +29, Ref +21, Vol +27; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +47, Avistar +47, Buscar +44, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +51, Esconderse -12, Escuchar +47, Engañar +40, Interpretar (cantar) +26, Intimidar +45, Saber (arcano) +36, Saber (geografía) +34, Saber (local) +34, Saber (naturaleza) +34, Saber (religión) +34, Saltar +55; Aliento pegajoso, Aliento persistente, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Moldear aliento, Onda de choque, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 37 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas : 2/día: *transformar piedra.* 1/día: *muro de piedra, remover tierra, transmutar roca en barro/barro en roca.* Nivel de lanzador 19.º.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 24d4 ácido, Reflejos CD 37 (o mayor si es intensificado) mitad; o cono de 60' (línea de 120' si es moldeado), ralentizar 1d6+12 asaltos, Fortaleza CD 37 (mayor si es intensificado) niega.

Conjuros: como un hechicero de 19.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/7/7/6/6/4; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, curar heridas leves, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, sonido fantasma;* 1.º: *escudo, impacto verdadero, orden imperiosa, proyectil mágico, ventriloquismo;* 2.º: *detectar pensamientos, gracia felina, imagen múltiple, nube brumosa, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *círculo mágico contra el mal, imagen mayor, intermitencia, sugestión;* 4.º: *curar heridas críticas, enervación, geas menor, tentáculos negros de Evard;* 5.º: *inmovilizar monstruo, imagen arcana, nube aniquiladora, transmutar roca en barro;* 6.º: *doble engañoso, disipar magia mayor, imagen permanente;* 7.º: *curar heridas graves en masa, convocar monstruo VII, mano aferradora de Bigby;* 8.º: *danza irresistible de Otto, esfera telekinética de Otiluke, polimorfar cualquier cosa;* 9.º: *enjambre elemental, dominar monstruo.*

Presencia pavorosa (Ex): radio de 360', DG 37 o menos, Voluntad CD 35 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES NEGROS

A continuación se describen doce ejemplos de dragones negros, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Respiración acuática (Ex): todos los dragones negros pueden respirar bajo el agua indefinidamente y puede utilizar bajo el agua sus armas de aliento, sus conjuros y otras aptitudes.

Habilidades: un dragón negro puede desplazarse por el agua a su velocidad de nadar sin tener que realizar pruebas de Nadar. Posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Plaga
Dragona negra cría

Como el típico hurón, extremadamente territorial, presumida y siempre hambrienta, Plaga tiende a exhalar ácido primero y

DRAGÓN NEGRO



Nunca creas que un nido expuesto no está vigilado

Vista ventral
Fíjate en los cuernos distintivos

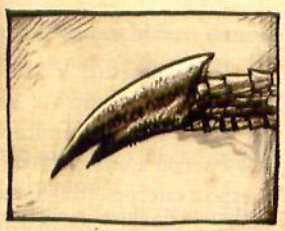
Huevo

Menudo

Pequeño

Juvenil

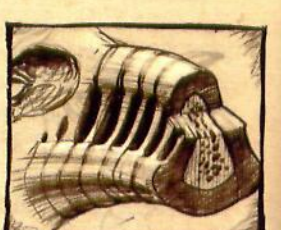
Adulto



Púa de la cola



Existen dos glándulas de ácido situadas dentro de la boca a ambos lados de la lengua



No pierdas el tiempo intentando cortar los cuernos...

a considerar las consecuencias después. Plaga se considera a sí misma la criatura más peligrosa en su pedazo del pantano. Ella es la reina de todo lo que contempla; sin embargo, es una dragona Menuda y en realidad no contempla demasiado. La mera visión de cualquier criatura más bella que ella (y lo son la mayoría de las criaturas) enfurece a Plaga. Disfruta destruyendo cosas bonitas, especialmente pájaros y animales pequeños. Asimismo, realiza marcas y rayaduras sobre pequeñas plantas, árboles e incluso rocas solamente por el placer de hacerlo.

Plaga: dragona negra cría; VD 3; dragón Menudo (agua); DG 4d12+4; pg 30; Inic +4; Vel 60', Vl 100' (regular), Nd 60'; CA 15, toque 12, sorprendido 15; Atq base +6, Presa -4; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco), +1 cuerpo a cuerpo (1d3, 2 garras); Espacio/Alcance: 2 1/2'/0' (5' con mordisco); AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +4; Fue 11, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +2, Avistar +6, Buscar +2, Esconderse +14, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6, Nadar +14; Alerta, Iniciativa mejorada.

Arma de aliento (Sb): línea 30', 2d4 ácido, Reflejos CD 13 mitad.

Kurnoc
Dragón negro muy joven

A Kurnoc le gusta merodear cerca de su hogar en el pantano y se congratula sobre lo duro, lo horrible y lo excelente que es. Kurnoc disfruta especialmente robando presas de otros depredadores (esas victorias le parecen más una conquista que un simple robo de comida).

A Kurnoc le gusta anunciar su presencia antes de atacar, normalmente rugiendo desafiante. Su tema favorito de conversación es la última muerte de un grupo bajo las garras y colmillos de Kurnoc. Si el grupo decide retirarse como respuesta a las bravatas de Kurnoc, el dragón atacará en cuanto le den la espalda.

Cuando se enfrenta a un adversario en combate, Kurnoc suele cargar, gruñendo y escupiendo como un gato furioso. Este comportamiento suele hacer huir a su adversario, al cual persigue con regocijo el dragón. Cuando se enfrenta a un grupo de enemigos inteligentes, Kurnoc los insulta y amenaza durante un breve periodo, y entonces ataca utilizando su arma de aliento sobre el mayor número de enemigos que pueda antes de cargar al cuerpo a cuerpo.

Kurnoc: dragón negro muy joven; VD 4; dragón Pequeño (agua); DG 7d12+7; pg 52; Inic +0; Vel 60', Vl 100' (regular), Nd 60'; CA 17, toque 11, sorprendido 17; Atq base +9, Presa +4; Atq +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +7 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +6, Ref +5, Vol +5; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Avistar +8, Buscar +5, Esconderse +8, Escuchar +6, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +6, Nadar +15; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ampliar aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 40' (línea de 60' si es ampliado), 4d4 ácido, Reflejos CD 14 mitad.

Jurlfalud
Dragona negra joven

A Jurlfalud le gustan la oscuridad, la soledad y los montones de monedas sobre los que hacerse un cómodo lecho. Pasa la mayor parte de los días merodeando en silencio por su guarida. Recibe tributo de un tribu de kóbolds a cuyo líder mató hace varios años.

De vez en cuando, siente la necesidad de recordar a los kóbolds el miedo que deben tenerla o de explorar el área en las cercanías de su guarida en busca de intrusos. Tiene cuidado de permanecer inadvertida durante sus idas y venidas. Jurlfalud prefiere comenzar el combate con un ataque cuerpo a cuerpo. Permanece escondida y elige a un oponente poco protegido para su primer ataque.

Jurlfalud: dragona negra muy joven; VD 5; dragón Mediano (agua); DG 10d12+20; pg 85; Inic +4; Vel 60', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 19, toque 10, sorprendido 19; Atq base +12, Presa +12; Atq +12 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +12 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +7 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +9, Ref +7, Vol +7; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Buscar +10, Diplomacia +3, Engañar +3, Esconderse +10, Escuchar +12, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +6, Saber (arcano) +3, Nadar +23; Alerta, Ataque poderoso, Ampliar aliento, Iniciativa mejorada, Moldear aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 60' (cono de 30' si es moldeado), 6d4 ácido, Reflejos CD 17 mitad.

Myastanaklón
Dragón negro juvenil

Myastanaklón, que habita en el fondo de un fétido lago, sale muy pocas veces a la superficie y apenas ve el sol. De hecho, cuando el sol brilla especialmente fuerte sobre la superficie del lago y el agua está especialmente clara, se rodea a sí mismo con oscuridad mágica para poder continuar disfrutando de la penumbra acuática. Nunca habla y casi nunca lucha, prefiriendo flotar lentamente por las aguas, melancólico, mientras come pescado, cocodrilos y hombres lagarto que se acercan demasiado.

Myastanaklón: dragón negro juvenil; VD 7; dragón Mediano (agua); DG 13d12+26; pg 110; Inic +0; Vel 60', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 22, toque 10, sorprendido 22; Atq base +16, Presa +16; Atq +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +14 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, oscuridad; CE inmunidad a *dormir*,

cido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', isión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; S Fort +10, Ref +8, Vol +8; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 10, ab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Buscar +12, Concentración 8, Diplomacia +4, Engañar +4, Escuchar +12, Intimidar +16, ber (arcano) +4, Saber (naturaleza) +4, Nadar +23; Aliento gajoso, Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, raje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 60' (línea de 90' si es ampliado), + ácido, Reflejos CD 18 mitad.

Oscuridad (St): 3/día: como oscuridad, pero 40' de radio. vel de lanzador 4.º.

withurix
ona negra joven adulta

ienta de sangre, con mal temperamento y voraz, Munwithu-ha demostrado ser tan traicionera e implacable como las ismas a las que llama hogar. Ha intimidado totalmente a os grupos de pescuezos, que viven aterrorizados con ella. withurix se ha ido quedando insatisfecha con su posición alto de la cadena alimenticia local y ahora se deleita con illo del oro, que no se empaña ni con las cenagosas aguas guarida. También ha comenzado a pensar en buscar una a.

Munwithurix le gusta el combate cuerpo a cuerpo; aún asi, tonta. Normalmente observa a su enemigo unos pocos tos, ya sea escondida y vigilándole mientras se acerca o siguiéndole durante un rato, antes de lanzarse ella misma nbate.

nwithurix: dragona negra joven adulta; VD 9; dragón le (agua); DG 16d12+48; pg 152; Inic +0; Vel 60', Vl 150'), Nd 60'; CA 24, toque 9, sorprendido 24; Atq base +19, +24; Atq +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq eto +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +17 cuerpo po (1d8+2, 2 garras), +17 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), erpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' n mordisco); AE arma de aliento, conjuros, oscuridad, cia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, magia, RC 17, respiración acuática, sentido ciego 60', en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS 3, Ref +10, Vol +11; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 12.

lidades y dotes: Avistar +17, Buscar +17, Diplomacia +10, r +9, Escuchar +17, Esconderse +4, Hablar un idioma 3 Intimidar +19, Moverse sigilosamente +16, Nadar +20, +12; Aliento pegajoso, Ataque múltiple, Ataque pode-flejos de combate, Viraje brusco.

a de aliento (Sb): línea 80', 10d4 ácido, Reflejos CD 21

uros de hechicero conocidos (5/4; CD salvación 11 del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, rayo de escarcha, a*; 1.º: *grasa, protección contra el bien.*

uros: como un hechicero de 1.er nivel.

idad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 50' de radio. lanzador 5.º.

ncia pavorosa (Ex): radio 150', DG 15 o menos, Volun-9 niega.

Haldulfvinemmonis
Dragón negro adulto

Haldulfvinemmonis es un matón. Se deleita con su fuerza física, pero disfruta aún más por lo que puede hacer con ella. Contempla el mundo entero como si fuese su *buffet*, y al resto de las criaturas como si fuesen objetos para divertirle o como molestias para ser eliminadas. En esta última categoría está su madre, Bluutsvilvarrt, que le atormentó sin piedad cuando era más joven y ahora es el objeto de todo su odio. Haldulfvinemmonis vive para el día en que pueda tomarse su venganza.

Haldulfvinemmonis: dragón negro adulto; VD 11; dragón Grande (agua); DG 19d12+76; pg 199; Inic +4; Vel 60', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 27, toque 9, sorprendido 27; Atq base +24, Presa +29; Atq +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +19 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros, *corromper agua*, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 5/magia, RC 18, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +15, Ref +11, Vol +12; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +21, Buscar +21, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +9, Engañar +9, Escuchar +18, Esconderse +2, Intimidar +20, Moverse sigilosamente +20, Nadar +20, Saber (arcano) +9, Saber (naturaleza) +7; Apresurar aptitud sortílega, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Moldear aliento, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 80', 12d4 ácido, Reflejos CD 23 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; CD salvación 11 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, impacto verdadero, protección contra el bien.*

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

***Corromper agua* (St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de agua o de líquidos que contengan agua; alcance 180'; Vl CD 20 niega.

Oscuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 60' de radio. Nivel de lanzador 6.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 15 o menos, Voluntad CD 19 niega.

Eliinwyluwyther
Dragona negra adulta madura

Eliinwyluwyther es una líder, una diplomática y una tirana despiadada. Gobierna un pequeño imperio compuesto por varias tribus de hombres lagarto, un clan esclavizado de elfos salvajes bárbaros y varios khuul. Ha establecido su guarida en unas antiguas ruinas, situadas en el corazón de una enorme zona pantanosa, construidas por una antigua raza olvidada hace largo tiempo para honrar a sus extraños dioses. En su santuario más recóndito, estas deidades la susurran mientras duerme, plantando las semillas de la locura en su mente. Su comportamiento ahora es impredecible, puede cambiar en un instante de una diplomática zalamera a una salvaje incontrolada, y sus súbditos sienten terror a cualquier audiencia con ella.

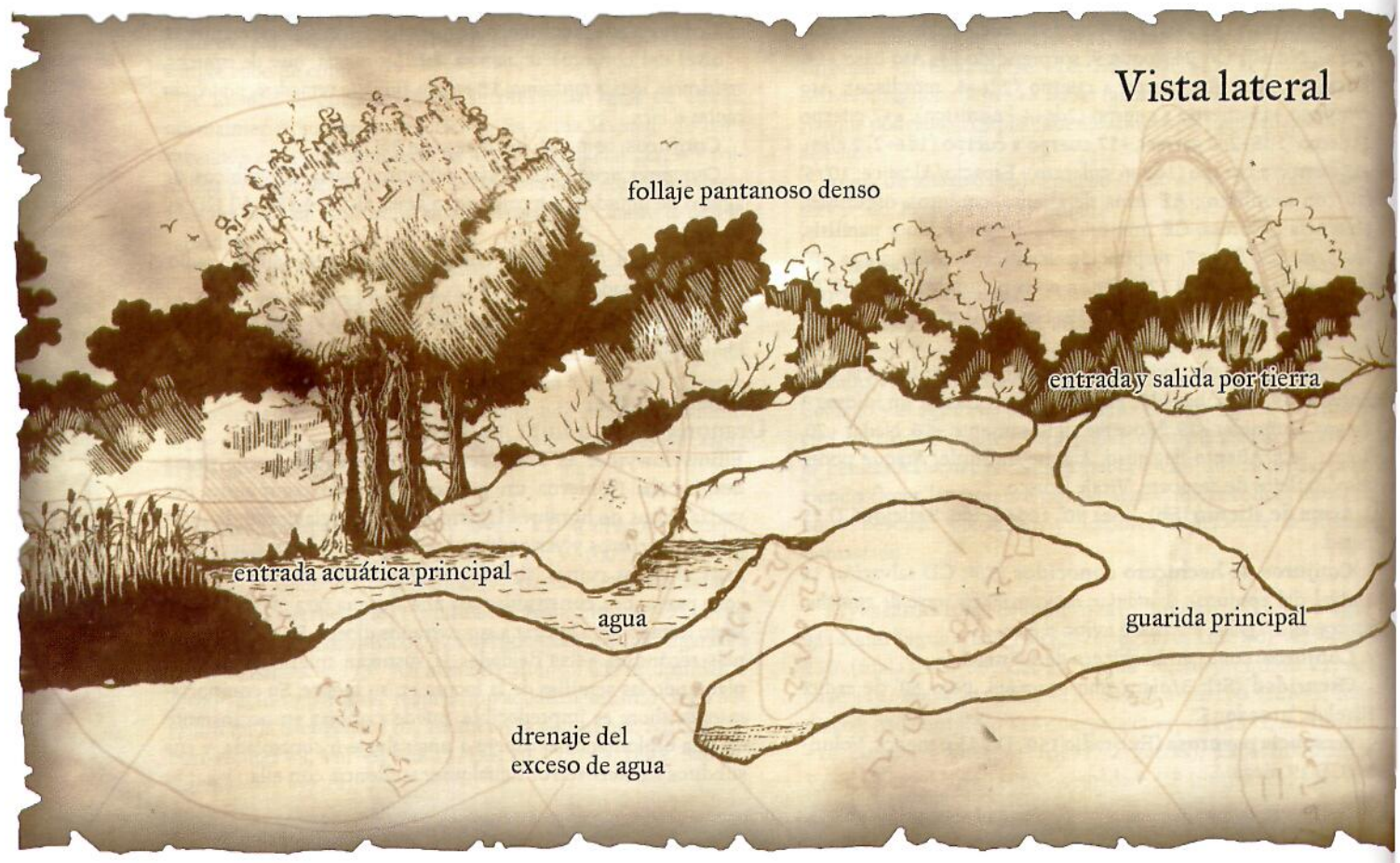
Dragón negro

Guarida típica de un dragón negro

[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]



Vista frontal



Vista lateral

Eliinwyluwyther: dragona negra adulta madura; VD 14; ragón Enorme (agua); DG 22d12+110; pg 253; Inic +0; Vel 60', l 150' (mala), Nd 60'; CA 29, toque 8, sorprendido 29; Atq base 28, Presa +38; Atq +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq mpleto +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +23 cuerpo cuerpo (2d6+4, 2 garras), +23 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), 3 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: '/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, conjus, *corromper agua*, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmuni d a *dormir*, ácido y parálisis, RD 10/magia, RC 23, respiración uática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en penumbra; AL CM; TS Fort +18, Ref +13, Vol +15; Fue 27, Des , Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +24, Buscar +24, Concentración 7, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +26, Engañar Escuchar +24, Esconderse -1, Intimidar +26, Moverse sigiamente +22, Nadar +21, Saber (local) +7; Aliento pegajoso, resurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Despertar , Dividir aliento, Moldear aliento, Viraje brusco.

plastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o nores sufren 2d8+12 puntos de daño contundente, y deben erar un TS Reflejos CD 26 o quedarán sujetas.

rma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldo), 14d4 ácido, Reflejos CD 26 mitad.

onjuros de hechicero conocidos (6/7/5; CD salvación - nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, luces danzannarca arcana, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *lo, impacto verdadero, protección contra el bien, proyectil mágico, de debilitamiento;* 2.º: *nube brumosa, telaraña.*

onjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

***rromper agua* (St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de o de líquidos que contengan agua; alcance 210'; Vl CD 23 a.

scuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 70' de radio. l de lanzador 7.º.

esencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 21 o menos, Voluntad CD 23 niega.

ritturnuroth
n negro viejo

ohvritturnuroth le gustan las serpientes. Sisea cuando y olfatea el aire con su lengua más de lo necesario. Incluso orme orgullo no impide que se deslice sobre su vientre lo le conviene. En la densa jungla que rodea su guarida, e los árboles son extremadamente densos, es una forma de moverse. Twohvritturnuroth no tiene un control o sobre las serpientes, pero le sirven varios yuan-ti (preas abominaciones). Se considera un ser furtivo e incluso tor, pero es mucho más efectivo cuando se convierte en vaje total.

hvritturnuroth: dragón negro viejo; VD 16; dragón ne (agua); DG 25d12+125; pg 287; Inic +0; Vel 60', Vl 150' , Nd 60'; CA 32, toque 8, sorprendido 32; Atq base +32, +42; Atq +32 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq eto +32 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +27 cuerpo o (2d6+4, 2 garras), +27 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), erpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, *corromper agua*, engarro mejorado, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 10/magia, RC 22, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +19, Ref +14, Vol +16; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +30, Buscar +30, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +12, Engañar +10, Escuchar +30, Esconderse +0, Intimidar +32, Moverse sigilosamente +28, Nadar +25, Saber (local) +10, Trepar 13; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Cola constrictora, Engarro mejorado, Engarro, Lucha a ciegas, Moldear aliento, Viraje brusco

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *crecimiento vegetal.* Nivel de lanzador 8.º.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 16d4 ácido, Reflejos CD 27 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/4; CD salvación 12 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, proyectil mágico, toque gélido;* 2.º: *nube brumosa, oscuridad, pauta hipnótica;* 3.º: *nube apestosa, sugestión.*

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

***Corromper agua* (St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de agua o de líquidos que contengan agua; alcance 240'; Vl CD 24 niega.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+9/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Oscuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 80' de radio. Nivel de lanzador 8.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 24 o menos, Voluntad CD 24 niega.

Iyriddelmirev
Dragona negra muy vieja

En las estribaciones de un enorme pantano se encuentra una pequeña ciudad de humanos y sus gentes, con un muelle en el río donde las hierbas y las maderas que produce el pantano son embarcados hacia el cercano puerto de mar con destino a otras tierras. El agua salobre del río fluye a través de las alcantarillas bajo la ciudad, y es aquí donde Iyriddelmirev ha establecido su guarida. Sin embargo, la mayor parte del tiempo la pasa en la parte superior de la ciudad, polimorfada en la forma de una humana de piel negra. Dirige una banda de ladrones, la mayoría de ellos humanos, casi ninguno de los cuales sospecha de su verdadera identidad. La banda obtiene muchos beneficios del conocimiento que su líder tiene sobre las alcantarillas de la ciudad, y sus miembros suelen escapar a través de pasajes llenos de agua que las autoridades creen imposibles de franquear.

Iyriddelmirev: dragona negra muy vieja; VD 18; dragón Enorme (agua); DG 28d12+168; pg 350; Inic +4; Vel 60', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 35, toque 8, sorprendido 35; Atq base +36, Presa +46; Atq +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq

completo +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +34 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, *corromper agua*, engarro mejorado, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 15/magia, RC 23, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +22, Ref +16, Vol +19; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +36, Buscar +34, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +15, Engañar +13, Escuchar +36, Esconderse +2, Intimidar +36, Moverse sigilosamente +31, Nadar +28, Saber (arcano) +16, Saber (local) +13, Saber (geografía) +13, Saber (naturaleza) +13; Acosador de sortílegos, Alerta, Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 30 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 9.º.

Arma de aliento (Sb): línea 100', 18d4 ácido, Reflejos CD 30 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/4; CD salvación 13 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico, toque gélido*; 2.º: *convocar plaga, detectar pensamientos, falsa vida, nube brumosa*; 3.º: *disipar magia, indetectabilidad, ralentizar*; 4.º: *polimorfarse, tentáculos negros de Evard*.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Corromper agua **(St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de agua o de líquidos que contengan agua; alcance 270'; Vl CD 27 niega.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+9/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Oscuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 90' de radio. Nivel de lanzador 9.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 27 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Keygrodekkerrhylon
Dragón negro venerable

Keygrodekkerrhylon se ha relajado algo con la edad. En su juventud tenía mal carácter y era extremadamente violento. Buscó la confrontación incluso con dragones más viejos y poderosos, y triunfó debido a su gran tenacidad (o huyó por su vida). Habiendo sobrevivido para celebrar su 800.º cumpleaños, se ha calmado y ya no busca pelea. Sin embargo, no la evita y muchos jóvenes aspirantes que piensan que su retirada es un signo de debilidad han aprendido la verdad para su consternación.

Keygrodekkerrhylon solamente quiere ahora que le dejen tranquilo, pero su reputación como un ser salvaje atrae una procesión compuesta por aquellos que buscan la gloria y la riqueza matando a ese terrible monstruo. Recientemente ha abandonado la guarida que ha utilizado durante cinco siglos, y busca un aislamiento mayor en su nueva cueva subterránea, en el fondo de un enorme complejo de mazmorras.

Keygrodekkerrhylon: dragón negro venerable; VD 19; dragón Enorme (agua); DG 31d12+186; pg 387; Inic +4; Vel 60', Vl 150' (mala), Nd 60'; CA 38, toque 8, sorprendido 38; Atq base +40, Presa +50; Atq +40 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +40 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +36 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +35 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, *corromper agua*, desgarrar, engarro mejorado, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 15/magia, RC 25, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +23, Ref +17, Vol +20; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +37, Buscar +37, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +18, Engañar +14, Escuchar +37, Esconderse +5, Intimidar +39, Moverse sigilosamente +34, Nadar +32, Saber (arcano) +16, Saber (local) +16, Saber (naturaleza) +16; Agarrar y engullir, Aliento pegajoso, Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro mejorado, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' ×15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *plaga de insectos*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 13 + nivel de conjuro).

Arma de aliento (Sb): línea 100', 20d4 ácido, Reflejos CD 31 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/6/4; CD salvación 13 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *convocar plaga, detectar pensamientos, falsa vida, nube brumosa, oscuridad*; 3.º: *disipar magia, ráfaga de viento, toque vampírico*; 4.º: *polimorfarse, tentáculos negros de Evard*; 5.º: *inmovilizar monstruo, nube aniquiladora*.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Corromper agua **(St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de agua o de líquidos que contengan agua; alcance 300'; Vl CD 28 niega.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+14/asalto y garra para 2d8+7/asalto.

Desgarrar (Ex): daño extra 4d6+16.

Oscuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 100' de radio. Nivel de lanzador 11.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 30 o menos, Voluntad CD 28 niega.

Bluutsvilvarrt
Dragona negra sierpe

Bluutsvilvarrt es una sádica tirana cuyo mayor placer en la vida es infligir tanto sufrimiento como le sea posible sobre cualquier criatura que se atreva a ponerse a su vista. Su mayor desprecio

lo reserva para los dragones negros más jóvenes, incluyendo a su propia progenie. Algunos de su camada, incluyendo a Haldulfvinemmonis (página 233), abrigan contra ella un resentimiento desde hace largo tiempo debido a esto.

A Bluutsvilvarrt le gusta inspirar terror, acechando a los intrusos en su dominio pantanoso y dejándoles ver retazos de sus alas, cola u ojos antes de desaparecer. Cuando los intrusos están debidamente aterrorizados, separa a los miembros del grupo y juega con ellos antes de despacharlos. Si su vida corre peligro, deja a un lado estas tácticas de juego, mostrándose totalmente ofensiva o escapando invisible si es necesario.

Bluutsvilvarrt: dragona negra sierpe; VD 20; dragón Gargantuesco (agua); DG 34d12+238; pg 459; Inic +4; Vel 60', Vl 200' (torpe), Nd 60'; CA 39, toque 6, sorprendido 39; Atq base +42, Presa +58; Atq +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +40 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +40 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +40 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido de cola, conjuros, *corromper agua*, desgarrar, engarro mejorado, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 20/magia, RC 26, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +26, Ref +19, Vol +27; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Avistar +41, Buscar +41, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +23, Engañar +24, Escuchar +41, Esconderse +8, Intimidar +43, Moverse sigilosamente +37, Nadar +37, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +21, Saber (naturaleza) +21; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Curación rápida, Engarro, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Maximizar aliento, Moldear aliento, Viraje brusco, Voluntad épica.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 34 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *plaga de insectos*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 13.º; salvación CD 14 + nivel de conjuro).

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 22d4 ácido, Reflejos CD 34 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 34 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/7/6/4; CD salvación 14 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *estallar, gracia felina, imagen menor, nube brumosa, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, nube apestosa, toque vampírico*; 4.º: *asesino fantasmal, enervación, lanzar maldición, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, inmovilizar monstruo, nube aniquiladora*; 6.º: *controlar las aguas, disipar magia mayor*.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

***Corromper agua* (St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de agua o de líquidos que contengan agua; alcance 330'; Vl CD 31 niega.

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+12/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Desgarrar (Ex): daño extra 4d6+16.

Oscuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 110' de radio. Nivel de lanzador 13.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 33 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Eribonyxtaliff
Dragón negro gran sierpe

Eribonyxtaliff sueña con ser el nuevo Ashardalón; el mayor dragón negro que ha vivido jamás y el progenitor de una raza completamente nueva. Es un dragón poderoso, eso seguro, pero su progenie semidragón nunca ha vivido para cumplir las expectativas de su padre. Sus hijos incluyen semicocodrilos bestiales y semidinosaurios, una pequeña tribu de semihombres lagarto, unos semisirenios desperdigados e incluso unas pocas semimasas bamboleantes y semizarcículos. Utiliza este pequeño ejército de semidragones como agentes y servidores en su dominio del pantano y más allá de este. De acuerdo con su orgullo, Eribonyxtaliff está buscando actualmente que le acepten en el exclusivo culto de los discípulos de Ashardalón (consulta la página 87).

Eribonyxtaliff: dragón negro gran sierpe; VD 22; dragón Gargantuesco (agua); DG 37d12+296; pg 536; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (torpe), Nd 60'; CA 42, toque 6, sorprendido 42; Atq base +46, Presa +62; Atq +46 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +46 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +45 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +44 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +44 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido de cola, conjuros, *corromper agua*, desgarrar, engarro mejorado, hechizar reptiles, oscuridad, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 20/magia, RC 30, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +28, Ref +20, Vol +29; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +21, Avistar +45, Buscar +45, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +27, Diplomacia +49, Engañar +45, Escuchar +21, Esconderse +4, Intimidar +47, Moverse sigilosamente +40, Nadar +37, Saber (arcano) +45, Saber (naturaleza) +45; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Desgarrar, Despertar RC, Engarro, Lucha a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco, Voluntad épica.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 36 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *plaga de insectos*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 15.º; salvación CD 15 + nivel de conjuro).

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 24d4 ácido, Reflejos CD 36 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 15 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *contacto electrizante, escudo, impacto verdadero, manos ardientes, proyectil mágico*; 2.º: *estallar, gracia felina, imagen menor, nube brumosa, oscuridad*; 3.º: *acelerar, disipar magia, nube apestosa, toque vampírico*; 4.º: *asesino fantasmal, enervación, lanzar maldición, invisibilidad mayor*; 5.º: *crecimiento animal, debilidad mental, inmovilizar monstruo, nube aniquiladora*; 6.º: *círculo de muerte, disipar magia mayor, niebla ácida*; 7.º: *locura, palabra de poder aturdidor.*

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Corromper agua **(St):** 1/día: corrompe hasta 10' cúbicos de agua o de líquidos que contengan agua; alcance 360'; Vl CD 33 niega.

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d8+13/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Desgarrar (Ex): daño extra 4d8+19.

Hechizar reptiles **(St):** 3/día: como *hechizar a los monstruos en masa*, pero funciona solamente con reptiles; el dragón puede comunicarse con los reptiles hechizados como si estuviese utilizando *hablar con los animales*. Nivel de lanzador 15.º.

Oscuridad (St): 3/día: como *oscuridad*, pero 120' de radio. Nivel de lanzador 15.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 36 o menos, Voluntad CD 33 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES DE ORO

A continuación se describen doce ejemplos de dragones de oro, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Forma alternativa (Sb): un dragón de oro puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de su nivel de lanzador, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Respiración acuática (Ex): todos los dragones de oro pueden respirar bajo el agua indefinidamente y puede utilizar bajo el agua sus armas de aliento, sus conjuros y otras aptitudes.

Habilidades: un dragón de oro puede desplazarse por el agua a su velocidad de nadar sin tener que realizar pruebas de Nadar. Posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Luminia
Dragona de oro cría

Luminia es prácticamente una recién nacida. Actualmente está siendo criada en la casa de un sabio y buen rey. Vive en forma humana, con el aspecto de una niña de unos siete años. ¡Los visitantes y los miembros de esa casa se quedan bastante desconcertados ante el formidable intelecto de una cría de dragón de oro! A pesar de su juventud, tiene acceso total al rey asi como a sus consejeros de confianza más sagaces. Cabalga con frecuencia junto a un paladín de la casa real, una mujer ejemplar llamada Nhalia (LB humana Pal8). Se la permite asumir su forma natural una vez al día, durante no más de una hora, y utiliza este tiempo para practicar el vuelo.

Luminia: dragona de oro cría; VD 5; dragón Mediano (fuego); DG 8d12+16; pg 68; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 17, toque 10, sorprendido 17; Atq base +8, Presa +11; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +11 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +9 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +8, Ref +6, Vol +8; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +2, Avistar +10, Buscar +10, Diplomacia +14, Disfrazarse +10, Engañar +6, Escapismo +8, Esconderse +14, Escuchar +10, Intimidar +4, Nadar +27, Saber (arcano) +10, Saber (nobleza y realeza) +10, Saltar +19; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura.

Arma de aliento (Sb): cono 30', 2d10 fuego, Reflejos CD 16 mitad; o cono 30', 1 Fue, Fortaleza CD 16 niega.

Tekumu Nho
Dragón de oro muy joven

Tekumu Nho ha crecido bastante unido a un semielfo al que considera como algo entre su mascota y su hijo, un explorador llamado Thoran (LB semielfo Exp12). Los dos cazan juntos por las tierras salvajes, acabando con los enemigos predilectos de Thoran (gigantes, trasgoides y gnolls). El explorador tolera la relativa torpeza de Tekumu Nho a cambio de su valiosa ayuda en combate. La mayor parte del tiempo Tekumu Nho viaja asumiendo la forma de un mediano, para obtener los beneficios de su pequeño tamaño y la Destreza por encima de la media, o de un hurón (las mismas estadísticas que una comadreja) cuando el sigilo es esencial.

Tekumu Nho: dragón de oro muy joven; VD 7; dragón Grande (fuego); DG 11d12+33; pg 104; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 19, toque 9, sorprendido 19; Atq base +11, Presa +20; Atq +15 cuerpo a cuerpo (2d6+5, mordisco); Atq completo +15 cuerpo a cuerpo (2d6+5, mordisco), +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +13 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +13 cuerpo a cuerpo (1d8+7, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +10, Ref +7, Vol +10; Fue 21, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Buscar +14, Diplomacia +16, Disfrazarse +14, Engañar +8, Esconderse -4, Escuchar +14, Intimidar +18, Nadar +22, Saber


Hábitat/guarida
DRAGÓN DE ORO
Gargantuesco
Enorme
Grande
Mediano
Vientre
Espalda
Pata
Ala
ESCAMAS
Radio de explosión
Movimiento del ala en vuelo

(religión) +14, Saber (naturaleza) +9, Saltar +22; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Onda de choque.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 4d10 fuego, Reflejos CD 19 mitad; o cono 40', 2 Fue, Fortaleza CD 19 niega.

Posesiones: *anillo de protección +1, broche de escudo* (90 puntos).

Natintrapa
Dragona de oro joven

Para ser una dragona tan joven, Natintrapa ha soportado sucesos que la han proporcionado una confianza y una sabiduría codiciadas por dragones cinco veces mayores que ella. Sus padres fueron famosos campeones de Bahamut, vitales para purgar la tierra de incontables dragones malignos. Cuando llegó el tiempo en que se encontraban cerca de su crepúsculo, se habían ganado el verdadero odio de Tiamat, hasta que finalmente la propia Tiamat se encargó de eliminarlos cuando amenazaron a uno de sus mayores campeones, enviado a un avatar para matar a las dos grandes sierpes. Natintrapa quedó atrapada en mitad de la lucha y aunque sus padres perecieron, ella fue rescatada (nada menos que por un avatar de Bahamut). Antes de dejarla, el Dragón de platino otorgó su bendición sobre ella, y ella ha dedicado su vida a seguir los pasos de sus padres.

Natintrapa: dragona de oro joven; VD 9; dragón Grande (fuego); DG 14d12+42; pg 133; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 22, toque 9, sorprendido 22; Atq base +14, Presa +26; Atq +20 cuerpo a cuerpo (2d6+7, mordisco); Atq completo +20 cuerpo a cuerpo (2d6+7, mordisco), +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +15 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +15 cuerpo a cuerpo (1d8+10, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +12, Ref +9, Vol +12; Fue 25, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Buscar +17, Concentración +17, Diplomacia +19, Disfrazarse +17, Engañar +7, Esconderse -4, Escuchar +17, Intimidar +15, Nadar +23, Saber (nobleza y realeza) +12, Saber (religión) +11, Saltar +26, Sanar +19; Ataque poderoso, Ampliar conjuro, Flotar, Pericia en combate, Soltura con un arma (garra).

Arma de aliento (Sb): cono 40', 6d10 fuego, Reflejos CD 20 mitad; o cono 40', 3 Fue, Fortaleza CD 20 niega.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación;* 1.º: *impacto verdadero, retirada expeditiva.*

Yunshenunomei
Dragón de oro juvenil

Un enorme atrio rodeado de exquisitas estatuas con una fuente en cascada en el centro, es la entrada a la guarida de Yunshenunomei, y el resto de su morada en la cumbre de la montaña no es menos bella. Las otras estancias son espaciosas y aireadas, bañadas completamente por la luz del sol mediante ventanales y claraboyas. Es un apasionado coleccionista de arte, con una afición especial por las estatuas de temática religiosa, las cuales se encuentran en cada habitación. Suele recibir a los visitantes (y a los intrusos) en el atrio, adoptando forma humana, y llevando una túnica de seda y unas sandalias. Se sienta en el suelo mientras habla, y no ofrece un asiento mejor para sus invitados.

Yunshenunomei: dragón de oro juvenil; VD 11; dragón Grande (fuego); DG 17d12+68; pg 178; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 25, toque 9, sorprendido 25; Atq base +17, Presa +30; Atq +25 cuerpo a cuerpo (2d6+9, mordisco); Atq completo +25 cuerpo a cuerpo (2d6+9, mordisco), +20 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 garras), +20 cuerpo a cuerpo (1d6+4, 2 alas), +20 cuerpo a cuerpo (1d8+13, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +14, Ref +10, Vol +14; Fue 29, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +23, Avistar +24, Buscar +24, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +13, Disfrazarse +21, Engañar +6, Esconderse -4, Escuchar +24, Intimidar +26, Nadar +29, Saber (arcano) +14, Saber (nobleza y realeza) +14, Saber (religión) +14, Saltar +29, Sanar +24; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura, Pericia en combate, Romper arma mejorado, Viraje brusco.

Aptitudes sortílegas: *3/día: bendecir.* Nivel de lanzador 4.º.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 8d10 fuego, Reflejos CD 22 mitad; o cono 40', 4 Fue, Fortaleza CD 22 niega.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, marca arcana, perturbar muertos vivientes, prestidigitación, remendar;* 1.º: *fatalidad, orden imperiosa, toque gélido.*

Kacdaninymila
Dragona de oro joven adulta

Kacdaninymila vive la vida de un rico mercader urbano, sin tener en realidad ningún negocio. Mantiene una impecable y lujosa casa con enormes establos, y cabalga con frecuencia por las tierras de alrededor junto a un pequeño grupo de admiradores y sicofantes, además de derrochar su considerable riqueza en exquisitos caballos para añadirlos a su colección. Sin embargo, bajo la apariencia de un pequeño noble consentido se esconde el corazón de un paladín. Muestra ampliamente su riqueza para atraer a los ladrones y poder capturarlos para llevarlos ante la justicia, y cabalga fuera de la ciudad en guardia contra las criaturas malignas (sus "sicofantes" [en realidad sus seguidores] incluyen un buen número de paladines y clérigos buenos, guerreros y otros; un auténtico grupo de aventureros que protegen la ciudad del peligro sin recompensa o reconocimiento).

Kacdaninymila: dragona de oro joven adulta; VD 14; dragón Enorme (fuego); DG 20d12+100; pg 230; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 27, toque 8, sorprendido 27; Atq base +20, Presa +38; Atq +28 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +28 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +23 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +23 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +23

cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (10' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 5/magia, RC 21, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +17, Ref +12, Vol +16; Fue 31, Des 10, Con 21, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +24, Avistar +24, Buscar +24, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +15, Disfrazarse +14, Escapismo +20, Engañar +8, Esconderse -8, Escuchar +24, Intimidar +22, Montar +12, Nadar +34, Saber (local) +17, Saltar +32, Sanar +15, Trato con animales +14; Aliento tempestuoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, *Flotar, Intensificar aliento, Recuperar el aliento, Viraje brusco.*

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 25 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*. Nivel de lanzador 5.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 10d10 fuego, Reflejos CD 25 mitad (o mayor si es intensificado); o cono 50', 5 Fue, Fortaleza CD 25 niega (o mayor si es intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, luz, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *oscuridad, resistir energía*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 19 o menos, Voluntad CD 24 niega.

Clytanmoorninyx
Dragón de oro adulto

Un viejo dragón de oro le dijo una vez a Clytanmoorninyx, "El fuego en tus venas es demasiado caliente. Domínalo o te dominará a ti." Hasta el día de hoy, Clytanmoorninyx ha fallado en dominarlo. Se enfurece fácilmente con el más ligero insulto (y su impecable sentido de las buenas maneras le hace hipersensible incluso a las menores violaciones de la etiqueta), y considera a las criaturas malignas del mundo como un insulto personal. Aunque ha sido conocido por asociarse con la nobleza, ofreciendo consejo especialmente en tiempos de guerra, pasa la mayor parte de su tiempo en regiones salvajes aisladas, lejos de las intrigas y las maquinaciones que le irritan.

Clytanmoorninyx: dragón de oro adulto; VD 16; dragón Enorme (fuego); DG 23d12+115; pg 264; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 30, toque 8, sorprendido 30; Atq base +23, Presa +42; Atq +32 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +32 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +27 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (10' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 5/magia, RC 23, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +18, Ref +13, Vol +18; Fue 33, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +25, Avistar +28, Buscar +28, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +15, Disfrazarse +28 (actuar 30), Engañar +9, Esconderse –3, Escuchar +28, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +25, Nadar +35, Saber (arcano) +20, Saber (local) +25, Saber (nobleza y realeza) +15, Saltar +35, Supervivencia +15; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Intensificar aliento, Liderazgo, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 26 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*. Nivel de lanzador 7.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 12d10 fuego, Reflejos CD 26 mitad (o mayor si es intensificado); o cono 50', 6 Fue, Fortaleza CD 26 niega (o mayor si es intensificado).

***Bonificador de suerte* (St):** *1/día: las criaturas buenas dentro de* un radio de 60' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+18 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/5; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, prestidigitación*; 1.º: *escudo de fe, hechizar persona, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *curar heridas moderadas, nube brumosa, resistir energía*; 3.º: *luz abrasadora, sugestión*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 22 o menos, Voluntad CD 26 niega.

Zudinmulamshius
Dragona de oro adulta madura

Zudinmulamshius ha descubierto lo que ella considera el mejor uso de su considerable tesoro; ha establecido una residencia en una animada metrópolis, donde vive la vida de una rica noble, actuando como patrón de aventureros. Ofrece sustanciales recompensas por las cabezas de criaturas malignas que amenazan a la ciudad o a sus alrededores, y pasa gran parte de su tiempo investigando valiosos artefactos que podrían ser útiles para combatir contra el mal, encargando a aventureros que las localicen y las recuperen.

Zudinmulamshius: dragona de oro adulta madura; VD 19; dragón Enorme (fuego); DG 26d12+156; pg 325; Inic +0; Vel 60', Vl 200' (mala), Nd 60'; CA 33, toque 8, sorprendido 33; Atq base +26, Presa +46; Atq +36 cuerpo a cuerpo (2d8+12, mordisco); Atq completo +36 cuerpo a cuerpo (2d8+12, mordisco), +31 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 garras), +31 cuerpo a cuerpo (1d8+6, 2 alas), +31 cuerpo a cuerpo (2d6+18, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (10' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 10/magia, RC 25, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +21, Ref +15, Vol +22; Fue 35, Des 10, Con 23, Int 20, Sab 21, Car 20.

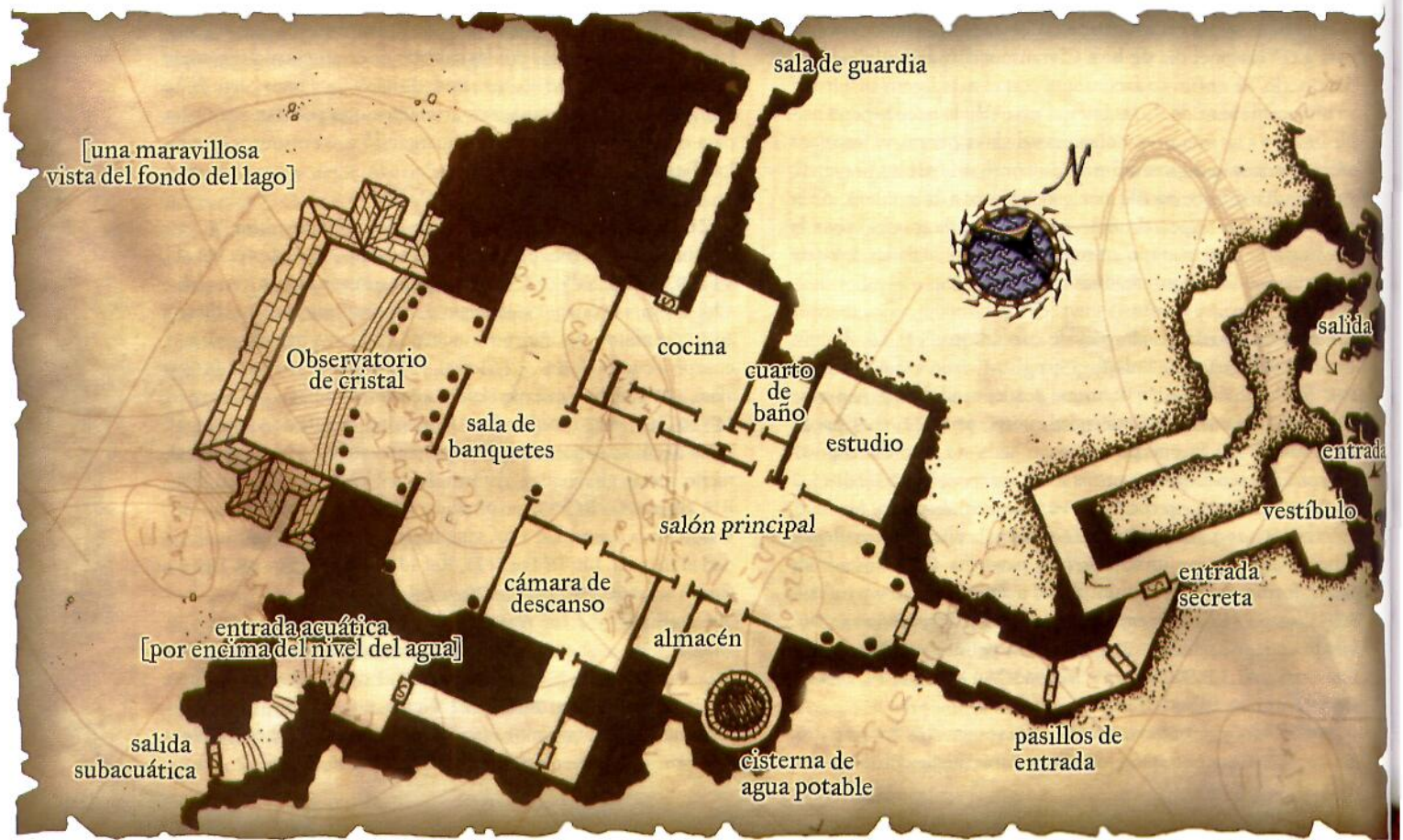
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +31, Avistar +30, Buscar +31, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +28, Disfrazarse +31, Engañar +9, Esconderse -8, Escuchar +31, Intimidar +22, Nadar +20, Profesión (metalistería) +15, Saber (arcano) +18, Saber (local) +18, Saber (nobleza y realeza) +18, Saber (religión) +18, Saltar +36, Tasar +12; Ataque

Dragón de oro

Guarida típica de un dragón de oro

[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]





en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Intensificar aliento, Recuperar el aliento, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 29 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*. Nivel de lanzador 9.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 14d10 fuego, Reflejos CD 29 mitad (o mayor si es intensificado); o cono 50', 7 Fue, Fortaleza CD 29 niega (o mayor si es intensificado).

***Bonificador de suerte* (St):** 1/día: las criaturas buenas dentro de un radio de 70' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+21 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/5; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, prestidigitación, remendar;* 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, sirviente invisible;* 2.º: *curar heridas moderadas, gracia felina, nube brumosa, viento susurrante;* 3.º: *luz abrasadora, protección contra la energía, sugestión;* 4.º: *esfera elástica de Otiluke, invisibilidad mayor.*

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 25 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Shimanyo-Kocoi
Dragón de oro viejo

Aunque sus escamas están cubiertas de agujeros y cicatrices, y aunque camina con una cojera pronunciada debido a una herida mal curada, Shimanyo-Kocoi prefiere su forma natural a ninguna otra. Luce con orgullo sus cicatrices, porque para él son trofeos de las numerosas victorias duramente logradas contra incontables enemigos malignos. Generalmente asume otras formas sólo porque le permiten practicar más fácilmente el arte de la cerámica, un pasatiempo creativo que encuentra relajante. Aunque se muestra serio e incansable en su persecución del mal, Shimanyo-Kocoi suele tener buenos modales y es discretamente jovial, riendo profundamente y en voz alta cuando se divierte.

Shimanyo-Kocoi: dragón de oro viejo; VD 21; dragón Gargantuesco (fuego); DG 29d12+203; pg 391; Inic +0; Vel 60', Vl 250' (mala), Nd 60'; CA 34, toque 6, sorprendido 34; Atq base +29, Presa +55; Atq +39 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco); Atq completo +39 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +34 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +34 cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte, detectar gemas*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 10/magia, RC 27, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +23, Ref +20, Vol +25; Fue 39, Des 10, Con 25, Int 24, Sab 25, Car 24.

Habilidades y dotes: Artesanía (alfarería) +18, Averiguar intenciones +36, Avistar +32, Buscar +36, Concentración +26, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +36, Disfrazarse +36, Engañar +12, Esconderse -12, Escuchar +36, Intimidar +37, Nadar +22, Saber (arcano) +27, Saber (local) +27, Saber (geografía) +27, Saber (naturaleza) +27, Saber (nobleza y realeza) +27, Saber (religión) +27, Saltar +40, Tasar +15; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Reflejos legendarios, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+21 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*; 1/día: *geas/empeño*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 17 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 16d10 fuego, Reflejos CD 31 mitad; o cono 60', 8 Fue, Fortaleza CD 31 niega.

***Bonificador de suerte* (St):** 1/día: las criaturas buenas dentro de un radio de 80' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+24 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/7/5; CD salvación 17 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, remendar;* 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, sirviente invisible;* 2.º: *augurio, curar heridas moderadas, gracia felina, nube brumosa, viento susurrante;* 3.º: *disipar magia, luz abrasadora, protección contra la energía, sugestión;* 4.º: *exorcismo, invisibilidad mayor, tormenta de hielo;* 5.º: *cono de frío, visión verdadera.*

***Detectar gemas* (St):** 3/día; como *detectar magia* (nivel de lanzador 11.º), excepto que el poder sólo detecta gemas.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 28 o menos, Voluntad CD 30 niega.

Fuunharkaspirinon
Dragona de oro muy vieja

"Los demonios caminan entre nosotros", advierte una mujer vieja con ropas humildes. Fuunharkaspirinon debería saberlo, porque ha dedicado toda su vida a cazar y exterminar a criaturas infernales que se atreven a aparecer en la sociedad hùmana para tentar a los mortales hacia el mal. Ha estado durante varias generaciones de humanos viviendo entre estos (como aristócrata, estudiosa, clériga y mujer soldado) buscando signos de influencia demoníaca y rastreándola hasta su origen. Actualmente está totalmente convencida de que alguien ha conseguido traer un dragón tarteriano (consulta la página 174) al plano Material.

Fuunharkaspirinon: dragona de oro muy vieja; VD 22; dragón Gargantuesco (fuego); DG 32d12+256; pg 464; Inic +0; Vel 60', Vl 250' (mala), Nd 60'; CA 37, toque 6, sorprendido 37; Atq base +32, Presa +59; Atq +43 cuerpo a cuerpo (4d6+15, mordisco); Atq completo +43 cuerpo a cuerpo (4d6+15, mordisco), +38 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +38 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +38 cuerpo a cuerpo (2d8+22, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte, detectar gemas*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 28, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS

Fort +26, Ref +18, Vol +28; Fue 41, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 26.

Habilidades y dotes: Artesanía (alquimia) +18, Averiguar intenciones +38, Avistar +38, Buscar +38, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +41, Disfrazarse +40, Engañar +16, Escapismo +15, Esconderse -12, Escuchar +38, Intimidar +30, Nadar +59, Saber (arcano) +28, Saber (local) +28, Saber (geografía) +28, Saber (los Planos) +28, Saber (nobleza y realeza) +28, Saber (religión) +28, Saltar +38, Sanar +33, Supervivencia +18, Tasar +18; Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+22 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 34 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*; 1/día: *geas/empeño*. Nivel de lanzador 13.º; salvación CD 18 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60' (cono de 90' si es ampliado), 18d10 fuego, Reflejos CD 34 mitad (o más si es intensificado); o cono 60' (cono de 90' si es ampliado), 9 Fue, Fortaleza CD 34 niega (o mayor si es intensificado).

***Bonificador de suerte* (St):** *1/día: las criaturas buenas dentro* de un radio de 90' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+27 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/8/7/5; CD salvación 18 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, sirviente invisible*; 2.º: *curar heridas moderadas, estallar, gracia felina, nube brumosa, zona de verdad*; 3.º: *acelerar, protección contra la energía, quitar enfermedad, quitar maldición*; 4.º: *ancla dimensional, hechizar monstruo, libertad de movimiento, invisibilidad mayor*; 5.º: *disipar el mal, inmovilizar monstruo, visión verdadera*; 6.º: *desintegrar, sugestión en masa*.

***Detectar gemas* (St):** 3/día; como *detectar magia* (nivel de lanzador 13.º), excepto que el poder sólo detecta gemas.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 31 o menos, Voluntad CD 34 niega.

Ayunken-vanzan
Dragón de oro venerable

Ayunken-vanzan es un dragón muy educado, que tiene muchos intereses y áreas de experiencia. Es sofisticado, educado y encantador, y habla con autoridad sobre una docena de temas. Es un experto en joyería fina y un maestro joyero por derecho propio. Su área especial de interés, al menos actualmente, es la teología, y busca la compañía de celestiales para poder discutir asuntos concernientes a las deidades buenas y a los planos que son sus hogares. Disfruta adoptando el aspecto de un erudito humanoide para visitar las universidades y otros lugares de aprendizaje y consultar con otros expertos sobre los temas que le interesan.

Ayunken-vanzan: dragón de oro venerable; VD 24; dragón Gargantuesco (fuego); DG 35d12+315; pg 542; Inic +0; Vel 60', Vl 250' (mala), Nd 60'; CA 40, toque 6, sorprendido 40; Atq base +35, Presa +63; Atq +47 cuerpo a cuerpo (4d6+16, mordisco); Atq completo +47 cuerpo a cuerpo (4d6+16, mordisco), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+8, 2 garras), +42 cuerpo a cuerpo (2d6+8, 2 alas), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+24, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte, detectar gemas*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 30, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +28, Ref +19, Vol +30; Fue 43, Des 10, Con 29, Int 28, Sab 29, Car 28.

Habilidades y dotes: Artesanía (joyería) +19, Averiguar intenciones +44, Avistar +44, Buscar +44, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +47, Disfrazarse +44, Engañar +21, Escapismo +10, Esconderse –12, Escuchar +44, Intimidar +40, Saber (arcano) +34, Saber (local) +34, Saber (geografía) +34, Saber (historia) +34, Saber (los Planos) +29, Saber (nobleza y realeza) +34, Saber (religión) +34, Saltar +45, Supervivencia +28, Tasar +19; Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Hendedura, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Onda de choque, Recuperar el aliento, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+24 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 34 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*; 1/día: *geas/empeño*. Nivel de lanzador 15.º; salvación CD 19 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60' (cono de 90' si es ampliado), 20d10 fuego, Reflejos CD 36 mitad (o más si es intensificado); o cono 60' (cono de 90' si es ampliado), 10 Fue, Fortaleza CD 36 niega (o mayor si es intensificado).

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+24 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

***Bonificador de suerte* (St):** 1/día: las criaturas buenas dentro de un radio de 100' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+30 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/8/8/8/8/7/5; CD salvación 19 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, sirviente invisible*; 2.º: *curar heridas moderadas, estallar, gracia felina, nube brumosa, zona de verdad*; 3.º: *acelerar, protección contra la energía, quitar enfermedad, quitar maldición*; 4.º: *ancla dimensional, hechizar monstruo, libertad de movimiento, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, disipar el mal, inmovilizar monstruo, mastín fiel de Mordenkainen*; 6.º: *barrera de cuchillas, convocar monstruo VI, sugestión en masa*; 7.º: *deseo limitado, rociada prismática*.

***Detectar gemas* (St):** 3/día; como *detectar magia* (nivel de lanzador 15.º), excepto que el poder sólo detecta gemas.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 34 o menos, Voluntad CD 36 niega.

Sheeredni-vaktar
Dragona de oro sierpe

Como a Sheeredni-vaktar le gusta decir, observa simplemente la forma en que la gente supuestamente buena se comporta, como si la abundancia del mal en el mundo no fuese lo suficientemente mala por si sola. No tolera en absoluto los malos modos, el aseo deficiente, el lenguaje ofensivo y, lo peor de todo, cualquier cosa que ella defina como inmoral. Su definición va más allá de cualquier definición objetiva del mal, incluyendo pecados como la impiedad y la irreverencia, la falta de respeto a los ancianos, el uso del alcohol y otras drogas y la promiscuidad sexual. Sorprendentemente, no tiene en cuenta la prevalencia de la violencia, y de hecho adopta rápidamente medidas violentas para castigar a aquellos que ofenden su sentido de la decencia (incluso si esa violencia es un golpetazo con su cola para causar daño atenuado, acompañado de una dura reprimenda).

Sheeredni-vaktar: dragona de oro sierpe; VD 25; dragón Colosal (fuego); DG 38d12+380; pg 627; Inic +0; Vel 60', Vl 250' (mala), Nd 60'; CA 39, toque 2, sorprendido 39; Atq base +38, Presa +71; Atq +47 cuerpo a cuerpo (4d8+17, mordisco); Atq completo +47 cuerpo a cuerpo (4d8+17, mordisco), +45 cuerpo a cuerpo (4d6+8, 2 garras), +45 cuerpo a cuerpo (2d8+8, 2 alas), +45 cuerpo a cuerpo (4d6+25, coletazo); Espacio/Alcance: 30'/20' (30' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte, detectar gemas*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 20/magia, RC 31, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +31, Ref +23, Vol +33; Fue 45, Des 10, Con 31, Int 30, Sab 31, Car 30.

Habilidades y dotes: Artesanía (zapatería) +24, Averiguar intenciones +48, Avistar +48, Buscar +48, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +56, Disfrazarse +48, Engañar +25, Escapismo +10, Esconderse –16, Escuchar +48, Intimidar +46, Profesión (curtidor) +20, Saber (arcano) +40, Saber (local) +40, Saber (geografía) +40, Saber (historia) +40, Saber (los Planos) +40, Saber (nobleza y realeza) +40, Saber (religión) +40, Saltar +48, Supervivencia +30; Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Reflejos rápidos, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 30' × 30'; oponentes Grandes o menores sufren 4d8+25 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 39 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*; 1/día: *geas/empeño*. Nivel de lanzador 17.º; salvación CD 20 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 70', 22d10 fuego, Reflejos CD 39 mitad (o más si es intensificado); o cono 70', 11 Fue, Fortaleza CD 39 niega (o mayor si es intensificado).

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 40' de diámetro, los oponentes Grandes o menores sufren 2d8+25 puntos de daño contundente, Reflejos CD 39 mitad.

***Bonificador de suerte* (St):** 1/día: las criaturas buenas dentro de un radio de 110' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+33 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/9/8/8/8/8/7/5; CD salvación 20 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, sirviente invisible*; 2.º: *curar heridas moderadas, estallar, gracia felina, nube brumosa, zona de verdad*; 3.º: *acelerar, protección contra la energía, quitar enfermedad, quitar maldición*; 4.º: *ancla dimensional, hechizar monstruo, libertad de movimiento, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, disipar el mal, inmovilizar monstruo, mastín fiel de Mordenkainen*; 6.º: *barrera de cuchillas, desintegrar, sugestión en masa*; 7.º: *deseo limitado, palabra sagrada, rociada prismática*; 8.º: *polimorfar cualquier cosa, símbolo de muerte*.

***Detectar gemas* (St):** 3/día; como *detectar magia* (nivel de lanzador 17.º), excepto que el poder sólo detecta gemas.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 37 o menos, Voluntad CD 39 niega.

Riikano-alinaris
Dragón de oro gran sierpe

La biblioteca de Riikano-alinaris, para aquellos que conocen su existencia, es considerada una de las mejores del mundo. El dragón ha amasado una colección de libros de tierras conocidas y desconocidas, comprando, comerciando e incluso copiando él mismo cada libro que podía encontrar. No le preocupa la riqueza tradicional del tesoro de un dragón ("No puedes aprender nada del oro", suele decir con un bufido) y valora la riqueza monetaria sólo en la medida en que le permite adquirir más libros. Su amplitud de conocimientos es sorprendente, acumulada durante un periodo de cuatro milenios. Ahora que su crepúsculo se acerca, está buscando un heredero adecuado para su colección. Tiene muchos hijos, pero ninguno de ellos muestra un amor por el conocimiento, y por los libros en particular, que le satisfaga lo suficiente como para merecer esta monumental herencia.

Riikano-alinaris: dragón de oro gran sierpe; VD 27; dragón Colosal (fuego); DG 41d12+451; pg 717; Inic +0; Vel 60', Vl 250' (mala), Nd 60'; CA 42, toque 2, sorprendido 42; Atq base +41, Presa +75; Atq +51 cuerpo a cuerpo (4d8+18, mordisco); Atq completo +51 cuerpo a cuerpo (4d8+18, mordisco), +46 cuerpo a cuerpo (4d6+9, 2 garras), +46 cuerpo a cuerpo (2d8+9, 2 alas), +46 cuerpo a cuerpo (4d6+27, coletazo); Espacio/Alcance: 30'/20' (30' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE *bonificador de suerte, detectar gemas*, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 20/magia, RC 33, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL LB; TS Fort +33, Ref +22, Vol +35; Fue 47, Des 10, Con 33, Int 32, Sab 33, Car 32.

Habilidades y dotes: Artesanía (encuadernación) +21, Artesanía (caligrafía) +22, Averiguar intenciones +52, Avistar +52, Buscar +52, Concentración +36, Conocimiento de conjuros +33, Diplomacia +59, Disfrazarse +52, Engañar +28, Escapismo +15, Esconderse -16, Escuchar +52, Intimidar +55, Nadar +47, Profesión (escriba) +21, Reunir información +23, Saber (arcano) +51, Saber (local) +51, Saber (geografía) +51, Saber (historia) +51,

Saber (nobleza y realeza) +51, Saber (religión) +51, Saltar +50; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Conocimiento dracónico, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Grande y en carga, Hendedura, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 30' × 30'; oponentes Grandes o menores sufren 4d8+27 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 41 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *bendecir*; 1/día: *explosión solar, geas/empeño, presciencia*. Nivel de lanzador 19.º; salvación CD 21 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 70', 24d10 fuego, Reflejos CD 41 mitad (o más si es intensificado); o cono 70', 12 Fue, Fortaleza CD 41 niega (o mayor si es intensificado).

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 40' de diámetro, los oponentes Grandes o menores sufren 2d8+27 puntos de daño contundente, Reflejos CD 41 mitad.

***Bonificador de suerte* (St):** 1/día: las criaturas buenas dentro de un radio de 120' alrededor del dragón, obtienen un bonificador de suerte +1 a todos los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1d3+36 horas. Nivel de lanzador 2.º.

Conjuros: como un hechicero de 19.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/9/9/8/8/8/7/7/4; CD salvación 21 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo de fe, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, sirviente invisible*; 2.º: *curar heridas moderadas, estallar, gracia felina, nube brumosa, zona de verdad*; 3.º: *acelerar, protección contra la energía, quitar enfermedad, quitar maldición*; 4.º: *ancla dimensional, hechizar monstruo, libertad de movimiento, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, disipar el mal, inmovilizar monstruo, mastín fiel de Mordenkainen*; 6.º: *barrera de cuchillas, desintegrar, sugestión en masa*; 7.º: *deseo limitado, palabra sagrada, rociada prismática*; 8.º: *mente en blanco, polimorfar cualquier cosa, símbolo de muerte*; 9.º: *cautiverio, tormenta de venganza*.

***Detectar gemas* (St):** 3/día; como *detectar magia* (nivel de lanzador 19.º), excepto que el poder sólo detecta gemas.

Engarro (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d8+18/asalto o garra para 4d6+9/asalto.

***Presencia pavorosa* (Ex):** radio 360', DG 40 o menos, Voluntad CD 41 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES DE OROPEL

A continuación se describen doce ejemplos de dragones de oropel, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Mychasi
Dragón de oropel cría

A Mychasi le encanta hablar (sin parar) acerca de todo, pero tiende a conducir cualquier conversación hacia temas que conoce, incluso si ello le conduce a un *non sequitur* [*NdT: El término* non sequitur *significa textualmente "no se sigue". Es un tipo de falacia lógica para justificar un argumento que no corresponde*]. Cuando no puede hablar con una criatura inteligente, Mychasi conversa alegremente con los animales que se encuentra, o simplemente habla para él mismo. Los aventureros normalmente consiguen información útil acerca de los sucesos locales, pero solamente tras aguantar una extensa charla en la cual el pequeño dragón relata una aparentemente interminable lista de detalles superfluos.

Mychasi: dragón de oropel cría; VD 3; dragón Menudo (fuego); DG 4d12+4; pg 30; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 150' (regular); CA 15, toque 12, sorprendido 15; Atq base +6, Presa –4; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco), +1 cuerpo a cuerpo (1d3, 2 garras); Espacio/Alcance: 2 1/2'/0' (5' con mordisco); AE arma de aliento, aptitudes sortílegas; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +5, Ref +4, Vol +4; Fue 11, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Buscar +6, Esconderse +11, Escuchar +6, Saber (historia) +6, Saber (local) +6, Saber (naturaleza) +5; Ataque en vuelo, Ampliar aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 30' (línea de 45' si es ampliado), 1d6 fuego, Reflejos CD 13 mitad; o cono 15' (cono 20' si es ampliado), sueño 1d6+1 asaltos, Voluntad CD 13 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*. Nivel de lanzador 1.º.

Poccri
Dragona de oropel muy joven

Poccri es una fugitiva. Se vio obligada a marcharse de su guarida por una banda de incursores gnoll y ahora se encuentra perseguida por todo su territorio. Extrañamente, los gnoll parecen protegidos contra su presencia pavorosa, no se sienten acobardados por su habilidad para luchar y no están satisfechos tras haberle robado su tesoro. La razón tras este comportamiento tan poco habitual de los gnoll es un clérigo gnoll que se ha tomado la destrucción de Poccri como una búsqueda personal en honor de Erythnul.

Poccri nunca permanece demasiado tiempo en el mismo lugar, pernoctando muy raramente en la misma grieta más de una noche. Dedica todas sus energías a luchar contra los gnoll donde puede y busca aliados en las desoladas tierras que conforman su territorio.

Poccri: dragona de oropel muy joven; VD 4; dragón Pequeño (fuego); DG 7d12+7; pg 52; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Vl 150' (regular); CA 17, toque 11, sorprendido 17; Atq base +9, Presa +4; Atq +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +4 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, aptitudes sortílegas; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +6, Ref +5, Vol +5; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +8, Buscar +8, Diplomacia +8, Engañar +8, Esconderse +6, Escuchar +8, Intimidar +6, Saber (local) +8; Despertar RC, Iniciativa mejorada, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): línea 40', 2d6 fuego, Reflejos CD 14 mitad; o cono 15' sueño 1d6+2 asaltos, Voluntad CD 14 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales.* Nivel de lanzador 2.º.

Vultsubai
Dragón de oropel joven

Al contrario que muchos de su especie, Vultsubai disfruta del delicado arte de la conversación; no solamente con el sonido de su propia voz. Habita cerca de una gran ciudad, y su tema favorito de conversación son los rumores locales acerca de los humanos y los enanos que viven en la ciudad. Conoce secretos íntimos acerca de gente que nunca ha visto; y el mero hecho de conocer sus rarezas, sus hábitos y sus desventuras es una interminable fuente de fascinación. Le resultan especialmente interesantes a los enanos, ya que sus personalidades generalmente son muy diferentes de la suya. Puede escuchar con entusiasmo al enano más prolijo recitar una extensa historia de clan en idioma enano sin mostrar ningún signo de aburrimiento.

Vultsubai: dragón de oropel joven; VD 6; dragón Mediano (fuego); DG 10d12+20; pg 85; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (mala); CA 19, toque 10, sorprendido 19; Atq base +12, Presa +2; Atq +12 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +12 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +7 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +9, Ref +7, Vol +8; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +13, Diplomacia +11, Engañar +14, Escuchar +14, Intimidar +8, Reunir información +8, Saber (local) +14; ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 3d6 fuego, Reflejos CD 17 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 30' sueño 1d6+3 asaltos, Voluntad CD 17 niega (o mayor si está intensificado).

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales.* Nivel de lanzador 3.º.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (5/4; salvación 11 + nivel de conjuro): 0: *leer magia, luces danzantes, orientación divina, prestidigitación;* 1.º: *orden imperiosa, proyectil mágico.*

Amnehodenphinix
Dragona de oropel juvenil

Amnehodenphinix tiene una amiga y mentora de la cual es virtualmente inseparable: una ginoesfinge llamada Taerhanna. La dragona imita todos sus gestos y comparte su amor por los puzzles y los acertijos. Las dos se enzarzan en bromas ingeniosas durante casi todo el tiempo que están despiertas, tejiendo complejos juegos de palabras plurilingües en un interminable competición de agudeza e ingenio. Mientras Amnehodenphinix sea tan joven, la esfinge será claramente superior en esta competición de astucia. El mayor miedo de Amnehodenphinix es que Taerhanna muera (de vejez, si acaso no violentamente) antes de que ella mejore su intelecto (bastante probable, ya que Amnehodenphinix no conseguirá una Inteligencia de 18 hasta dentro de 5 siglos).

Amnehodenphinix: dragona de oropel juvenil; VD 8; dragón Mediano (fuego); DG 13d12+26; pg 110; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (mala); CA 22, toque 10, sorprendido 22; Atq base +16, Presa +16; Atq +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +11 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +11 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, *soportar los elementos*, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +10, Ref +8, Vol +9; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +5, Avistar +7, Buscar +16, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +9, Engañar +16, Esconderse +3, Escuchar +18, Intimidar +8, Reunir información +9, Saber (local) +7; Alerta, Ataque en vuelo, Flotar, Intensificar aliento, Intensificar conjuro.

Arma de aliento (Sb): línea 60', 4d6 fuego, Reflejos CD 18 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 30' sueño 1d6+4 asaltos, Voluntad CD 18 niega (o mayor si está intensificado).

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales.* Nivel de lanzador 4.º.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/6; salvación 11 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, resistencia;* 1.º: *hipnotismo, retirada expeditiva, toque gélido.*

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 40'. Nivel de lanzador 4.º.

Alazphraxión
Dragón de oropel joven adulto

A Alazphraxión le gusta ver arder las cosas. No es destructivo, simplemente cree que el fuego es maravilloso y fascinante y a veces pierde las noción de lo que está quemando. Suele jugar con el fuego mientras habla (como casi todos los dragones de oropel), y esto puede tener un efecto desconcertante sobre sus compañeros de conversación, pero él no se percata de su incomodidad.

Alazphraxión ha establecido su guarida en una serie de cavernas volcánicas situadas bajo una cadena montañosa en las estribaciones de un gran desierto. Cuando no tiene a nadie con quien conversar en su guarida, le gusta chapotear en la lava de alrededor y observar sus efectos sobre otras substancias.

Alazphraxión: dragón de oropel joven adulto; VD 10; dragón Grande (fuego); DG 16d12+48; pg 152; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (mala); CA 24, toque 9, sorprendido 24; Atq base +19, Presa +24; Atq +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras) +14 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 5/magia, RC 18, *soportar los elementos*, sentido ciego

DRAGÓN DE OROPEL



Vuelo

Caótico bueno
Subtipo de fuego
Desiertos cálidos
Subterráneo

Adulto
12'

Habladores de labios muy ágiles y expresivos, los dragones de oropel pueden dar información útil sólo tras muchas indirectas y divagaciones sobre regalos.

Hablar con los animales
Convocar djinni
Controlar el clima
Controlar los vientos
Sugestión



Detalle de una cabeza muy dañada que muestra la envergadura de la cresta de la cabeza

Espécimen encontrado en lo alto de un quern natural

(NdT: un quern es un montón de piedras apiladas como monumento funerario o conmemorativo, y también como hito para marcar el terreno.



Juvenil
6'

Muy joven
3'



Cría
18"

60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +13, Ref +10, Vol +12; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +21, Buscar +21, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +16, Engañar +21, Esconderse -1, Escuchar +21, Intimidar +9, Reunir información +10, Saber (local) +7; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Moldear aliento, Pericia en combate, Recuperar el aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 80' (cono de 40' si es moldeado), 5d6 fuego, Reflejos CD 21 mitad; o cono 40' (línea de 80' si es moldeado), sueño 1d6+5 asaltos, Voluntad CD 21 niega.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales.* Nivel de lanzador 5.º.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/7/5; salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, mano de mago, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *escudo, escudo de entropía, hipnotismo, impacto verdadero;* 2.º: *esfera flamígera, pirotecnia.*

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 15 o menos, Voluntad CD 20 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos,* pero con un radio de 50'. Nivel de lanzador 5.º.

Iksagyarjerit
Dragona de oropel adulta

Iksagyarjerit se considera una juez incomparable del talento y del carácter. En sus primeros años, trabó amistad con un joven humano llamado Erjanus, que se convirtió en mago contra su voluntad porque sus parientes lo deseaban. Pero Iksagyarjerit se percató de que el corazón del joven humano añoraba luchar por la verdad y la justicia, por lo que finalmente le persuadió para que se convirtiera en paladín. Aunque después de eso murió muy pronto luchando por la verdad, ella está convencida de que era verdaderamente feliz. Desde entonces, Iksagyarjerit se ha dedicado a ayudar a otros muchos seres a encontrar sus auténticas vocaciones; por su propio bien, claro está.

Iksagyarjerit: dragona de oropel adulta; VD 12; dragón Grande (fuego); DG 19d12+76; pg 199; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (mala); CA 27, toque 9, sorprendido 27; Atq base +24, Presa +29; Atq +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +19 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir,* fuego y parálisis, RD 5/magia, RC 20, *soportar los elementos,* sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +15, Ref +11, Vol +13; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +22, Avistar +17, Buscar +17, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +16, Engañar +20, Esconderse -2, Escuchar +20, Intimidar +7, Reunir información +22, Saber (local) +17; Ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Luchar a ciegas, Moldear aliento, Recuperar el aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 80' (cono de 40' si es moldeado), 6d6 fuego, Reflejos CD 23 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 40' (línea de 80' si es moldeado), sueño 1d6+6 asaltos, Voluntad CD 23 niega (o mayor si está intensificado).

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales;* 1/día: sugestión. Nivel de lanzador 7.º; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/7/7/5; salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *acción aleatoria, alarma, escudo, proyectil mágico, orden imperiosa;* 2.º: *cautivar, estallar, , pirotecnia;* 3.º: *curar heridas graves, disipar magia.*

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 18 o menos, Voluntad CD 21 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos,* pero con un radio de 60'. Nivel de lanzador 7.º.

Urevhocymkearsus
Dragón de oropel adulto maduro

Urevhocymkearsus está lleno de preguntas. Encuentra extremadamente fascinante el funcionamiento de la mente de otras criaturas, y quisiera averiguar cómo piensan. Sin embargo, más allá de las buenas intenciones, a Urevhocymkearsus le gusta manipular los pensamientos, las emociones y las acciones de otras criaturas (tanto por medios mágicos como por medios más mundanos). Está especialmente interesado en qué hace que las criaturas humanoides (seres que no nacen malignos de la misma manera que lo hacen los dragones malignos y los demonios) escojan el mal. Se sabe que ha tentado a esas criaturas para que cometan actos malignos, y de esta manera poder aprender qué les motiva a abandonar lo que ellos mismos creen que es el camino correcto. Como resultado de esta fascinación, es tremendamente compasivo con los humanoides malignos, aunque no tolera en absoluto a las criaturas totalmente malignas.

Urevhocymkearsus: dragón de oropel adulto maduro; VD 15; dragón Enorme (fuego); DG 22d12+110; pg 253; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (regular); CA 29, toque 8, sorprendido 29; Atq base +28, Presa +38; Atq +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +26 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir,* fuego y parálisis, RD 10/magia, RC 22, *soportar los elementos,* sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +18, Ref +13, Vol +16; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +27, Avistar +24, Buscar +27, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +17, Engañar +13, Esconderse –3, Escuchar +27, Intimidar +15, Reunir información +29, Saber (arcano) +13, Saber (local) +13; Apresurar aliento, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Recuperar el aliento.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado), 7d6 fuego, Reflejos CD 26 mitad (o mayor si está inten-

sificado); o cono 50' (línea de 100' si es moldeado), sueño 1d6+7 asaltos, Voluntad *CD 26* niega (o mayor si está intensificado).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+12 puntos de daño y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 26 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 1/día: *sugestión*. Nivel de lanzador 9.º; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/7/7/7/4; salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *cambio de aspecto, escudo, escudo de fe, impacto verdadero, proyectil mágico*; 2.º: *gracia felina, cautivar, oscuridad, pirotecnia*; 3.º: *clarividencia/clariaudiencia, curar heridas graves, disipar magia*; 4.º: *confusión, inmunidad a conjuros*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 21 o menos, Voluntad CD 24 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 70'. Nivel de lanzador 9.º.

Livoxdrinacepsek
Dragón de oropel viejo

Livoxdrinacepsek es un dragón Enorme con una personalidad colosal. Cada movimiento de su enorme cuerpo es exagerado; acentúa sus palabras fuertes y locuaces con gestos llamativos, paseando adelante y hacia atrás mientras habla, y acerca su cabeza muy próxima a sus oyentes para expresar su punto de vista. Su manera de hablar es melodramática e histriónica, y espera una aprobación, o mejor un aplauso, para cada una de sus acciones. Algunas criaturas, especialmente humanos de un temperamento similar, encuentran su compañía deliciosamente entretenida, mientras que muchos otros la encuentran agobiante o terriblemente irritante.

Livoxdrinacepsek: dragón de oropel viejo; VD 17; dragón Enorme (fuego); DG 25d12+125; pg 287; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (regular); CA 32, toque 8, sorprendido 32; Atq base +32, Presa +42; Atq +32 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +32 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +27 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 10/magia, RC 24, *soportar los elementos*, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +19, Ref +18, Vol +17; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +26, Avistar +26, Buscar +26, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +30, Engañar +12, Esconderse –4, Escuchar +26, Intimidar +20, Reunir información +28, Saber (arcano) +15, Saber (local) +26; Ampliar aliento, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Potenciar conjuro, Recuperar el aliento, Reflejos épicos.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado, línea de 150' si es ampliado, cono de 75' si es ampliado y moldeado), 8d6 fuego, Reflejos CD 27 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 50' (línea de 150' si es moldeado y ampliado, línea de 100' si es moldeado, cono de 75' si es ampliado), sueño 1d6+8 asaltos, Voluntad *CD 27* niega (o mayor si está intensificado).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+12 puntos de daño contundente y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 1/día: *controlar los vientos, sugestión*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/7/7/7/6/4; salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *cambio de aspecto, escudo, escudo de fe, orden imperiosa, proyectil mágico*; 2.º: *gracia felina, cautivar, nube brumosa, oscuridad, pirotecnia, terribles carcajadas de Tasha*; 3.º: *clarividencia/clariaudiencia, curar heridas graves, disipar magia, protección contra la energía*; 4.º: *confusión, libertad de movimiento, pauta iridiscente*; 5.º: *niebla mental, orden imperiosa mayor*.

Presencia pavorosa (Ex): radío 240', DG 24 o menos, Voluntad CD 25 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 80'. Nivel de lanzador 11.º.

Suncamilahsundi
Dragona de oropel muy vieja

Suncamilahsundi ya ha visto suficiente: todos los humanos están arruinando el mundo; eso es lo que hay. Los días de su juventud, hace unos siete siglos, fueron los mejores años que el mundo ha conocido, y desde entonces todo ha ido cuesta abajo. No es que esté amargada (en realidad no odia a la humanidad), pero no puede evitar menear la cabeza y chasquear la lengua cada vez que ve a un humano, recordando como era todo antes de que construyesen su ciudad tan cerca de su guarida y comenzaran a ensuciarlo y estropearlo todo. Se mantiene al tanto de todas las noticias de la zona, pero ninguna le gusta, y también está amargada con la situación del mundo natural. Como la mayoría de los dragones de oropel, comparte sus opiniones con cualquiera que desee escucharla, y está más que deseosa de hacer que la gente escuche si cree que realmente necesitan una charla moralizadora.

Suncamilahsundi: dragona de oropel muy vieja; VD 19; dragón Enorme (fuego); DG 28d12+168; pg 350; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (mala); CA 35, toque 8, sorprendido 35; Atq base +36, Presa +46; Atq +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +34 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +34 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 25, *soportar los elementos*, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +22, Ref +20, Vol +22; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +30, Avistar +30, Buscar +30, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +34, Engañar +16, Esconderse -2, Escuchar +30,

Dragón de oropel

Guarida típica de un dragón de oropel
[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]



šta oblicua

a esquemática



Intimidar +18, Reunir información +32, Saber (arcano) +19, Saber (geografía) +16, Saber (local) +19, Saber (naturaleza) +16, Supervivencia +16; Apresurar aliento, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Lucha a ciegas, Recuperar el aliento, Reflejos épicos, Suprimir debilidad, Voluntad de hierro.

Arma de aliento (Sb): línea 100', 9d6 fuego, Reflejos CD 30 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 50', sueño 1d6+9 asaltos, Voluntad CD 30 niega (o mayor si está intensificado).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 30 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 1/día: *controlar los vientos, sugestión*. Nivel de lanzador 13.º; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/7/7/7/7/6/4; salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *cambio de aspecto, escudo, escudo de fe, orden imperiosa, proyectil mágico*; 2.º: *gracia felina, cautivar, nube brumosa, oscuridad, pirotecnia, terribles carcajadas de Tasha*; 3.º: *clarividencia/clariaudiencia, curar heridas graves, disipar magia, protección contra la energía*; 4.º: *confusión, escudo de fuego, libertad de movimiento, pauta iridiscente*; 5.º: *inmovilizar monstruo, niebla mental, orden imperiosa mayor*; 6.º: *esfera congelante de Otiluke, sanar*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 27 o menos, Voluntad CD 28 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 90'. Nivel de lanzador 13.º.

Ariikdasadakuundax
Dragón de oropel venerable

Los dragones buenos se preocupan por Ariikdasadakuundax, mientras que los dragones malignos se ríen de él. Está totalmente dispuesto a compartir su tesoro, realizando siempre grandes donaciones para buenas causas. Cada templo de alineamiento bueno en 100 millas a la redonda tiene el nombre de Ariikdasadakuundax inscrito en el dintel o en la piedra angular en honor a sus generosas donaciones, y hay incontables historias de gente que, tras un revés de mala suerte, tiene que dar las gracias al dragón por su actual buena fortuna. La razón de esta generosidad es tan simple como trágica; en su juventud, Ariikdasadakuundax era incluso más avaricioso que la mayoría de los dragones. A través de una complicada serie de circunstancias, su codicia causó la muerte de su compañera de toda la vida. En su memoria, ahora dona todo lo que acumula, creyendo que de esta forma puede expiar de alguna manera su error.

Ariikdasadakuundax: dragón de oropel venerable; VD 20; dragón Enorme (fuego); DG 31d12+186; pg 387; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Vl 200' (mala); CA 38, toque 8, sorprendido 38; Atq base +40, Presa +50; Atq +40 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +40 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +38 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +38 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +38 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 27, *soportar los elementos*, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +23, Ref +17, Vol +23; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +33, Avistar +33, Buscar +24, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +37, Engañar +33, Esconderse -2, Escuchar +33, Intimidar +19, Reunir información +35, Saber (arcano) +17, Saber (geografía) +17, Saber (local) +17, Saber (naturaleza) +17, Saber (planos) +17, Saber (religión) +17; Ampliar aliento, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Moldear aliento, Potenciar conjuro, Recuperar el aliento, Suprimir debilidad, Voluntad de hierro.

Arma de aliento (Sb): línea 100' (cono de 50' si es moldeado, línea de 150' si es ampliado, cono de 75' si es ampliado y moldeado), 10d6 fuego, Reflejos CD 31 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 50' (línea de 150' si es moldeado y ampliado, línea de 100' si es moldeado, cono de 75' si es ampliado), sueño 1d6+10 asaltos, Voluntad CD 31 niega (o mayor si está intensificado).

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 1/día: *controlar el clima, controlar los vientos, sugestión*. Nivel de lanzador 15.º; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/7/7/7/7/6/6/4; salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *cambio de aspecto, escudo, favor divino, orden imperiosa, proyectil mágico*; 2.º: *gracia felina, cautivar, nube brumosa, oscuridad, pirotecnia, terribles carcajadas de Tasha*; 3.º: *clarividencia/clariaudiencia, curar heridas graves, disipar magia, protección contra la energía*; 4.º: *confusión, esperanza alentadora, lanzar maldición, libertad de movimiento*; 5.º: *espejismo arcano, inmovilizar monstruo, telecinesis, orden imperiosa mayor*; 6.º: *animar los objetos, mano forzuda de Bigby, sanar*; 7.º: *locura, palabra sagrada*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 30 o menos, Voluntad CD 29 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 100'. Nivel de lanzador 15.º.

Conjazmynabryte
Dragona de oropel sierpe

En el centro de un gran desierto, un estrecho pilar se alza hasta una altura imposible hacia el cielo, los restos de alguna civilización largo tiempo desaparecida. En su cima, Conjazmynabryte se tumba bajo el ardiente sol del desierto y se baña con el aire frío de la noche. Entre las comunidades cercanas existen leyendas que dicen que Conjazmynabryte responderá a cualquier pregunta que le haga quien escale el pilar, pero que atacará a los que intenten llegar volando a la cima.

Ha perdido gran parte del gusto por conversar que tenía en su juventud, sobre todo porque está cansada de responder a preguntas estúpidas de los idiotas que son lo suficientemente fuertes como para escalar el pilar. Ya no dice verdades desagra-

dables en un lenguaje delicado, ahora es dolorosamente directa con sus consejos y sus críticas, intentando que cualquier conversación termine cuanto antes. La única cosa que la haría salir de su guarida en el pilar es la visión de un dragón azul entrando en su territorio. La mayoría de los dragones azules lo saben muy bien.

Conjazmynabryte: dragona de oropel sierpe; VD 21; dragón Gargantuesco (fuego); DG 34d12+238; pg 459; Inic +4; Vel 60', Ec 30', Vl 250' (mala); CA 39, toque 6, sorprendido 39; Atq base +42, Presa +58; Atq +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +37 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +37 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +37 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 20/magia, RC 28, *soportar los elementos*, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +26, Ref +19, Vol +26; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +41, Avistar +41, Buscar +41, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +25, Diplomacia +45, Engañar +41, Esconderse –5, Escuchar +41, Intimidar +22, Reunir información +35, Saber (arcano) +20, Saber (geografía) +20, Saber (local) +20, Saber (naturaleza) +20, Supervivencia +19; Ampliar conjuro, Ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Potenciar conjuro, Recuperar el aliento, Superar debilidad, Suprimir debilidad, Voluntad de hierro.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 11d6 fuego, Reflejos CD 34 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 60' (línea de 120' si es moldeado), sueño 1d6+11 asaltos, Voluntad CD 34 niega (o mayor si está intensificado).

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 34 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 1/día: *controlar el clima, controlar los vientos, sugestión*. Nivel de lanzador 17.º; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 34 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/8/7/7/7/7/6/6/4; salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, favor divino, orden imperiosa, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *gracia felina, cautivar, nube brumosa, oscuridad, pirotecnia, terribles carcajadas de Tasha*; 3.º: *acelerar, clarividencia/clariaudiencia, curar heridas graves, protección contra la energía*; 4.º: *confusión, esperanza alentadora, lanzar maldición, libertad de movimiento*; 5.º: *espejismo arcano, inmovilizar monstruo, telecinesis, orden imperiosa mayor*; 6.º: *animar los objetos, mano forzuda de Bigby, sanar*; 7.º: *locura, retorno de conjuros, rociada prismática*; 8.º: *laberinto, símbolo de locura*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 33 o menos, Voluntad CD 32 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 110'. Nivel de lanzador 17.º.

Fellithysaar
Dragón de oropel gran sierpe

Tan viejo como el desierto en el que habita, Fellithysaar habla con voz grave y retumbante. Al contrario que Conjazmynabryte, comparte con gusto sus pensamientos con cualquiera que desee escucharle, esperando de este modo hacer el mundo un poco mejor por haber estado en el. Marcado, literalmente, por cientos de batallas pasadas, Fellithysaar sabe que su final está próximo, y se enfrenta a cada posible amenaza preguntándose "¿Será éste mi final?" Le rodea un aura de resignada melancolía, aunque sus interminables historias están llenas de heroísmo, virtud y esperanza. Tiene una aguda apreciación de la tragedia, y le encantan las historias de sacrificios valientes y de luchas dolorosas contra adversidades abrumadoras.

Fellithysaar: dragón de oropel gran sierpe; VD 23; dragón Gargantuesco (fuego); DG 37d12+296; pg 536; Inic +0; Vel 60', Ec 30', Vl 250' (mala); CA 42, toque 6, sorprendido 42; Atq base +46, Presa +62; Atq +46 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +46 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +41 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +41 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +41 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, arma de aliento, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 20/magia, RC 30, *soportar los elementos*, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CB; TS Fort +28, Ref +20, Vol +31; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +45, Avistar +45, Buscar +45, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +27, Diplomacia +49, Engañar +45, Esconderse –1, Escuchar +45, Intimidar +27, Reunir información +25, Saber (arcano) +27, Saber (geografía) +21, Saber (local) +23, Saber (naturaleza) +25; Ataque en vuelo diestro, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Intensificar aliento, Luchar a ciegas, Maniobrabilidad mejorada, Moldear aliento, Potenciar conjuro, Recuperar el aliento, Suprimir debilidad, Voluntad de hierro, Voluntad épica.

Arma de aliento (Sb): línea 120' (cono de 60' si es moldeado), 12d6 fuego, Reflejos CD 36 mitad (o mayor si está intensificado); o cono 60' (línea de 120' si es moldeado), sueño 1d6+12 asaltos, Voluntad CD 34 niega (o mayor si está intensificado).

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente y deben realizar con éxito un TS de Reflejos CD 36 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *hablar con los animales*; 1/día: *controlar el clima, controlar los vientos, sugestión*. Nivel de lanzador 19.º; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 19.º nivel.

Conjuros de hechiceros conocidos: (6/8/7/7/7/7/6/6/6/4; salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *escudo, favor divino, orden imperiosa, protección contra el mal, proyectil mágico;* 2.º: *gracia felina, cautivar, nube brumosa, oscuridad, pirotecnia, terribles carcajadas de Tasha;* 3.º: *acelerar, clarividencia/clariaudiencia, curar heridas graves, protección contra la energía;* 4.º: *confusión, esperanza alentadora, lanzar maldición, libertad de movimiento;* 5.º: *espejismo arcano, inmovilizar monstruo, telecinesis, orden imperiosa mayor;* 6.º: *animar los objetos, mano forzuda de Bigby, sanar;* 7.º: *locura, retorno de conjuros, rociada prismática;* 8.º: *hechizar monstruo en masa, laberinto, símbolo de muerte;* 9.º: *detener el tiempo, presciencia.*

***Convocar djinni* (St):** 1/día: como *convocar monstruo VII*, pero convoca 1 djinni; nivel de lanzador 19.º.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 36 o menos, Voluntad CD 33 niega.

***Soportar los elementos* (St):** 3/día: como *soportar los elementos*, pero con un radio de 120'. Nivel de lanzador 19.º.

EJEMPLOS DE DRAGONES DE PLATA

A continuación se describen doce ejemplos de dragones de plata, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Forma alternativa (Sb): un dragón de plata puede asumir cualquier forma humanoide de tamaño Mediano o menor como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfarse* lanzado sobre sí mismo por un hechicero de su nivel de lanzador, excepto que el dragón no recupera puntos de golpe por cambiar de forma y sólo puede asumir una forma humanoide. El dragón puede permanecer en esta forma humanoide hasta que decida asumir una nueva o retorne a su forma natural.

Caminar por las nubes (Sb): todos los dragones de plata pueden pisar por las nubes o la niebla como si fuese suelo sólido. Esta aptitud funciona continuamente pero puede ser desactiva o vuelta a activar como una acción gratuita.

Nimbo
Dragón de plata cría

Nimbo tiene un apetito insaciable por realizar buenas obras y aprender de los asuntos de otras gentes. Encuentra sumamente fascinantes los quehaceres y tareas diarias de los humanos, aunque no entiende muy bien por qué están tan ocupados todo el tiempo.

Frecuentemente se hace pasar (con poca fortuna) por carpintero, por un gnomo vendedor ambulante, o por un gran perro peludo. Ofrece amablemente su ayuda a cualquiera que la necesite, e intenta hacer de todo aunque no siempre sabe cómo hacerlo. Una vez se ofreció para cortar leña para una vieja viuda y casi se corta un pie con el hacha.

Nimbo: dragón de plata cría; VD 4; dragón Pequeño (frío); DG 7d12+7; pg 52; Inic +0; Vel 40', Vl 100' (regular); CA 17, toque 11, sorprendido 17; Atq base +7, Presa +4; Atq +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +4 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +6, Ref +5, Vol +7; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Buscar +12, Diplomacia +9, Disfrazarse +12, Engañar +5, Esconderse +4, Escuchar +12, Intimidar +5, Saber (naturaleza) +12, Saltar +8; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Pericia en combate.

Arma de aliento (Sb): cono 20', 2d8 frío, Reflejos CD 14 mitad; o cono 20', parálisis 1d6+1 asaltos, Fortaleza CD 14 niega.

Karaglen
Dragona de plata muy joven

Karaglen es una aspirante a cruzada, una bromista ocasional y siempre una coqueta. Suele adoptar la forma de una joven semielfa y siente predilección por buscar disputas entre gente no maligna para, mediante su humor y su tacto, resolverlas. Aunque sus poderes todavía tienen que desarrollarse (para los estándares de los dragones), Karaglen suele impresionar a la gente corriente y a los aventureros de nivel bajo con sus habilidades y su madurez. Si alguien descubre la verdadera naturaleza de Karaglen, ella suele obligar a la persona a mantener su naturaleza dracónica en secreto. No le gusta ser el centro de atención y prefiere ayudar a los demás en lugar de sobresalir ella.

Karaglen: dragona de plata muy joven; VD 5; dragón Mediano (frío); DG 10d12+20; pg 85; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 19, toque 10, sorprendido 19; Atq base +10, Presa +12; Atq +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +13 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +10 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +10 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +9, Ref +7, Vol +9; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar +15, Buscar +12, Diplomacia +11, Disfrazarse +15, Engañar +7, Esconderse +4, Escuchar +12, Intimidar +6, Profesión (herbalista) +7, Saber (arcano) +9, Saltar +16, Sanar +8; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Soltura con un arma (mordisco).

Arma de aliento (Sb): cono 30', 4d8 frío, Reflejos CD 17 mitad; o cono 30', parálisis 1d6+2 asaltos, Fortaleza CD 17 niega.

Namhias
Dragón de plata joven

Si bien los dragones de plata más viejos tratan de convencer a los más jóvenes de su raza de la importancia de la sutileza, de la sensatez y de la paciencia, pocas veces fallaron tan espectacularmente como con Namhias. Algunos dicen que este joven

dragón se abrió camino fuera de su huevo semanas antes que sus hermanos. Sea esto cierto o no, Namhias siempre ha ido con prisas desde entonces. Este joven dragón de plata, que se enfurece fácilmente ante la injusticia o el abuso, se lanza al combate a la más mínima provocación. Aunque trata de no matar a aquellos que puede someter, a veces olvida la fuerza de la forma que asume. Cuando no muestra todo su poder como un dragón de plata joven, a Namhias le gusta merodear en forma de un felino grande y ágil o de un humano fornido.

Namhias: dragón de plata joven; VD 7; dragón Mediano (frío); DG 13d12+26; pg 110; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 22, toque 10, sorprendido 22; Atq base +13, Presa +16; Atq +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +16 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +11 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +11 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +10, Ref +8, Vol +11; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Buscar +19, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +5, Disfrazarse +16 (actuar +18), Engañar +16, Escuchar +16, Intimidar +5, Profesión (herbalista) +19, Saber (arcano) +16, Saltar +20, Sanar +10; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Flotar, Hendedura, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 30', 6d8 frío, Reflejos CD 18 mitad; o cono 30', parálisis 1d6+3 asaltos, Fortaleza CD 18 niega.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, mano de mago, remendar, resistencia;* 1.º: *manos ardientes, niebla de oscurecimiento.*

Stratiglyculcies
Dragona de plata juvenil

Elegante y lustrosa, Stratiglyculcies acaba de comenzar a ser deslumbrada por el mundo que la rodea. Viajera incansable, encuentra simplemente asombrosas a las razas humanoides con todo el conocimiento y sabiduría que pueden reunir en unas vidas tan cortas. Pasa mucho tiempo en forma humanoide (habitualmente mezclándose perfectamente con cualquier raza o cultura), pero se sabe que ha asumido otras formas en su búsqueda de conocimiento. Recientemente, Stratiglyculcies está acompañando a grupos de aventureros de alineamiento bueno en expediciones a tierras inexploradas o a asentamientos en ruinas. Sin embargo, a veces olvida la "prisa" que tienen esas criaturas de vida corta, y la pueden dejar atrás cuando se pasa semanas o incluso meses estudiando un nuevo descubrimiento.

Stratiglyculcies: dragona de plata juvenil; VD 10; dragón Grande (frío); DG 16d12+48; pg 152; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular); CA 22, toque 9, sorprendido 24; Atq base +16, Presa +24; Atq +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +19 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +14 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE conjuros, aptitudes sortílegas, arma de aliento; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RC 16, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +13, Ref +10, Vol +14; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +20, Avistar +18, Buscar +20, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +16, Disfrazarse +20, Engañar +12, Escuchar +20, Esconderse -4, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +3, Profesión (herbalista) +9, Saber (arcano) +12, Saber (historia) +12, Saber (naturaleza) +12, Saltar +24, Sanar +21; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Despertar RC, Maniobrabilidad mejorada, Pericia en combate, Viraje brusco.

Aptitudes sortílegas: 2/día: *caída de pluma.* Nivel de lanzador 4.º.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 8d8 frío, Reflejos CD 21 mitad; o cono 40', parálisis 1d6+4 asaltos, Fortaleza CD 21 niega.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, detectar veneno, perturbar muertos vivientes, prestidigitación , remendar;* 1.º: *curar heridas leves, manos ardientes, proyectil mágico.*

Lothirlondonis
Dragón de plata joven adulto

En su más tierna infancia, Lothirlondonis descubrió que no podía cambiar de forma tan fácilmente como sus hermanos. Un amable druída le tomó bajo su tutela y ayudó la joven cría a desarrollar sus aptitudes para cambiar de forma. Desde entonces, Lothirlondonis siente un intenso amor por el bosque y por todas las criaturas que habitan en él. Incluso rinde homenaje a varias deidades de los bosques no dracónicas (como Ehlonna), aunque no las venera. Lothirlondonis pasa la mayor parte de su tiempo en la forma de dragón de plata, aunque a veces se polimorfa en una criatura feérica y observa a los viajeros que pasan a través de su bosque. Si muestran respeto y tienden hacia la conservación, puede ayudarles o protegerles. En caso contrario, Lothirlondonis no vacila en corregir su mala conducta.

Lothirlondonis: dragón de plata joven adulto; VD 14; dragón Grande (frío); DG 19d12+79; pg 202; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 27, toque 9, sorprendido 27; Atq base +19, Presa +29; Atq +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +24 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +19 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE conjuros, aptitudes sortílegas, arma de aliento, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 5/magia, RC 20, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +15, Ref +11, Vol +15; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +24, Avistar +24, Buscar +24, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +18, Disfrazarse +23, Engañar +14, Equilibrio +7, Escuchar +24, Esconderse -4, Interpretar (actuar) +9, Intimidar +6, Saber (arcano) +14, Saber (naturaleza) +14, Saltar +31, Sanar

DRAGÓN DE PLATA



Vuelo

Legal bueno
Subtipo de frío
Montañas cálidas
Subterráneo

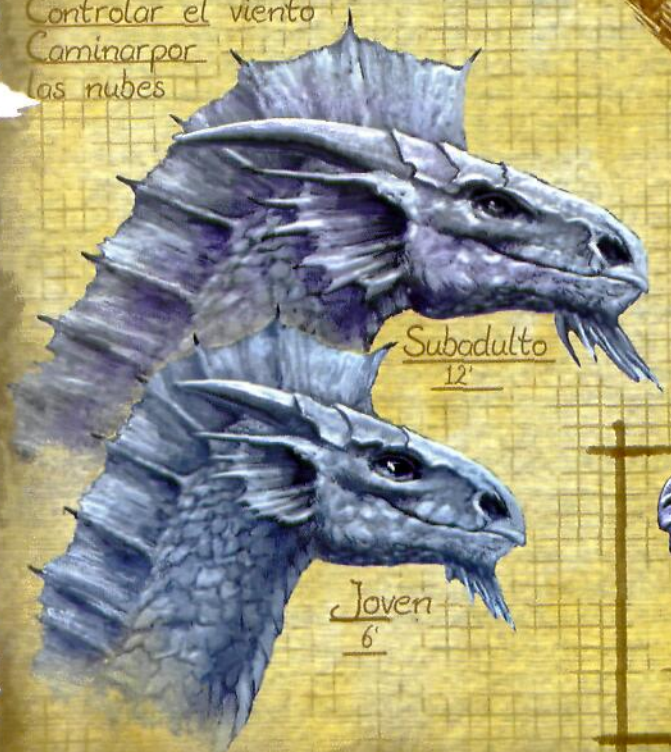
Viejo
24'

Regios y esculturales, los dragones de plata ayudan de buena gana a las criaturas buenas que lo necesitan, mostrándose normalmente como ancianos amables o bellas damiselas.

Caída de pluma
Polimorfarse
Controlar el clima
Controlar el viento
Caminar por las nubes



Especimen disecado recuperado de un troll muerto, utilizado probablemente como tótem de fuerza



Subadulto
12'

Joven
6'

Detalle de la garra delantera



Cría
3'

+9; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Dureza, Flotar, Intensificar aliento, Soportar los golpes, Viraje brusco.

Aptitudes sortílegas: 2/día: *caída de pluma*. Nivel de lanzador 5.º.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 10d8 frío, Reflejos CD 23 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 40', parálisis 1d6+5 asaltos, Fortaleza CD 23 niega (o mayor si esta intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, detectar veneno, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo divino, toque gélido, protección contra el mal, sirviente invisible*: 2.º: *gracia felina, oscuridad*.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 18 o menos, Voluntad CD 23 niega.

Sallahtuwlishión
Dragona de plata adulta

Cuando Sallahtuwlishión llegó a la madurez, se resistió a dejar atrás su disfraz no dracónico favorito, el de una tabernera de pueblo. Ahora, aún mantiene la propiedad de la posada de la Copa de plata, aunque sólo pasa unos días al mes allí. La mayoría de los lugareños conocen su naturaleza dracónica y cubren las desapariciones de "Sal" diciendo a los extranjeros que se ha ido a ver a unos parientes y que su hija adoptiva se encarga de la posada durante su ausencia. Sallahtuwlishión se ha visto arrastrada a regañadientes hacia la política dracónica. Debido a su disposición a mediar en disputas y a guardar mensajes (talentos útiles para un posadero), suele encontrarse hablando en el nombre de dragones más viejos o poderosos y de otros seres buenos o neutrales.

Sallahtuwlishión: dragona de plata adulta; VD 15; dragón Enorme (frío); DG 22d12+110; pg 253; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular); CA 29, toque 8, sorprendido 29; Atq base +22, Presa +38; Atq +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +28 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +23 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +23 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +23 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE conjuros, aptitudes sortílegas, arma de aliento, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 5/magia, RC 22, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +18, Ref +13, Vol +18; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +24, Avistar +16, Buscar +27, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +19, Disfrazarse +27, Engañar +15, Escapismo +18, Escuchar +27, Esconderse –8, Intimidar +7, Saber (arcano) +19, Saber (local) +19, Saber (naturaleza) +19, Saber (religión) +19, Saltar +34, Sanar +16; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *nube brumosa*; 2/día: *caída de pluma*. Nivel de lanzador 7.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 12d8 frío, Reflejos CD 26 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 50', parálisis 1d6+6 asaltos, Fortaleza CD 26 niega (o mayor si esta intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar*; 1.º: *escudo divino, impacto verdadero, protección contra el mal, proyectil mágico, santuario*: 2.º: *esfera flamígera, estallar, gracia felina*; 3.º: *curar heridas graves, flecha flamígera*.

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+8/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 21 o menos, Voluntad CD 26 niega.

Livezzenvivexious
Dragón de plata adulto maduro

Livezzenvivexious, un inusual dragón de plata "dracónico", apenas utiliza otras formas. Aunque asume formas diferentes durante breves periodos de tiempo, casi todas sus peleas las realiza en forma de dragón (y Livezzenvivexious pelea muchísimo). Livezzenvivexious odia a las criaturas malignas (especialmente a los demonios y diablos) y desprecia a los dragones malignos. Las criaturas que adoran a deidades malignas también son enemigas de Livezzenvivexious. Podría utilizar su poder para polimorfarse e introducirse en la guarida de una criatura maligna o en la fortaleza de un culto sádico, pero cuando un dragón de plata adulto aparece en medio de ellos, Livezzenvivexious desata su furia justiciera.

Livezzenvivexious: dragón de plata adulto maduro; VD 18; dragón Enorme (frío); DG 25d12+125; pg 287; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 32, toque 8, sorprendido 32; Atq base +25, Presa +42; Atq +32 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco); Atq completo +32 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +27 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +27 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 10/magia, RC 24, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +19, Ref +14, Vol +19; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +30, Avistar +30, Buscar +30, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +23, Disfrazarse +30, Engañar +15, Escuchar +30, Esconderse –8, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +8, Saber (arcano) +25, Saber (local) +25, Saber (religión) +25, Saltar +38, Sanar +13, Supervivencia +16; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 27 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *nube brumosa*; 2/día: *caída de pluma*. Nivel de lanzador 9.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 14d8 frío, Reflejos CD 27 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 50', parálisis 1d6+7 asaltos, Fortaleza CD 26 niega (o mayor si esta intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/5; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar*

magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma; 1.º: *escudo divino, hechizar persona, protección contra el mal, proyectil mágico, rociada de color:* 2.º: *estallar, gracia felina, nube brumosa, telaraña;* 3.º: *inmovilizar persona, nube apestosa, ralentizar;* 4.º: *curar heridas críticas, tentáculos negros de Evard.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+8/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 24 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Aesthyrondalaurai
Dragona de plata vieja

Conocida por todos los planos como una experta del conocimiento y la curación, Aesthyrondalaurai comparte su perspicacia con aquellos que pueden encontrarla. Las leyendas dicen que esta dragona de plata siempre asume una forma matronal, pero casi nunca permanece mucho tiempo en el mismo lugar. Aún así, mantiene su propia guarida, en lo alto de las montañas, y mantiene una estrecha amistad con las águilas, los pegasos y otras criaturas aéreas. Cuando alguien busca conocimiento, Aesthyrondalaurai suele enviar a sus amigos con pistas sobre su ubicación. Si el que la busca es lo suficientemente persistente, podrá encontrar a Aesthyrondalaurai, pero nunca es tarea fácil.

Aesthyrondalaurai: dragona de plata vieja; VD 21; dragón Enorme (frío); DG 31d12+186; pg 387; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 38, toque 8, sorprendido 38; Atq base +31, Presa +50; Atq +40 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +40 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +35 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 15/magia, RC 27, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +23, Ref +19, Vol +24; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 24, Sab 25, Car 24.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +34, Avistar +34, Buscar +34, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +35, Disfrazarse +34, Engañar +16, Escuchar +34, Esconderse -8, Intimidar +8, Profesión (herbalista) +11, Saber (arcano) +28, Saber (local) +28, Saber (geografía) +28, *Saber (religión)* +28, *Saltar* +42, *Sanar* +21, *Supervivencia* +37; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 30 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *controlar los vientos, nube brumosa*; 2/día: *caída de pluma*. Nivel de lanzador 11.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 16d8 frío, Reflejos CD 30 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 50', parálisis 1d6+8 asaltos, Fortaleza CD 30 niega (o mayor si esta intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/5; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma;* 1.º: *curar heridas leves, escudo, escudo divino, hechizar persona, proyectil mágico:* 2.º: *curar heridas moderadas, detectar pensamientos, gracia felina, localizar objeto, nube brumosa;* 3.º: *curar heridas graves, inmovilizar persona, nube apestosa, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad;* 4.º: *bruma sólida, curar heridas críticas, neutralizar veneno;* 5.º: *evocación sombría, romper encantamiento.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+8/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 27 o menos, Voluntad CD 30 niega.

Freilaclanbarin
Dragón de plata muy viejo

Con casi 800 años, Freilaclanbarin todavía tiene que alcanzar su madurez y su fuerza plenas, pero posee una gran inteligencia y una lengua astuta. Se dice que una vez pasó un centenar de años en forma humanoide aconsejando a un rey enano, pero se aburrió con el deseo constante del rey de amasar riqueza. Freilaclanbarin tiene un buen tesoro (como la mayoría de los dragones), pero desprecia la codicia manifiesta. Freilaclanbarin comercia con criaturas buenas y neutrales, cobrando un precio justo por su conocimiento o sus tesoros, y reúne su tesoro mediante recompensas y comercio. Sin embargo, cuando Freilaclanbarin combate es un poderoso adversario. Combate desde el cielo y utiliza su poderosa arma de aliento cuando puede, contrarrestando la magia de los demás con la suya propia.

Freilaclanbarin: dragón de plata muy viejo; VD 20; dragón Enorme (frío); DG 28d12+168; pg 350; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 35, toque 8, sorprendido 35; Atq base +28, Presa +46; Atq +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +36 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +31 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +31 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +31 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 10/magia, RC 26, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +22, Ref +16, Vol +22; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +38, Avistar +41, *Buscar* +38, *Concentración* +26, *Conocimiento de conjuros* +26, Diplomacia +38, Disfrazarse +38, Engañar +22, Equilibrio +12, Escapismo +14, Escuchar +38, Esconderse -8, Intimidar +9, Saber (arcano) +31, Saber (local) +31, Saber (naturaleza) +31, Saber (religión) +30, Saltar +46, Sanar +19, Supervivencia +38; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Carga terrible, Desgarrar, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Intensificar aliento, Reflejos rápidos, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 31 o quedarán sujetas.

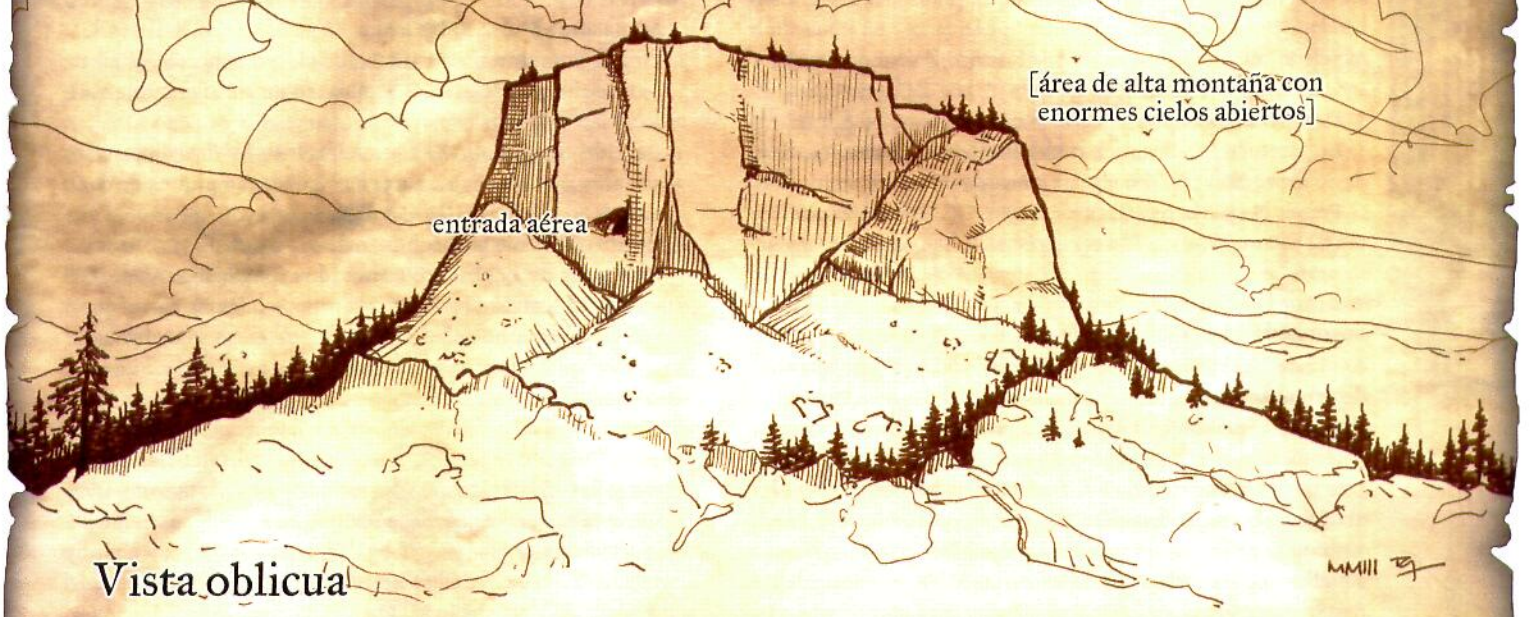
Aptitudes sortílegas: 3/día: *controlar los vientos, nube brumosa*; 2/día: *caída de pluma*. Nivel de lanzador 13.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 18d8 frío, Reflejos CD 31 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 50', parálisis

Dragón de plata

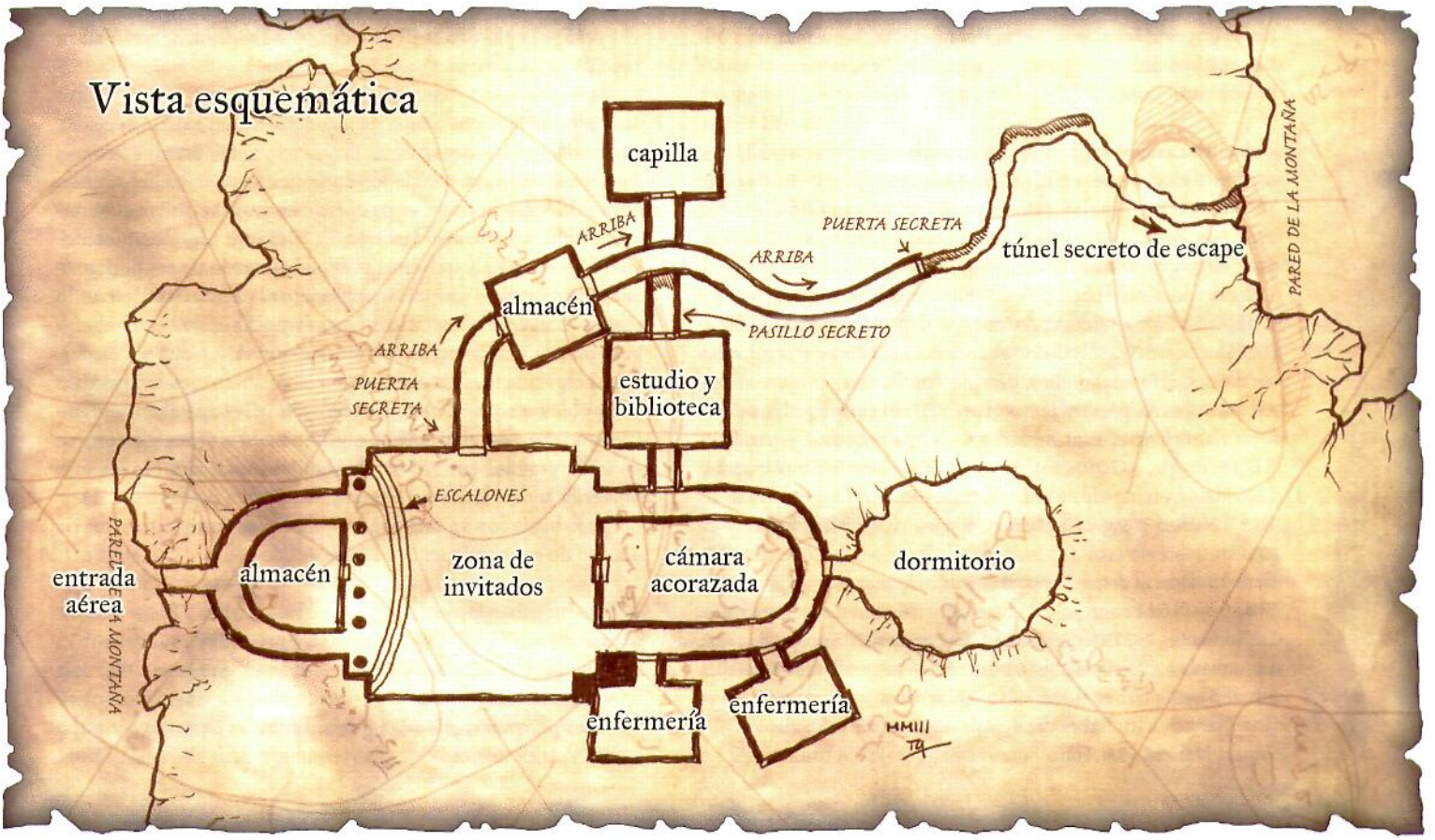
Guarida típica de un dragón de plata

[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]



Vista oblicua

Vista esquemática



1d6+9 asaltos, Fortaleza CD 31 niega (o mayor si esta intensificado).

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/7/7/5; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma;* 1.º: *escudo, escudo divino, hechizar persona, proyectil mágico, rociada de color:* 2.º: *auxilio divino, estallar, gracia felina, nube brumosa, telaraña;* 3.º: *inmovilizar persona, nube apestosa, tormenta de aguanieve, ralentizar;* 4.º: *bruma sólida, curar heridas críticas, desesperación aplastante, enervación;* 5.º: *inmovilizar monstruo, orden imperiosa mayor, telecinesis;* 6.º: *disipar magia mayor, sanar.*

Desgarra (Ex): daño adicional 4d6+16.

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+11/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 30 o menos, Voluntad CD 32 niega.

Asaduanaivakka
Dragona de plata venerable

Asaduanaivakka Estrella de plata se considera una guerrera de primera línea contra las fuerzas del mal. Ha estado muchos de sus considerables años viajando por el mundo y los planos, aprendiendo acerca de la eterna lucha entre el bien y el mal, y cree que es el momento de dar un paso al frente y "hacer algo al respecto". Asaduanaivakka, a la que en ocasiones se la puede ver con la forma de un paladín humanoide, inspira y apoya a aquellos que combaten contra un mal terrible. Es conocida por emplear a aventureros de niveles bajos para combatir contra males menores, con la esperanza de que crezcan y se conviertan en unos héroes poderosos, pero habitualmente suele unirse a un grupo de cruzados poderosos metidos en grandes batallas. No la importa revelar su naturaleza dracónica y a menudo utiliza su considerable reputación como influencia cuando busca unirse a un grupo.

Asaduanaivakka : dragona de plata venerable; VD 23; dragón Gargantuesco (frío); DG 34d12+238; pg 459; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (mala); CA 39, toque 6, sorprendido 39; Atq base +34, Presa +58; Atq +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +42 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +37 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +37 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +37 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 15/magia, RC 29, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +26, Ref +19, Vol +27; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 26, Sab 27, Car 26.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +42, Avistar +27, Buscar +42, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +46, Disfrazarse +42, Engañar +33, Escapismo +30, Escuchar +42, Esconderse -12, Intimidar +40, Montar +2, Saber (arcano) +30, Saber (local) +30, Saber (naturaleza) +30, Saber (los Planos) +30, Saber (religión) +30, Saltar +50, Sanar +23, Supervivencia +38, Trato con animales +17, Trepar +21; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro, Flotar, Hendedura, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Onda de choque, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 34 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *controlar los vientos, nube brumosa;* 2/día: *caída de pluma;* 1/día: *controlar el clima.* Nivel de lanzador 15.º.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 20d8 frío, Reflejos CD 34 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 60', parálisis 1d6+10 asaltos, Fortaleza CD 34 niega (o mayor si esta intensificado).

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 34 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/8/8/7/7/5; CD salvación 18 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma;* 1.º: *escudo, escudo divino, hechizar persona, proyectil mágico, rociada de color:* 2.º: *auxilio divino, estallar, gracia felina, hablar con los animales, nube brumosa;* 3.º: *don de lenguas, inmovilizar persona, nube apestosa, ralentizar;* 4.º: *bruma sólida, curar heridas críticas, desesperación aplastante, enervación;* 5.º: *inmovilizar monstruo, mano interpuesta de Bigby, nube aniquiladora, orden imperiosa mayor;* 6.º: *disipar magia mayor, relámpago zigzagueante, sanar;* 7.º: *mano aplastante de Bigby, palabra de poder aturdidor.*

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+18.

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 4d6+12/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 33 o menos, Voluntad CD 35 niega.

Kuulvaysheniruss
Dragón de plata sierpe

Es triste pensar en uno de los dragones más viejos del mundo como un viejo hombre triste, pero Kuulvaysheniruss el Venerado, se ha ganado esa descripción. Durante más de un centenar de años, Kuulvaysheniruss fue el allegado de un poderoso paladín al servicio de Heironeous, pero el paladín fue destruido y los intentos de resucitarle infructuosos. Ahora, Kuulvaysheniruss pasa la mayor parte del tiempo sumido en sus recuerdos, sin hacer nada más. Aún asi, de vez en cuando, una búsqueda o un problema en particular despierta de su letargo el que antaño fuese un corazón vital, y Kuulvaysheniruss vuelve a convertirse en el dragón del que todavía hablan las canciones. Nunca más volverá a tomar la forma humanoide, ya que prefiere combatir como lo hacía con su compañero paladín, utilizando su arma de aliento de gas paralizante y de aire gélido.

Kuulvaysheniruss: dragón de plata sierpe; VD 24; dragón Gargantuesco (frío); DG 37d12+333; pg 573; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (mala); CA 42, toque 6, sorprendido 42; Atq base +37, Presa +63; Atq +47 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco); Atq completo +47 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +42 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +42

cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 20/magia, RC 30, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +29, Ref +20, Vol +29; Fue 39, Des 10, Con 29, Int 28, Sab 29, Car 28.

Habilidades y dotes: Artesanía (tejido) +16, Averiguar intenciones +46, Avistar +44, Buscar +46, Concentración +31, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +53, Disfrazarse +46, Engañar +39, Equilibrio +7, Escapismo +35, Escuchar +46, Esconderse -12, Intimidar +48, Montar +2, Saber (arcano) +34, Saber (local) +34, Saber (naturaleza) +34, Saber (los Planos) +34, Saber (religión) +34, Saltar +55, Sanar +26, Trepar +21; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro mejorado, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Intensificar aliento, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+21 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 36 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *controlar los vientos, nube brumosa*; 2/día: *caída de pluma*; 1/día: *controlar el clima*. Nivel de lanzador 17.º.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 22d8 frío, Reflejos CD 36 mitad (o mayor si esta intensificado); o cono 60', parálisis 1d6+11 asaltos, Fortaleza CD 36 niega (o mayor si esta intensificado).

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+21 puntos de daño contundente, Reflejos CD 36 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/8/8/8/8/7/7/5; CD salvación 19 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, escudo divino, hechizar persona, proyectil mágico, rociada de color*: 2.º: *auxilio divino, calentar metal, estallar, gracia felina, nube brumosa*; 3.º: *don de lenguas, inmovilizar persona, nube apestosa, ralentizar*; 4.º: *bruma sólida, curar heridas críticas, desesperación aplastante, enervación*; 5.º: *inmovilizar monstruo, mano interpuesta de Bigby, nube aniquiladora, orden imperiosa mayor*; 6.º: *disipar magia mayor, relámpago zigzagueante, sanar*; 7.º: *mano aplastante de Bigby, palabra de poder aturdidor, rociada prismática*; 8.º: *hechizar monstruo en masa, torbellino.*

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+21.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d6+14/asalto y garra para 2d8+7/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 36 o menos, Voluntad CD 37 niega.

Nymbryxión
Dragona de plata gran sierpe

Nymbryxión el Escudo de la ley apenas visita ya el plano Material, ya que prefiere el cielo interminable del plano Elemental del aire. Si viaja de regreso a su plano natal, lo hace asumiendo la forma de una elfa eternamente joven con los ojos de color plata. Nymbryxión apenas habla en cualquier forma que tenga, ya que prefiere observar y escuchar. Cuando habla, se dirige directamente hacia el fondo del asunto y su voz posee el poder de la persuasión. Nymbryxión es conocida por visitar a dragones viejos de todo tipo (incluso cromáticos) para aconsejarlos sobre su lugar en el mundo. A los dragones metálicos sus palabras les llegan al corazón; los dragones cromáticos suelen enfurecerse ente su presencia pero muy pocos se atreven a atacarla. Nymbryxión es una oponente increíblemente poderosa y muchas criaturas de multitud de planos la deben favores. Un enemigo de Nymbryxión no encontrará muchos lugares donde esconderse en ningún plano.

Nymbryxión: dragona de plata gran sierpe; VD 26; dragón Colosal (frío); DG 40d12+400; pg 660; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (mala); CA 41, toque 2, sorprendido 41; Atq base +40, Presa +72; Atq +47 cuerpo a cuerpo (4d8+16, mordisco); Atq completo +47 cuerpo a cuerpo (4d8+16, mordisco), +42 cuerpo a cuerpo (4d6+8, 2 garras), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+8, 2 alas), +42 cuerpo a cuerpo (4d6+24, coletazo); Espacio/Alcance: 30'/20' (30' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE caminar por las nubes, forma alternativa, inmunidad a *dormir*, ácido, frío y parálisis, RD 20/magia, RC 32, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego; AL LB; TS Fort +32, Ref +22, Vol +32; Fue 43, Des 10, Con 31, Int 30, Sab 31, Car 30.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +53, Avistar +53, Buscar +50, Concentración +35, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +57, Disfrazarse +46, Engañar +45, Equilibrio +7, Escapismo +18, Escuchar +53, Esconderse –16, Intimidar +54, Montar +2, Profesión (herbalista) +30, Saber (arcano) +40, Saber (local) +40, Saber (naturaleza) +50, Saber (los Planos) +40, Saber (religión) +40, Saltar +60, Sanar +32, Supervivencia +45, Trato con animales +20; Ascensión poderosa, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Carga terrible, Desgarrar, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Intensificar aliento, Intensificar conjuro, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 30' × 30'; oponentes Grandes o menores sufren 4d8+24 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 39 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *controlar los vientos, nube brumosa*; 2/día: *caída de pluma*; 1/día: *controlar el clima*, invertir gravedad. Nivel de lanzador 19.º.

Arma de aliento (Sb): cono 70', 24d8 frío, Reflejos CD 39 mitad ; o cono 70', parálisis 1d6+12 asaltos, Fortaleza CD 39 niega.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 40' de diámetro, los oponentes Grandes o menores sufren 2d8+24 puntos de daño contundente, Reflejos CD 39 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 19.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/9/9/8/8/8/8/7/7/5; CD salvación 20 + nivel de conjuro): 0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, escudo divino, hechizar persona, santuario, rociada de color*: 2.º: *auxilio divino, calmar emociones, estallar, gracia felina, nube brumosa*; 3.º: *acelerar, curar heridas graves, don de lenguas, hablar con los animales*; 4.º: *bruma sólida, curar heridas críticas, desesperación aplastante, enervación*; 5.º: *inmovilizar monstruo, mano interpuesta de Bigby, nube aniqui-*

ladora, orden imperiosa mayor; 6.º: *disipar magia mayor, relámpago zigzagueante, sanar;* 7.º: *mano aplastante de Bigby, palabra de poder aturdidor, rociada prismática;* 8.º: *explosión solar, hechizar monstruo en masa, torbellino:* 9.º: *convocar monstruo IX, presciencia.*

Desgarrar (Ex): daño adicional 8d6+24.

Engarro (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d8+16/asalto y garra para 4d6+8/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 39 o menos, Voluntad CD 40 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES ROJOS

A continuación se describen doce ejemplos de dragones rojos, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Quemadura
Dragón rojo cría

Codicioso y destructivo, Quemadura apenas deja pasar una oportunidad de abusar de las criaturas más débiles, y suele jugar con su presa como un enorme gato malicioso. También disfruta destruyendo o quemando edificios y otras cosas construidas por manos mortales que son demasiado grandes para llevárselas. Cuando no está sembrando la destrucción, a Quemadura le gusta volar por la noche sobre los campos. Suele detenerse cerca de los pueblos y ciudades, evaluándolas para futuras conquistas, aunque todavía no ha atacado un asentamiento.

Quemadura: dragón rojo cría; VD 4; dragón Mediano (fuego); DG 7d12+14; pg 59; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 16, toque 10, sorprendido 16; Atq base +7, Presa +10; Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +10 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +5 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +5 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +7, Ref +5, Vol +5; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +10, Buscar +10, Diplomacia +2, Engañar +5, Escuchar +10, Intimidar +9, Saber (geografía) +4, Saltar +14, Tasar +7; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura.

Arma de aliento (Sb): cono 30', 2d10 fuego, Reflejos CD 15 mitad.

Raaze
Dragona roja muy joven

Raaze padece tanto de vanidad como de exceso de confianza. En seguida revela su presencia a sus enemigos, normalmente volando por encima de sus cabezas y arrojando su sombra sobre un grupo o posándose sobre un lugar alto y exigiendo con arrogancia que los personajes contemplen su magnificencia. Espera que las criaturas menores como los humanoides no escatimen en elogios sobre él y que alaben su belleza, su fuerza y su gracia. Si no obtiene las alabanzas que cree merecer, atacará. Los personajes que alaben a Raaze todavía deben responder ante su petición de tributo, e incluso si lo satisfacen, se pueden ver obligados a seguir alabándola un poco más. Raaze nunca se cansa de oír cosas acerca de ella, y no permite que sus víctimas se marchen hasta que no haya obtenido de ellas algo de tesoro y le aseguren que es demasiado magnifica para que sus pequeñas mentes puedan describirla.

Raaze: dragona rojo muy joven; VD 5; dragón Grande (fuego); DG 10d12+30; pg 95; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 18, toque 9, sorprendido 18; Atq base +10, Presa +19; Atq +14 cuerpo a cuerpo (2d6+5, mordisco); Atq completo +10 cuerpo a cuerpo (2d6+5, mordisco), +9 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +9 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +9 cuerpo a cuerpo (1d8+7, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +10, Ref +7, Vol +8; Fue 21, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Buscar +14, Diplomacia +3, Engañar +12, Escuchar +14, Esconderse –4, Intimidar +13, Saltar +19, Tasar +11; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 4d10 fuego, Reflejos CD 18 mitad.

Fylokkipyron
Dragón rojo joven

Nada molesta más a Fylokkipyron que ser insultado. Cada insulto, cada sílaba de una carcajada, se abre camino bajo sus escamas como un grano de arena, irritándole hasta que queda bañado bajo una capa de furioso odio. La inmensa mayoría de su odio está dirigida hacia un dragón de cobre muy joven que se ha atrevido a establecer su guarida demasiado cerca de la suya, un criajo llamado Rhindani. El advenedizo le provoca constantemente y de alguna marea siempre consigue escapar a su furia, yendo de acá para allá mientras le dedica algún insulto cantarín. Fylokkipyron pasa muchas horas cada día planeando su venganza contra Rhindani, imaginando las distintas formas en que le arrancaría los órganos del cuerpo, insistiendo sobre todo en su maldita lengua.

Fylokkipyron: dragón rojo joven; VD 7; dragón Grande (fuego); DG 13d12+39; pg 123; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (regular); CA 21, toque 9, sorprendido 21; Atq base +13, Presa +24; Atq +19 cuerpo a cuerpo (2d6+7, mordisco); Atq completo +19 cuerpo a cuerpo (2d6+7, mordisco), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +14 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +14 cuerpo a cuerpo (1d8+10, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RC 17, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +11, Ref +8, Vol +9; Fue 25, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Buscar +14, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +10, Engañar +7, Escuchar +14, Esconderse –4, Intimidar +16, Saber (arcano) +14, Saltar +24; Ataque en vuelo, Despertar RC, Flotar, Maniobrabilidad mejorada, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 6d10 fuego, Reflejos CD 19 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocido (5/4; CD salvación 11 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia;* 1.º: *escudo, protección contra el bien.*

Kalfyra
Dragona roja juvenil

Kalfyra es una dragona en busca de una guarida y un compañero. Vaga por el campo buscando un lugar adecuado para establecerse y finalmente criar una nidada. Relativamente sociable (para un dragón rojo), suele detenerse para hablar con viajeros u otras criaturas que pudieran ser capaces de ayudarla. Por descontado, se come a esas criaturas poco después de que acabe la charla, pero nadie es perfecto. Kalfyra es particularmente buena presintiendo duplicidad o debilidad en sus oponentes, y utiliza esa información a su favor.

Kalfyra: dragona roja juvenil; VD 10; dragón Grande (fuego); DG 16d12+64; pg 168; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 24, toque 9, sorprendido 24; Atq base +16, Presa +29; Atq +24 cuerpo a cuerpo (2d6+9, mordisco); Atq completo +24 cuerpo a cuerpo (2d6+9, mordisco), +20 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 garras), +19 cuerpo a cuerpo (1d6+4, 2 alas), +19 cuerpo a cuerpo (1d8+13, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, aptitudes sortílegas, conjuros; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +14, Ref +10, Vol +12; Fue 29, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Avistar +21, Buscar +18, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +14, Engañar +10, Escuchar +18, Esconderse -4, Intimidar +20, Saber (arcano) +15, Saber (geografía) +8, Saltar +29; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura, Percibir debilidad, Pericia en combate, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Aptitudes sortílegas: 4/día; *localizar objeto.* Nivel de lanzador 4.º.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 8d10 fuego, Reflejos CD 22 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/6; CD salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia;* 1.º: *orden imperiosa, protección contra el bien.*

Drachenflagrión
Dragón rojo joven adulto

Drachenflagrión colecciona objetos de arte. Tiene agentes en muchas comunidades que buscan objetos de este tipo, y después los envían a lugares específicos donde los recoge para llevárselos a su guarida. Le ha echado el ojo a varias reliquias religiosas, pero todavía no ha tenido el valor de ir tras ellas.

Drachenflagrión ha decorado su caverna con una variedad de objetos interesantes, desde jarras de plata hasta esculturas y tapices. Protege su guarida mediante un uso generoso del conjuro *alarma*, y utiliza *obscurecer objeto* para ocultar las nuevas adquisiciones de su guarida durante la primera o segunda semana (hasta que parezca que los intentos de buscar hayan terminado).

Drachenflagrión: dragón rojo joven adulto; VD 13; dragón Enorme (fuego); DG 19d12+95; pg 218; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 26, toque 8, sorprendido 26; Atq base +19, Presa +37; Atq +27 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +27 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +22 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +26 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 5/magia, RC 21, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +18, Ref +13, Vol +17; Fue 33, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 19, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +7, Avistar +21, Buscar +21, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +6, Engañar +7, Escuchar +21, Esconderse –8, Intimidar +23, Saber (arcano) +15, Saber (historia) +15, Saltar +33, Tasar +21; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Engarro mejorado, Hendedura, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 24 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 5/día; *localizar objeto.* Nivel de lanzador 5.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 10d10 fuego, Reflejos CD 24 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/7/5; CD salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, llamarada, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia;* 1.º: *alarma, proyectil mágico, protección contra el bien, ventriloquismo;* 2.º: *oscuridad, oscurecer objeto.*

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+10/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 18 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Melniirkumaukrekon
Dragona roja adulta

Desde que un par de dragones de plata mataran a sus padres, Melniirkumaukrekon ha albergado en su corazón un odio especial por esas criaturas. Utiliza cada medio a su disposición para rastrear y descubrir nidos desprotegidos o la progenie de sus enemigos. Evita correr riesgos innecesarios, sabedora de que aún no tiene el poder para enfrentarse a un dragón de plata más viejo que ella, y mucho menos a una pareja. En lugar de continuar una lucha perdida, Melniirkumaukrekon no tiene escrúpulos en abandonar el lugar, quizá para retornar semanas o meses más tarde con un plan de ataque mejor.

Melniirkumaukrekon: dragona roja adulta; VD 15; dragón Enorme (fuego); DG 22d12+110; pg 253; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 29, toque 8, sorprendido 29; Atq base +22, Presa +41; Atq +31 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +31 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +26 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +22 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +22 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, conjuros, engarro mejorado, presencia pavorosa;

CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 5/magia, RC 19, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +16, Ref +11, Vol +13; Fue 31, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Avistar +28, Buscar +26, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +20, Engañar +19, Escuchar +26, Esconderse –8, Reunir información +14, Saber (arcano) +18, Saber (local) +18, Saltar +37, Tasar +25; Aliento tempestuoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+15 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 25 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 6/día; *localizar objeto*. Nivel de lanzador 7.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 12d10 fuego, Reflejos CD 25 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/7/7/5; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, llamarada, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *alarma, escudo, favor divino, proyectil mágico, protección contra el bien;* 2.º: *estallar, gracia felina, oscuridad;* 3.º: *disipar magia, protección contra la energía.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+11/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 21 o menos, Voluntad CD 24 niega.

Valinoghtorklax
Dragón rojo adulto maduro

Valinoghtorklax es un dragón de alquiler. Señores de la guerra, reyes bandido, brujos conquistadores, y saqueadores infernales de todo tipo emplean sus servicios para devastar los ejércitos y las fortificaciones enemigas. Su estilo de vida mercenario hace que viaje por todo el mundo para tomar parte en revoluciones, levantamientos, guerras fronterizas, invasiones demoníacas y una gran variedad de conflictos. Siempre está bien pagado por sus servicios, exigiendo bonificaciones por matar a los líderes enemigos. A causa de su naturaleza itinerante, la mayoría de su riqueza es portátil (o la lleva puesta).

Su táctica favorita es enzarzarse con los enemigos desde el aire, utilizando Ataque en vuelo y Engarro mejorado para coger a sus oponentes, mientras utiliza su aliento apresurado para causar una rápida devastación con el fuego de su arma de aliento.

Valinoghtorklax: dragón rojo adulto maduro; VD 18; dragón Enorme (fuego); DG 25d12+150; pg 312; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala); CA 32, toque 8, sorprendido 32; Atq base +25, Presa +44; Atq +34 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +34 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +29 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +29 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +29 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, conjuros, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 10/magia, RC 23, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +20, Ref +14, Vol +18; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +14, Avistar +24, Buscar +29, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +22, Engañar +9, Escuchar +29, Esconderse –8, Intimidar +30, Saber (arcano) +21, Saber (geografía) +15, Saber (historia) +15, Saber (naturaleza) +12, Saber (los Planos) +12, Saber (religión) +15, Saltar +40, Tasar +29; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro mejorado, Engarro múltiple, Engarro, Flotar, Hendedura, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 28 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 7/día; *localizar objeto*. Nivel de lanzador 9.º.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 14d10 fuego, Reflejos CD 28 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/7/7/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, proyectil mágico, protección contra el bien;* 2.º: *curar heridas moderadas, explosión de sonido, gracia felina, oscuridad;* 3.º: *disipar magia, nube apestosa, protección contra la energía;* 4.º: *escudo de fuego, invisibilidad mayor.*

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 2d8+11/asalto y garra para 2d6+5/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 24 o menos, Voluntad CD 26 niega.

Sventsorggviresh
Dragona roja vieja

Sventsorggviresh pasa la mayor parte de su tiempo en su guarida, donde se tumba sobre su enorme montón de tesoros y se siente muy satisfecha con ella misma. Siempre le molesta dejar su tesoro y apenas deja su guarida excepto cuando está hambrienta, e incluso entonces, engatusa a un grupo de méfit de magma, fuego o vapor con los que comparte su guarida para que le vayan a buscar algo de comer (o al menos que localicen una presa por ella). No confía en los méfit y sella normalmente su guarida mediante un *muro de fuerza* mientras está fuera cazando. Suele llevar encima su *varita de martillo del caos* en un *guante almacenador* y su *varita de escudo de fuego* en el otro.

Sventsorggviresh ha sembrado toda su guarida con conjuros de *boca mágica* y *alarma* para que la prevengan de las intrusiones. También persuadió a un clérigo maligno con el que se encontró una vez para que lanzara algunos conjuros de *interdicción* (y así prevenir las intrusiones extradimensionales) para ella. Luego liquidó al clérigo.

Sventsorggviresh: dragona roja vieja; VD 20; dragón Gargantuesco (fuego); DG 28d12+196; pg 378; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 33, toque 6, sorprendido 33; Atq base +28, Presa +52; Atq +36 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +36 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +32 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +31 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +31 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitu-

DRAGÓN ROJO


Hábitat/guarida

Gargantuesco

Enorme

Grande

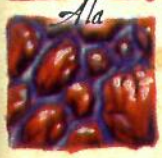
Mediano

ESCAMAS


Vientre


Espalda


Pata


Ala




Radio de explosión

Movimiento del ala en vuelo



des sortílegas, barrido con la cola, conjuros, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 24, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +23, Ref +16, Vol +21; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +19, Avistar +26, Buscar +33, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +37, Engañar +25, Escuchar +33, Esconderse –12, Intimidar +35, Saber (arcano) +29, Saber (geografía) +29, Saber (religión) +29, Saltar +44, Tasar +33; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico arrollador (garra), Crítico mejorado (garra), Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o *menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben* superar un TS Reflejos CD 30 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 8/día; *localizar objeto*; 3/día: *sugestión*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 15 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 16d10 fuego, Reflejos CD 30 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 30 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/8/7/7/7/5; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, curar heridas leves, escudo, escudo divino, impacto verdadero*; 2.º: *boca mágica, curar heridas moderadas, estallar, gracia felina*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, protección contra la energía*; 4.º: *asesino fantasmal, confusión, ojo arcano*; 5.º: *inmovilizar monstruo, muro de fuerza.*

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+12/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 27 o menos, Voluntad CD 29 niega.

Posesiones: 2 *guantes de almacenamiento, collar de adaptación, anillo de nadar, varita de martillo del caos* (nivel de lanzador 8.º, 28 cargas), *varita de escudo de fuego* (22 cargas).

Urivayotornotach
Dragón rojo muy viejo

Urivayotornotach siente un odio patológico hacia los aventureros. Ha convertido su guarida en una enorme trampa mortal, fortificándola con pozos, cuerdas-trampa, y protecciones similares. Sus dotes y su selección de conjuros están elegidos para maximizar sus capacidades de matar aventureros y al mismo tiempo protegerle de sus ataques típicos. Ha aprendido por experiencia que dejar que el orgullo o la dignidad interfieran con sus tácticas es una estupidez, y está dispuesto a fingir estar herido o ser un cobarde o cualquier otra cosa que un dragón rojo no haría para obtener una ventaja en combate. Prefiere las tácticas de guerrilla, obligando a sus oponentes a gastar sus recursos mientras les atrae cada vez más profundamente en su red de cavernas.

Urivayotornotach: dragón rojo muy viejo; VD 21; dragón Gargantuesco (fuego); DG 31d12+248; pg 449; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 36, toque 6, sorprendido 36; Atq base +31, Presa +56; Atq +40 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +40 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +35 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +35 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 25, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +25, Ref +17, Vol +25; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricar trampas) +18, Averiguar intenciones +37, Avistar +37, Buscar +37, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +37, Engañar +37, Escuchar +37, Esconderse +2, Intimidar +39, Usar objeto mágico +22, Saber (arcano) +31, Saber (local) +31, Saber (religión) +31, Saltar +48, Tasar +31; Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro mejorado, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Superar debilidad, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 33 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 9/día; *localizar objeto*; 3/día: *sugestión*. Nivel de lanzador 13.º; salvación CD 16 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 18d10 fuego, Reflejos CD 33 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 33 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/8/8/7/7/7/5; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, escudo divino*; 2.º: *curar heridas moderadas, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, pirotecnia*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, protección contra la energía*; 4.º: *desesperación aplastante, hechizar monstruo, inmunidad a conjuros, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, evocación sombría, infligir heridas leves en masa*; 6.º: *sanar, niebla ácida.*

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d6+13/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 30 o menos, Voluntad CD 29 niega.

Durtaxsteingakila
Dragona roja venerable

Durtaxsteingakila podría ser la señora de la guerra más poderosa de la que nunca nadie hubiera oído hablar. Ha estado construyendo alianzas pacientemente durante décadas con otras criaturas poderosas, desde demonios a slaad y a elfos oscuros, con el objetivo final de conquistar todo el continente. Durante todo el camino, ha incitado varios conflictos locales, cada uno de ellos diseñado cuidadosamente para desestabilizar a un gobernante local, debilitar defensas o cualquier cosa que la permita conseguir su objetivo final. En algunos casos, ha sacri-

Dragón rojo

Guarida típica de un dragón rojo

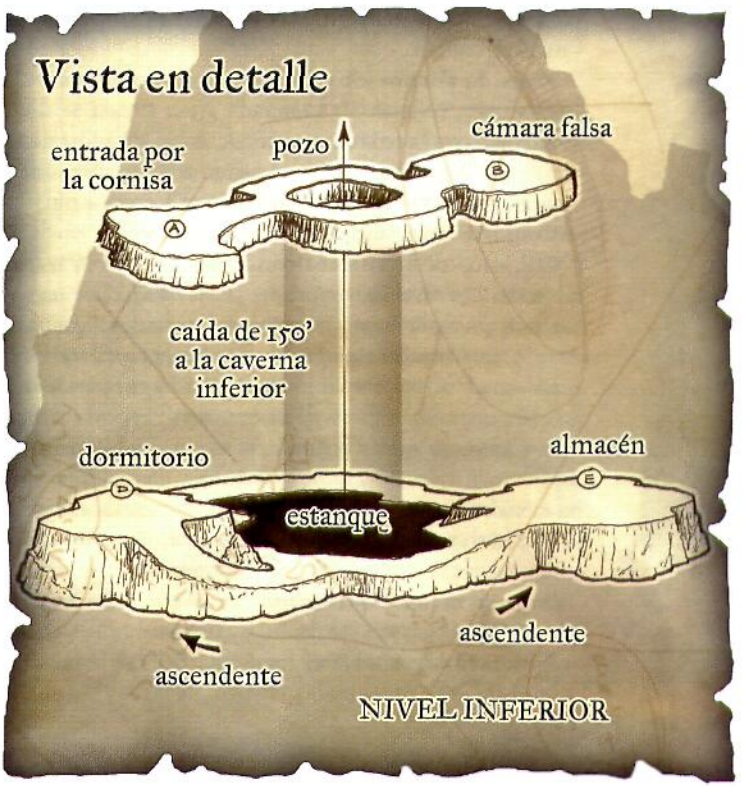
[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]



Vista esquemática



Vista de la entrada



ficado a sus aliados en esas batallas, pero siempre con un plan a largo plazo en mente.

A pesar de sus muchos colaboradores, ninguno de ellos puede comprender completamente la visión de todo su plan. Muchos aliados ni siquiera conocen la existencia de los otros, y de hecho, algunos han tenido conflictos con otros aliados. Esta es justo la manera en que a Durtaxsteingakila le gusta.

Durtaxsteingakila: dragona roja venerable; VD 23; dragón Gargantuesco (fuego); DG 34d12+306; pg 527; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 39, toque 6, sorprendido 39; Atq base +34, Presa +60; Atq +44 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco); Atq completo +44 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +40 cuerpo a cuerpo (2d8+7/19-20, 2 garras), +39 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +39 cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 15/magia, RC 28, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +28, Ref +19, Vol +26; Fue 39, Des 10, Con 29, Int 24, Sab 25, Car 24.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +24, Avistar +41, Buscar +41, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +25, Diplomacia +47, Engañar +41, Escuchar +41, Esconderse -12, Intimidar +45, Saber (arcano) +27, Saber (geografía) +27, Saber (historia) +27, Saber (naturaleza) +27, Saber (los Planos) +27, Saber (religión) +27,Saltar +52, Supervivencia +23, Tasar +41; Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra). Engarro mejorado, Engarro múltiple, Engarro, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+21 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 35 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 10/día; *localizar objeto*; 3/día: *sugestión*; 1/día: *encontrar la senda*. Nivel de lanzador 15.º; salvación CD 17 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60' (cono 90' si es ampliado), 20d10 fuego, Reflejos CD 35 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+21 puntos de daño contundente, Reflejos CD 35 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/8/8/8/7/7/7/5; CD salvación 17 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, escudo divino, proyectil mágico*; 2.º: *curar heridas moderadas, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, pirotecnia*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, protección contra la energía*; 4.º: *desesperación aplastante, hechizar monstruo, inmunidad a conjuros, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, evocación sombría, infligir heridas leves en masa*; 6.º: *disipar magia mayor, sugestión en masa*; 7.º: *locura, palabra de caos*.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Grandes o menores, mordisco para 4d6+14/asalto y garra para 2d8+7/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 33 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Bheilorveilthión
Dragón rojo sierpe

Bheilorveilthión disfruta combatiendo personalmente contra oponentes poderosos. Tan pronto como comienza la batalla, elige un objetivo a su alcance y carga contra él, utilizando su Carga terrible para realizar un ataque completo (aumentado con Ataque poderoso), combinado con desgarro si impacta con ambas garras. Esto normalmente suele reducir a su oponentes a jirones, momento en el cual Bheilorveilthión se dirige hacia otro objetivo (suponiendo que quede alguno a la vista tras este despliegue de poder). Es habitual que sus combates duren un solo asalto.

Bheilorveilthión: dragón rojo sierpe; VD 24; dragón Gargantuesco (fuego); DG 37d12+370; pg 610; Inic +4; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 42, toque 6, sorprendido 42; Atq base +37, Presa +64; Atq +48 cuerpo a cuerpo (4d6+15, mordisco); Atq completo +48 cuerpo a cuerpo (4d6+15, mordisco), +48 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +48 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +48 cuerpo a cuerpo (2d8+22, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 20/magia, RC 30, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +30, Ref +20, Vol +27; Fue 41, Des 10, Con 31, Int 24, Sab 25, Car 24.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +30, Avistar +47, Buscar +44, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +50, Engañar +44, Escuchar +47, Esconderse –12, Intimidar +48, Saber (arcano) +35, Saber (geografía) +33, Saber (historia) +33, Saber (los Planos) +35, Saber (religión) +35, Saltar +56, Tasar +44; Ascensión poderosa, Ataque en vuelo, Ataque múltiple mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga terrible, Desgarrar, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+22 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 35 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 11/día; *localizar objeto*; 3/día: *sugestión*; 1/día: *encontrar la senda*. Nivel de lanzador 17.º; salvación CD 17 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 22d10 fuego, Reflejos CD 38 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+22 puntos de daño contundente, Reflejos CD 38 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/8/8/8/7/7/7/7/5; CD salvación 17 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, escudo divino, proyectil mágico*; 2.º: *curar heridas moderadas, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, pirotecnia*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, protección contra la energía*; 4.º: *desesperación aplastante, hechizar monstruo, inmunidad a conjuros, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, evocación sombría, infligir heridas leves en masa*; 6.º: *disipar magia mayor, sugestión en masa*; 7.º: *locura, invertir gravedad, palabra de caos*; 8.º: *horrible marchitamiento, símbolo de muerte*.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+22.

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+15/asalto y garra para 2d8+7/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 36 o menos, Voluntad CD 35 niega.

Syzdothyx
Dragona roja gran sierpe

Syzdothyx desea la inmortalidad. Aunque ha barajado la idea de convertirse en un dracoliche, ha decidido últimamente que la divinidad será su objetivo. En sus momentos más egoístas, se imagina a si misma como una rival frente al poder de Tiamat (y en los últimos tiempos sus momentos egoístas suelen predominar sobre sus momentos realistas). A corto plazo busca llamar la atención de la deidad dracónica Garyx (consulta 'Religión' en el Capítulo 2), quizá para convertirse en avatar o consorte como medio para obtener un poder mayor. El valor de su tesoro excede el que guardan las cámaras del tesoro de muchos pequeños reinos, pero no vacilará en utilizarlo o sacrificarlo para perseguir su sueño de ascensión divina.

Syzdothyx: dragona roja gran sierpe; VD 26; dragón Colosal (fuego); DG 40d12+400; pg 660; Inic +4; Vel 40', Vl 200' (torpe); CA 41, toque 2, sorprendido 41; Atq base +40, Presa +73; Atq +49 cuerpo a cuerpo (4d8+17, mordisco); Atq completo +49 cuerpo a cuerpo (4d8+17, mordisco), +47 cuerpo a cuerpo (4d6+8, 2 garras), +47 cuerpo a cuerpo (2d8+8, 2 alas), +47 cuerpo a cuerpo (4d6+25, coletazo); Espacio/Alcance: 30'/20' (30' con mordisco); AE arma de aliento, aplastar, aptitudes sortílegas, barrido con la cola, conjuros, desgarrar, engarro mejorado, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, fuego y parálisis, RD 20/magia, RC 32, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +32, Ref +22, Vol +32; Fue 45, Des 10, Con 31, Int 26, Sab 27, Car 26.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +28, Avistar +51, Buscar +45, Concentración +31, Conocimiento de conjuros +29, Diplomacia +55, Engañar +51, Escuchar +51, Esconderse -16, Intimidar +53, Moverse sigilosamente +9, Saber (arcano) +38, Saber (geografía) +38, Saber (historia) +38, Saber (los Planos) +38, Saber (religión) +38, Supervivencia +37, Saltar +61, Tasar +51; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Conocimiento dracónico, Engarro mejorado, Engarro, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Suprimir debilidad, Viraje brusco, Voluntad de hierro.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Medianos o menores sufren 4d6+25 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 40 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 12/día; *localizar objeto*; 3/día: *sugestión*; 1/día: *discernir ubicación, encontrar la senda*. Nivel de lanzador 19.º; salvación CD 18 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 70', 24d10 fuego, Reflejos CD 40 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 40' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+25 puntos de daño contundente, Reflejos CD 40 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 19.º nivel.

Conjuros de hechicero conocido (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; CD salvación 18 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, orientación divina, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, contacto electrizante, escudo, escudo divino, proyectil mágico*; 2.º: *curar heridas moderadas, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, pirotecnia*; 3.º: *acelerar, disipar magia, oscuridad profunda, protección contra la energía*; 4.º: *desesperación aplastante, hechizar monstruo, inmunidad a conjuros, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, evocación sombría, infligir heridas leves en masa, inmovilizar monstruo*; 6.º: *disipar magia mayor, sugestión en masa*; 7.º: *locura, invertir gravedad, palabra de caos*; 8.º: *hechizar monstruo en masa, horrible marchitamiento, símbolo de muerte*; 9.º: *consunción de energía, enjambre elemental*.

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+22.

Engarro mejorado (Ex): contra criaturas Enormes o menores, mordisco para 4d8+17/asalto y garra para 4d6+8/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 39 o menos, Voluntad CD 38 niega.

EJEMPLOS DE DRAGONES VERDES

A continuación se describen doce ejemplos de dragones verdes, uno por cada categoría de edad. Las descripciones incluyen la personalidad básica y anotaciones para el encuentro que el DM querrá desarrollar para su campaña, junto con un conjunto de estadísticas que permiten que el dragón esté listo para jugar.

Respiración acuática (Ex): todos los dragones verdes pueden respirar bajo el agua indefinidamente y puede utilizar bajo el agua sus armas de aliento, sus conjuros y otras aptitudes.

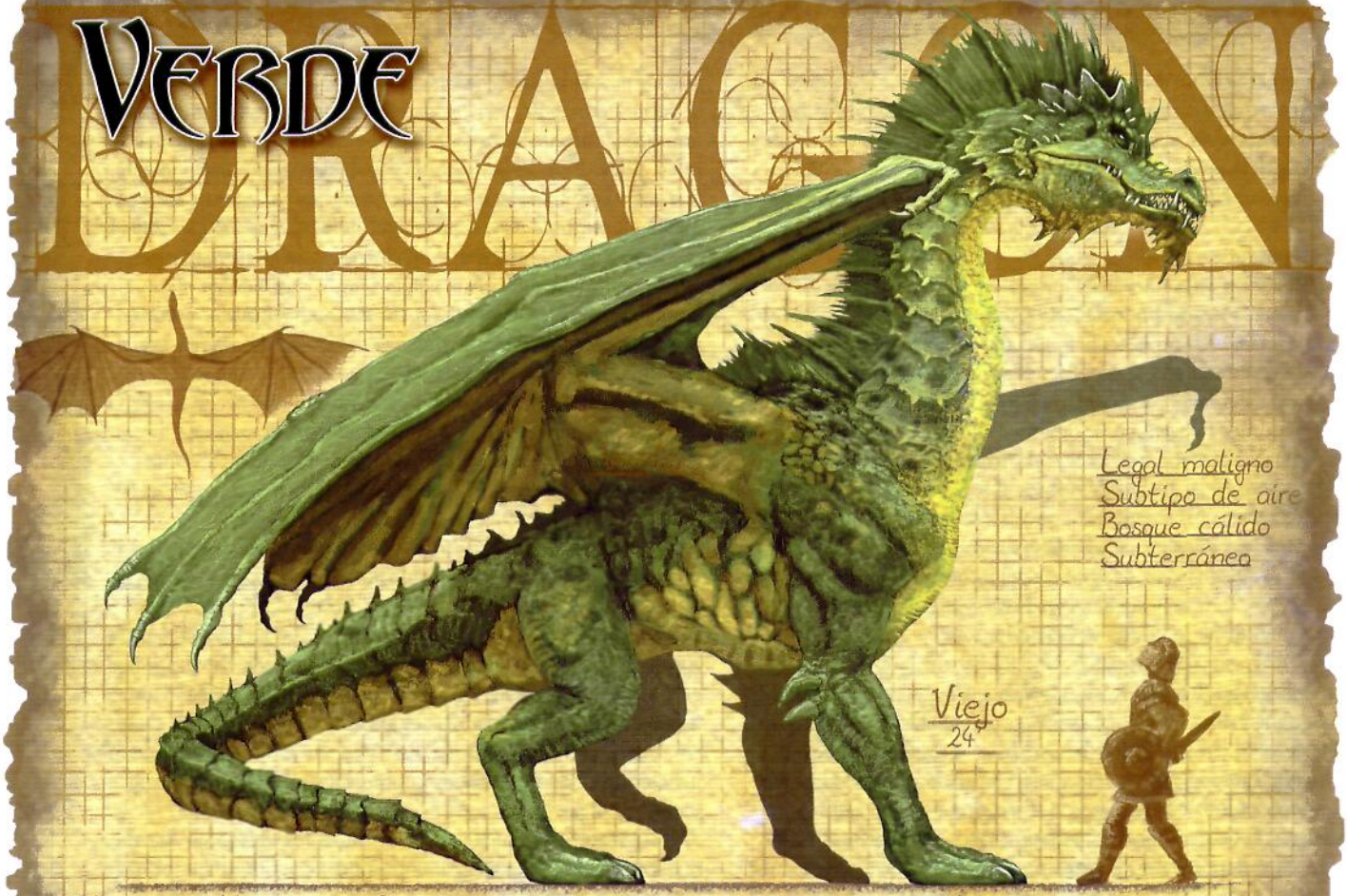
Habilidades: un dragón verde puede desplazarse por el agua a su velocidad de nadar sin tener que realizar pruebas de Nadar. Posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba que realice de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está en peligro o distraído. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Ampolla
Dragona verde cría

Ampolla se cuenta entre la nobleza del bosque, junto con las bestias de presa. Detesta las risas y el regocijo, disgustándole los elfos y odiando a los pixis, grilios y otros miembros alegres del pueblo silvano. Caza acechando por los árboles, por arriba y por abajo, a veces volando por encima del dosel vegetal del bosque, a veces revoloteando entre los troncos de los árboles y a veces escabulléndose a pie. Ha localizado recientemente el lugar donde mora un grupo de pixis y ha intentado varias incursiones, pero los pixis han evitado con éxito todos sus ataques. Su última salida le dejo enmarañada mientras los pixis danzaban a su alrededor y se burlaban antes de recoger sus exiguas pertenencias y huir hacia el bosque. Ampolla ha jurado venganza.

Ampolla: dragona verde cría; VD 3; dragón Pequeño (aire); DG 5d12+5; pg 37; Inic +4; Vel 40', Vl 100' (regular), Nd 40'; CA 15, toque 11, sorprendido 15; Atq base +5, Presa +2; Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +7 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco), +2 cuerpo a cuerpo (1d4, 2 garras); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60',

DRAGÓN VERDE



Legal maligno
Subtipo de aire
Bosque cálido
Subterráneo

Viejo
24

Unas mandíbulas con fieros colmillos y unas arrogantes crestas advierten a otras criaturas de la reputación de los dragones verdes de atacar beligerantemente sin provocación

Comandar plantas
Crecimiento vegetal
Dominar persona
Sugestión

Detalle de una escama del cuello que muestra la unión con el tejido interior y una espina dorsal parcial de la membrana





Subadulto
12'

Espécimen suelto encontrado cerca de una guarida sospechosa



Joven
6'



Cría
3'

visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +5; Fue 13, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +5, Avistar +7, Buscar +5, Diplomacia +6, Engañar +5, Esconderse +4, Escuchar +7, Intimidar +4, Nadar +17, Saber (naturaleza) +5; Alerta, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 20', 2d6 ácido, Reflejos CD 13 mitad.

Chokedamp
Dragón verde muy joven

Chokedamp se imagina a sí mismo como un depredador aéreo mortal que domina los cielos por encima del bosque. Sin embargo, en esta etapa de su vida, Chokedamp destaca más como un negociador astuto. Ha forjado una alianza con un grupo de huargos cuyo territorio se solapa con el suyo, y a través de los huargos ha establecido una libre alianza con una tribu de trasgos. Chokedamp y los huargos forman un equipo formidable. La caza de los huargos ha mejorado mucho gracias a los reconocimientos aéreos de Chokedamp, mientras que el dragón ha recolectado un considerable botín de las víctimas que los huargosn han derrotado o encontrado husmeando para el dragón. Aún así, Chokedamp y los huargos no se gustan. Al dragón le irrita que los huargos no se asusten de su presencia; se ha percatado de que toda la manada podría con él en una lucha limpia, y eso también le irrita. Chokedamp también teme que los aliados trasgos de los huargos puedan saquear su tesoro mientras está ausente.

Chokedamp: dragón verde muy joven; VD 4; dragón Mediano (aire); DG 8d12+16; pg 68; Inic +4; Vel 40', Vl 150' (regular), Nd 40'; CA 17, toque 10, sorprendido 17; Atq base +8, Presa +10; Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); Atq completo +10 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco), +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +8 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +8, Ref +6, Vol +6; Fue 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +9, Buscar +8, Diplomacia +14, Engañar +5, Escuchar +8, Intimidar +9, Nadar +20; Ataque múltiple, Ataque en vuelo, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 30', 4d6 ácido, Reflejos CD 16 mitad.

Ottwarslyndanox
Dragona verde joven

Ottwarslyndanox ha estado enemistada desde hace tiempo con una pequeña comunidad de elfos que viven en los confines del bosque que ella considera de su propiedad. Cuando era más joven, Ottwarslyndanox realizaba incursiones directas sobre el asentamiento, pero fue rechazada por completo cada vez. Ahora, aunque es una fuerza mucho mayor a tener en cuenta, se aproxima a sus enemigos con más cautela, y ha aprendido a no exponerse a un ataque a menos que este segura de tener ventaja sobre sus enemigos. Ottwarslyndanox tiene respeto por los lanzadores de conjuros y la magia en general, y espera el día en que ella también pueda lanzar conjuros. Siempre está buscando objetos mágicos que le proporcionen ventaja, y hará cualquier cosa (como utilizar su tesoro) para adquirir uno nuevo.

Ottwarslyndanox: dragona verde joven; VD 5; dragón Mediano (aire); DG 11d12+22; pg 93; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 20, toque 10, sorprendido 20; Atq base +11, Presa +14; Atq +14 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco); Atq completo +14 cuerpo a cuerpo (1d8+3, mordisco), +9 cuerpo a cuerpo (1d6+1, 2 garras), +9 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 alas); Espacio/Alcance: 5'/5'; AE arma de aliento; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +9, Ref +7, Vol +8; Fue 17, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +15, Avistar +15, Buscar +15, Diplomacia +11, Engañar +6, Escuchar +12, Intimidar +17, Nadar +21, Saber (naturaleza) +6, Tasar +4; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Intensificar aliento, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 30', 6d6 ácido, Reflejos CD 17 mitad (o mayor si es intensificado).

Rynskald
Dragón verde juvenil

Aunque odia a todo tipo de duendes y caza sin piedad a todos los que se atreven a vivir en su bosque, Rynskald ha aprendido unos cuantos trucos contra ellos. Es bastante hábil utilizando trucos de ilusión para distraer y desorientar a sus enemigos, ríe con voz áspera cada vez que un duende cae en uno de sus trucos (ellos deberían saberlo mejor que nadie). Por descontado, deja de reír cuando tiene a la criatura entre sus fauces, pero incluso se ríe entre dientes mientras se lo está tragando.

Rynskald: dragón verde juvenil; VD 8; dragón Grande (aire); DG 14d12+42; pg 133; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 22, toque 9, sorprendido 22; Atq base +14, Presa +22; Atq +17 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq completo +17 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco), +12 cuerpo a cuerpo (1d8+2, 2 garras), +12 cuerpo a cuerpo (1d6+2, 2 alas), +12 cuerpo a cuerpo (1d8+6, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +12, Ref +9, Vol +11; Fue 19, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +15, Avistar +19, Buscar +14, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +9, Diplomacia +12, Engañar +7, Escuchar +17, Esconderse +12, Intimidar +16, Saber (arcano) +7, Saber (naturaleza) +7, Trepar +12; Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Despertar presencia pavorosa, Pericia en combate, Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 8d6 ácido, Reflejos CD 20 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 1.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; CD salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *impacto verdadero, rociada de color.*

Presencia pavorosa (Ex): radio 35', DG 13 o menos, Voluntad CD19 niega.

Klorphaxius
Dragona verde joven adulta

Ciertos grupos de elfos han sido conocidos por construir ciudades enteras en árboles, apoyando sus gráciles edificios mediante plataformas situadas entre las ramas, de forma que pareciesen una parte viva del árbol. Klorphaxius descubrió una de estas ciudades abandonada, se encaprichó de ella, y ahora le pertenece. Su guarida está situada en el árbol más grande, donde se ha adueñado del palacio del príncipe elfo que gobernó una vez la ciudad. El palacio ha requerido algunas reformas para adecuase a su tamaño Grande, pero los muros interiores derribados y los escombros esparcidos se adaptan a su temperamento perfectamente, ya que es un recordatorio diario de lo terrible que es ella.

Klorphaxius: dragona verde joven adulta; VD 11; dragón Grande (aire); DG 17d12+68; pg 178; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 25, toque 9, sorprendido 25; Atq base +17, Presa +27; Atq +22 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Atq completo +22 cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco), +18 cuerpo a cuerpo (1d8+3, 2 garras), +17 cuerpo a cuerpo (1d6+3, 2 alas), +17 cuerpo a cuerpo (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance: 10'/5' (10' con mordisco); AE arma de aliento, conjuros, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 5/magia, RC 19, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +14, Ref +10, Vol +12; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Buscar +17, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +10, Diplomacia +6, Engañar +12, Escuchar +19, Esconderse +16, Intimidar +19, Moverse sigilosamente +15, Nadar +21, Saber (arcano) +7, Saber (geografía) +7; Ataque en vuelo diestro, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con un arma (garra), Viraje brusco.

Arma de aliento (Sb): cono 40', 10d6 ácido, Reflejos CD 22 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 3.er nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; CD salvación 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *contacto electrizante, escudo, proyectil mágico.*

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', DG 16 o menos, Voluntad CD 20 niega.

Kallionastiryne
Dragón verde adulto

Kallionastiryne considera cada pulgada del bosque donde vive como su dominio, y por eso mismo considera también a cualquiera que entre en el bosque sin permiso como un vándalo y un intruso. Su defensa inflexible de su bosque le ha valido la admiración reticente de unos pocos druidas; sin embargo, Kallionastiryne suele otorgar a orcos, gigantes y a otras criaturas malignas derechos para cazar y talar árboles, exigiendo considerables cantidades de oro y gemas, asi como multitud de halagos. Kallionastiryne no está tan preocupado por el bienestar de su bosque como por el hecho de que se le reconozca a él como su dueño. Como considera esos tratos como poco más que acuerdos temporales con criaturas inferiores, casi nunca duran mucho tiempo.

Kallionastiryne: dragón verde adulto; VD 13; dragón Enorme (aire); DG 20d12+100; pg 230; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 27, toque 8, sorprendido 27; Atq base +20, Presa +36; Atq +26 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco); Atq completo +26 cuerpo a cuerpo (2d8+8, mordisco), +21 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +21 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +21 cuerpo a cuerpo (2d6+12, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 5/magia, RC 21, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +17, Ref +12, Vol +15; Fue 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Avistar +23, Buscar +23, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +13, Engañar +20, Escuchar +23, Esconderse +0, Intimidar +25, Moverse sigilosamente +20, Nadar +24, Saber (arcano) +18, Saber (naturaleza) +18; Aliento pegajoso, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Vendaval alado, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+12 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 23 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *sugestión*. Nivel de lanzador 6.º; salvación CD 16.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 12d6 ácido, Reflejos CD 25 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *aura mágica de Nystul, escudo, proyectil mágico, retirada expeditiva;* 2.º: *detectar pensamientos, oscuridad.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o meñores, mordisco para 2d8+8/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 180', DG 19 o menos, Voluntad CD 21 niega.

Kesikasumislox
Dragona verde adulta madura

Tan mordaz como el olor a cloro que la rodea, asi acaba con la moral de sus oponentes la inteligencia de Kesikasumislox. Posee un don para el sarcasmo, puntualizando cada tajo de sus garras, cada sacudida de sus alas o cada uno de sus coletazos con una observación sarcástica sobre la debilidad de sus enemigos. Ningún daño aparte de quedar inconsciente puede detener su lengua, e incluso en las raras ocasiones en que se ve obligada a huir, no lo hace sin un comentario mordaz. Ninguna criatura escapa a su desprecio, aunque ha aprendido a refrenar su lengua en presencia de los dragones verdes más viejos.

Kesikasumislox: dragona verde adulta madura; VD 16; dragón Enorme (aire); DG 23d12+115; pg 264; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 30, toque 8, sorprendido 30; Atq base +23, Presa +40; Atq +30 cuerpo a cuerpo (2d8+9,

mordisco); Atq completo +30 cuerpo a cuerpo (2d8+9, mordisco), +28 cuerpo a cuerpo (2d6+4, 2 garras), +28 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 alas), +28 cuerpo a cuerpo (2d6+13, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 10/magia, RC 22, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +18, Ref +13, Vol +16; Fue 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +26, Avistar +26, Buscar +26, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +17, Engañar +21, Escuchar +26, Esconderse +0, Intimidar +26, Moverse sigilosamente +23, Nadar +23, Saber (local) +14, Saber (naturaleza) +14; Ampliar aliento, Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 26 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *sugestión*. Nivel de lanzador 7.º; salvación CD 13 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 50' (cono 75' si es ampliado), 14d6 ácido, Reflejos CD 26 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 7.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/5; CD salvación 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *escudo, impacto verdadero, protección contra el bien, proyectil mágico, retirada expeditiva;* 2.º: *convocar plaga, gracia felina, oscuridad;* 3.º: *acelerar, toque vampírico.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+9/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 210', DG 22 o menos, Voluntad CD 24 niega.

Othocintlydavarei
Dragón verde viejo

Aunque en verdad es un aliado poco probable para los personajes de alineamiento bueno, Othocintlydavarei tiene un problema con el que le podrían ayudar. Un grupo de druidas malignos se ha establecido en su territorio, y hasta ahora han resistido a a sus intentos de obligarles a cambiar de lugar. Su devoción fanática a la pureza de la naturaleza amenaza con acabar con la operación maderera que llena las arcas de Othocintlydavarei: ha estado cobrando impuestos a los leñadores, mientras que los druidas están intentando echarlos. Quiere ver a los entrometidos fuera, y los leñadores prefieren pagar tributo al dragón que sufrir las incursiones de los druidas malignos y sus animales aliados. Algún tipo de cooperación, por extraño que pueda ser, parece inevitable.

Othocintlydavarei: dragón verde viejo; VD 18; dragón Enorme (aire); DG 26d12+156; pg 325; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 33, toque 8, sorprendido 33; Atq base +26, Presa +44; Atq +34 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco); Atq completo +34 cuerpo a cuerpo (2d8+10, mordisco), +32 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +32 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +32 cuerpo a cuerpo (2d6+15, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 10/magia, RC 24, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +21, Ref +15, Vol +19; Fue 31, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +30, Avistar +30, Buscar +30, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +26, Engañar +27, Escuchar +30, Esconderse -8, Intimidar +32, Moverse sigilosamente +26, Nadar +24, Saber (arcano) +20, Saber (local) +20, Saber (naturaleza) +20; Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, *Viraje brusco.*

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+13 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 29 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *sugestión*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 9.º; salvación CD 14 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 50', 16d6 ácido, Reflejos CD 29 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 9.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/5; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma;* 1.º: *arma mágica, escudo, impacto verdadero, protección contra el bien, proyectil mágico;* 2.º: *convocar plaga, gracia felina, oscuridad, pauta hipnótica;* 3.º: *acelerar, disipar magia, toque vampírico;* 4.º: *invisibilidad mayor, lanzar maldición.*

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+9/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 240', DG 25 o menos, Voluntad CD 27 niega.

Giikhosiptor
Dragona verde muy vieja

A Giikhosiptor le encanta jugar. Pasa mucho tiempo en su guarida, inventando diferentes juegos. Se aventura fuera cuando se aburre y busca a criaturas débiles o crédulas a las que hacer partícipes de algunos de sus extraños juegos. Uno de sus pasatiempos favoritos es atraer a criaturas menos poderosas, especialmente aventureros, a su guarida. Entonces intenta atraparlos sin matarlos. Después de hacer que estos le dan gran parte de su equipamiento mágico, se ofrece a devolvérselo si realizan algún pequeño servicio para ella. Entonces les manda a alguna misión al azar, como matar a una quimera, curtir su piel y traerla para hacerse una alfombra. Cuando los aventureros regresan, no le gusta el resultado, diciendo que ella quería una alfombra más grande o más pequeña, o una de un color diferente. Devuelve la piel a los aventureros y quizá alguno de los objetos, y los vuelve a mandar a otra misión, distinta, difícil, pero también al azar y sin sentido. Después de dos o tres tratos como este, o bien las criaturas se niegan a continuar, o bien Giikhosiptor se ha aburrido y decide comerse a las criaturas con las que ha estado jugando.

Giikhosiptor: dragona verde muy vieja; VD 19; dragón Enorme (aire); DG 29d12+174; pg 362; Inic +0; Vel 40', Vl 150' (mala), Nd 40'; CA 36, toque 8, sorprendido 36; Atq base +29,

Presa +48; Atq +38 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco); Atq completo +38 cuerpo a cuerpo (2d8+11, mordisco), +36 cuerpo a cuerpo (2d6+5, 2 garras), +36 cuerpo a cuerpo (1d8+5, 2 alas), +36 cuerpo a cuerpo (2d6+16, coletazo); Espacio/Alcance: 15'/10' (15' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 15/magia, RC 29, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +22, Ref +16, Vol +20; Fue 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +33, Avistar +33, Buscar +33, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +19, Diplomacia +30, Engañar +29, Escuchar +22, Esconderse –8, Intimidar +37, Moverse sigilosamente +29, Nadar +24, Saber (arcano) +22, Saber (historia) +22, Saber (religión) +22; Aliento tempestuoso, Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Despertar RC, Flotar, Gran hendedura, Hendedura, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 15' × 15'; oponentes Pequeños o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 30 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *sugestión*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 11.º; salvación CD 14 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 50' (cono 75' si es ampliado), 18d6 ácido, Reflejos CD 30 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 11.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/7/7/4; CD salvación 14 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, impacto verdadero, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *boca mágica, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, telaraña*; 3.º: *acelerar, clarividencia/clariaudiencia, disipar magia, don de lenguas*; 4.º: *enervación, invisibilidad mayor, pauta multicolor*; 5.º: *niebla mental, inmovilizar monstruo*.

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 2d8+9/asalto y garra para 2d6+4/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 270', DG 28 o menos, Voluntad CD 28 niega.

Vaectorfinyairuxo
Dragón verde venerable

Aunque intenta mantenerse tan imperioso y tan distante como se supone que tiene que ser un dragón verde, Vaectorfinyairuxo a duras penas puede contener su curiosidad. Otros verdes de burlan de él, llamándole "bronce empañado", porque a veces deja caer la pretensión de superioridad para realizar preguntas a las criaturas que deberían ser su presa. Quiere saber qué hacen sus objetos mágicos, qué misión les ha traído a su bosque, porqué están dispuestos a morir en combate contra un enemigo prodigioso como él, qué harían con sus restos, a quien le causará tristeza su inevitable derrota, y asi una y otra vez; tanto dura esto, que a veces los combates ni siquiera llegan a tener lugar.

Vaectorfinyairuxo: dragón verde venerable; VD 21; dragón Gargantuesco (aire); DG 32d12+224; pg 432; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (mala), Nd 40'; CA 37, toque 6, sorprendido 37; Atq base +32, Presa +59; Atq +40 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco); Atq completo +40 cuerpo a cuerpo (4d6+12, mordisco), +35 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +35 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +35 cuerpo a cuerpo (2d8+18, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 15/magia, RC 27, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +25, Ref +20, Vol +23; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +37, Avistar +37, Buscar +37, Concentración +27, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +34, Engañar +33, Escuchar +37, Esconderse –12, Intimidar +41, Moverse sigilosamente +32, Nadar +28, Saber (arcano) +20, Saber (historia) +19, Saber (local) +19, Saber (naturaleza) +19, Saber (los Planos) +19, Supervivencia +14; Ampliar aliento, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Curación rápida, Engarro, Flotar, Hendedura, Maniobrabilidad mejorada, Recuperar el aliento, Reflejos rápidos, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Pequeños o menores sufren 4d6+18 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 33 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *dominar persona, sugestión*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 13.º; salvación CD 15 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60' (cono 90' si es ampliado), 20d6 ácido, Reflejos CD 33 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+18 puntos de daño contundente, Reflejos CD 33 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 13.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/7/7/4; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *alarma, escudo, impacto verdadero, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *boca mágica, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, telaraña*; 3.º: *acelerar, clarividencia/clariaudiencia, disipar magia, don de lenguas*; 4.º: *enervación, invisibilidad mayor, pauta multicolor*; 5.º: *cono de frío, debilidad mental, inmovilizar monstruo*; 6.º: *círculo de muerte, mirada penetrante*.

Engarro (Ex): contra criaturas Pequeñas o menores, mordisco para 4d6+12/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', DG 31 o menos, Voluntad CD 31 niega.

Kranamatraxius
Dragona verde sierpe

Kranamatraxius cree firmemente que las mentes de los demás son suyas para hacer lo que le plazca. Débiles y flexibles, comparadas con la voluntad de hierro de un dragón, las mentes de los demás son un objetivo fácil para *locura, debilidad mental, sugestión en masa* (incluso puede matar a otras criaturas con su imaginación, utilizando *asesino fantasmal*). Su arma de aliento puede ser un método directo de acabar con sus enemigos, pero le causa una satisfacción tan enorme utilizar las mentes de sus enemigos contra ellos, que sólo utiliza su arma de aliento como último recurso.

Kranamatraxius: dragona verde sierpe; VD 22; dragón Gargantuesco (aire); DG 35d12+280; pg 507; Inic +0; Vel 40', Vl 200'


Dragón verde
Guarida típica de un dragón verde
[El tamaño de la guarida varía con el tamaño del dragón]
bosque antiguo
bosque antiguo
entrada principal oculta
tras una cascada
Vista oblicua
Vista esquemática
salida secreta
[hasta el riachuelo superior]
UBICACIÓN DE ARROYO
EN LA SUPERFICIE
ARRIBA
PASILLO TALLADO
EN LA ROCA
PUERTA DE PIEDRA
CERRADA
PASILLO
PUERTA SECRETA
PASILLO
cascadas
varias cámaras
ARRIBA
ENTRADA
entrada oculta
tras cascadas
piscina poco
profunda
antecámara
estanque profundo
ENTRADA

(torpe), Nd 40'; CA 40, toque 6, sorprendido 40; Atq base +35, Presa +60; Atq +44 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco); Atq completo +44 cuerpo a cuerpo (4d6+13, mordisco), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+6, 2 garras), +42 cuerpo a cuerpo (2d6+6, 2 alas), +42 cuerpo a cuerpo (2d8+19, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 20/magia, RC 28, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +27, Ref +19, Vol +24; Fue 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +40, Avistar +40, Buscar +40, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +34, Disfrazarse +15, Engañar +40, Escuchar +40, Esconderse +24, Intimidar +44, Moverse sigilosamente +35, Nadar +29, Saber (arcano) +20, Saber (local) +20, Saber (naturaleza) +20; Aliento pegajoso, Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Hendedura, Impacto rápido, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Pequeños o menores sufren 4d6+19 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 35 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *dominar persona, sugestión*; 1/día: *crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 15.º; salvación CD 15 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 22d6 ácido, Reflejos CD 35 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 35 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 15.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 15 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, impacto verdadero, protección contra el bien, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *boca mágica, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, telaraña*; 3.º: *acelerar, afiladura, flecha flamígera, toque vampírico*; 4.º: *asesino fantasmal, desesperación aplastante, lanzar maldición, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, trasmigración*; 6.º: *circulo de muerte, disipar magia mayor, sugestión en masa*; 7.º: *locura, palabra de poder aturdidor.*

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+13/asalto y garra para 2d8+6/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 330', DG 34 o menos, Voluntad CD 32 niega.

Dimithkarjic
Dragón verde gran sierpe

Dimithkarjic está convencido de que su final está cerca. No sólo se pregunta simplemente si la muerte le visitará pronto, la está esperando activamente. Ha sabido durante siglos, según dice él, que no viviría para ver los 2.000 años, y ahora sólo le faltan unos meses, por lo que su inminente fallecimiento es inevitable. Pero de ningún modo esto le convierte en un enemigo menos temible en combate; lucha con tanta ferocidad como lo hacía en su juventud. Sin embargo, no huirá de una pelea, ya que acepta el destino que cree que está predeterminado para él.

Dimithkarjic: dragón verde gran sierpe; VD 24; dragón Gargantuesco (aire); DG 38d12+304; pg 551; Inic +0; Vel 40', Vl 200' (torpe), Nd 40'; CA 43, toque 6, sorprendido 43; Atq base +38, Presa +66; Atq +48 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco); Atq completo +48 cuerpo a cuerpo (4d6+14, mordisco), +46 cuerpo a cuerpo (2d8+7, 2 garras), +46 cuerpo a cuerpo (2d6+7, 2 alas), +46 cuerpo a cuerpo (2d8+21, coletazo); Espacio/Alcance: 20'/15' (20' con mordisco); AE aplastar, aptitudes sortílegas, arma de aliento, barrido con la cola, conjuros, desgarrar, engarro, presencia pavorosa; CE inmunidad a *dormir*, ácido y parálisis, RD 20/magia, RC 30, respiración acuática, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; AL LM; TS Fort +29, Ref +21, Vol +27; Fue 39, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +44, Avistar +44, Buscar +44, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +52, Disfrazarse +15, Engañar +44, Escuchar +44, Esconderse –12, Intimidar +48, Moverse sigilosamente +38, Nadar +30, Saber (arcano) +31, Saber (local) +31, Saber (geografía) +31, Saber (naturaleza) +31, Supervivencia +23; Aliento pegajoso, Aliento persistente, Apresurar aliento, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Desgarrar, Engarro, Flotar, Hendedura, Recuperar el aliento, Viraje brusco.

Aplastar (Ex): área de 20' × 20'; oponentes Pequeños o menores sufren 4d6+21 puntos de daño contundente, y deben superar un TS Reflejos CD 37 o quedarán sujetas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *dominar persona, sugestión*; 1/día: *comandar las plantas, crecimiento vegetal*. Nivel de lanzador 17.º; salvación CD 16 + nivel de conjuro.

Arma de aliento (Sb): cono 60', 24d6 ácido, Reflejos CD 37 mitad.

Barrido con la cola (Ex): semicírculo de 30' de diámetro, los oponentes Pequeños o menores sufren 2d6+21 puntos de daño contundente, Reflejos CD 37 mitad.

Conjuros: como un hechicero de 17.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/7/7/6/4; CD salvación 16 + nivel de conjuro): 0: *abrir/cerrar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, impacto verdadero, protección contra el bien, proyectil mágico, retirada expeditiva*; 2.º: *boca mágica, detectar pensamientos, gracia felina, oscuridad, telaraña*; 3.º: *acelerar, afiladura, flecha flamígera, toque vampírico*; 4.º: *asesino fantasmal, desesperación aplastante, lanzar maldición, invisibilidad mayor*; 5.º: *debilidad mental, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, trasmigración*; 6.º: *disipar magia mayor, mirada penetrante, relámpago zigzagueante*; 7.º: *locura, palabra de poder aturdidor, rociada prismática*; 8.º: *hechizar a los monstruos en masa, protección contra conjuros.*

Desgarrar (Ex): daño adicional 4d8+21.

Engarro (Ex): contra criaturas Medianas o menores, mordisco para 4d6+14/asalto y garra para 2d8+7/asalto.

Presencia pavorosa (Ex): radio 360', DG 37 o menos, Voluntad CD 37 niega.

Apéndice 1: el tesoro del dragón

DM: *tras matar al poderoso dragón saqueáis su caverna. Después de haber vendido todo, el valor total del tesoro es de 17.562 po y 5 pp, incluidos los costes de identificación y tasación.*

Jugadores: *¡No está mal! ¿Qué hacemos ahora?*

Si tus jugadores y tú os comenzáis a aburrir con los tesoros, puede que sea el momento de añadirles algo más de detalle. Pocos jugadores se emocionan encontrando "seis gemas que valen 100 po cada una", o peor todavía, "tres objetos de arte que valen 550 po cada uno". Si te has tomado el tiempo de crear un dragón único, tomate algunos minutos más para crear un tesoro único.

Los tres componentes básicos de una pila de tesoro son monedas, bienes (gemas y objetos de arte) y objetos (mundanos y mágicos). Dentro de cada una de esas categorías hay multitud de oportunidades para condimentar lo que los PJs se van a encontrar. La próxima vez que encuentren un tesoro, esto es lo que podrías oír.



Mialee: *¿Cómo crees que el dragón consiguió estas monedas de plata del reino que se encuentra más allá del mar?*

Lidda: *No me importa, estoy demasiado ocupando sacando las esmeraldas de esta estatua de granito.*

Jozan: *¡Hey, Tordek, ayúdame a sacar esta mesa de madera de teca con incrustaciones de platino!*

Tordek: *De acuerdo, pero déjame acabar este tonel de cerveza enana que he encontrado...*

MONEDAS

El primer truco para hacer que una pila de monedas sea menos genérica es evitar los números redondos. Después de que hayas determinado cuantos miles, cientos y decenas de monedas van a conformar el tesoro, reduce el primer dígito en uno (de 6.000 a 5.000, o de 100 a 90). A continuación sustituye cada cero restante por el resultado de 1d10.

Ejemplo: el DM tira 2d6 × 1.000 para determinar el número de piezas de oro en un tesoro, y obtiene un resultado de 7.000. Primero reduce esta cantidad a 6.000, luego tira 1d10 para las unidades, decenas y centenas, obteniendo un 1, un 5 y un 4. Esto resulta en un total de 6.451 po; un bonito número sin redondear.

A la larga, este método reduce ligeramente la cantidad de monedas que encuentran los PJs; si te preocupa este pequeña reducción, puedes añadir fácilmente un objeto del valor equivalente en cualquier lugar del tesoro. Por ejemplo, utilizando el ejemplo anterior, podrías colocar otro objeto que valiese entre 500 y 600 po en cualquier parte del tesoro para cubrir la diferencia.

Otra opción es reemplazar las monedas con otra forma de dinero. Sobre todo para grandes transacciones, las monedas no son una forma muy eficaz de dinero; el papel moneda es fácil de transportar y los lingotes son muy fáciles de contar.

En la mayoría de las culturas medievales de fantasía, el papel moneda es raro. Sin embargo, es fácil que existan los pagarés, las letras de crédito o "promesas de pago" similares, especialmente en una cultura mercantil. Un objeto de ese tipo valdrá literalmente más que su peso en oro, pero probablemente sólo podrá ser cambiado en comunidades que tengan un tamaño razonable. Como regla general, ningún pagaré valdrá más que el límite de piezas de oro que se pueda cambiar en una comunidad. Aún más, a menos que lo cambies a la persona que lo firmó en primer lugar, puede que sólo consigas la mitad de su valor en monedas y bienes (dependiendo del DM y la situación). Los personajes desesperados por conseguir su valor total podrían acabar viajando de ciudad en ciudad en busca del mercader cuyo nombre está en el certificado. Por descontado, no hay garantía de que el objeto sea genuino (consulta la habilidad Falsificar, en el *Manual del jugador*), aunque deberías utilizar con poca frecuencia este tipo de argumento.

Las barras y los lingotes de metal son especialmente habituales en sociedades que comercian con esas mercancías, como las de los enanos y gnomos. Suelen llevar un sello identificativo. Una barra normal de metal precioso para comerciar pesa 1 lb, y vale 50 monedas del mismo metal.

Barra para comerciar	Valor	Valor en PO
Cobre	50 pc	0.5 po
Plata	50 pp	5 po
Oro	50 po	50 po
Platino	50 ppt	500 po

Tabla A-1: mercancías

D%	Mercancías
01-40	Bebida, comida y especias
01-08	Cerveza, común (3 pc)
09-11	Cerveza, excelente (2 po)
12-17	Canela (1 po)
18	Clavo (15 po)
19-23	Aceite de cocinar, común (1 pc)
24-26	Aceite de cocinar, raro (1 po)
27-38	Harina (2 pc)
39-43	Jengibre (2 po)
44-48	Pimienta (2 po)
49	Azafrán (15 po)
50-52	Sal (5 po)
53-62	Hojas de te
63-72	Tabaco (5 pp)
73-84	Trigo (1 pc)
85-92	Vino, común (3 pc)
93-95	Vino, excelente (5 po)
96-100	Otros
41-70	Madera o mineral
01-02	Adamantita (100 po)
03-22	Cobre (5 pp)
23-27	Maderaoscura (10 po)
28-37	Oro (1 pp)
38-62	Hierro (1 pp)
63-72	Plomo (5 pc)
73-75	Mithril (100 po)
76-80	Platino (500 po)
81-95	Plata (5 po)
96-100	Otros
71-100	Tejidos[1]
01	Ropas de oro (1.000 po; 10 lb.)
02-04	Ropas de plata (100 po; 10 lb.)
05-34	Algodón (1 po; 0.5 lb.)
35-44	Lino (4 po; 1lb.)
45-47	Samita[2] (250 po; 5 lb.)
48-52	Satén (6 po; 0.5 lb.)
53-62	Seda (10 po; 0.5 lb.)
63-70	Terciopelo (15 po; 2 lb.)
71-95	Lana (2 po; 2 lb.)
96-100	Otros

1 Los precios y los pesos se dan en yardas cuadradas.

2 *NdT: la samita es una tela pesada de seda, a menudo tejida con hilos de oro o de plata, usada en la Edad Media para vestir.*

Como señala el *Manual del jugador*, la mayoría de la riqueza no se encuentra en forma de monedas ni de dinero. Es fácil imaginar que un dragón que ataca periódicamente a caravanas puede tener un tesoro que incluya una amplia variedad de bienes. Ya que estos bienes generalmente pueden ser cambiados por su valor completo, puedes reemplazar una cantidad de monedas del tesoro por un valor equivalente en forma de bienes. Por descontado, el exceso o la carencia de un tipo de producto puede hacer que los precios suban o bajen drásticamente en una zona particular, a tú discreción. Para generar esos objetos aleatoriamente, utiliza la tabla A-1: mercancías. Tira un dado de porcentaje para determinar la categoría del objeto ("Comida, bebida y especias" es una categoría, por ejemplo), y vuelve a tirar para obtener un objeto específico dentro de esa categoría (como "Cerveza, común"). Los precios se proporcionan por libra o pinta (excepto para la ropa, que se da en yardas cuadradas).

Si no estás interesado en proporcionar variedad a tu dinero, puedes meter una pizca de interés en un montón de monedas ordinarias. Como cada moneda suele llevar la marca de acuñación del reino, provincia o ciudad estado que la acuñó, colocar una marca de acuñación extranjera o inusual en las monedas puede tener como resultado que los personajes comiencen a hacerse preguntas interesantes acerca de cómo llegaron las monedas allí. Si el tesoro de un dragón contiene monedas de platino con la acuñación de una araña con cabeza de elfo, los personajes pueden sospechar (acertada o erróneamente) una alianza entre los drow y el dragón.

MERCANCÍAS

De las tres categorías que componen un tesoro, esta es la que proporciona las mejores oportunidades para hacer interesante el tesoro del dragón. Después de todo, hay docenas de gemas distintas y un número casi ilimitado de objetos de arte distintos. En algunos casos, puedes crear objetos de arte tan interesantes que los personajes pueden decidir guardarlos en lugar de venderlos.

Las mercancías, especialmente los objetos de arte, te proporcionan numerosas ideas para aventuras. Quizás los personajes deseen encontrar al creador de una escultura o una pintura en particular, o al ocupante original de un antiguo trono ornamentado. Quizás

¿DE QUÉ TAMAÑO ES EL MONTÓN?

Como se indica en el *Manual del jugador*, una moneda normal pesa un tercio de una onza (50 por cada libra de peso). ¿Pero cuanto espacio ocupan, y cómo de grande es el montón cuando forman un tesoro? ¿Realmente duermen los dragones sobre lechos de monedas?

Una moneda normal mide poco más de una pulgada de diámetro y tiene un grosor aproximado de una décima parte de pulgada. Un pie cúbico (un cubo de 1' de lado) alberga alrededor de 12.000 monedas bien apiladas.

Por descontado, las monedas no suelen estar apiladas en pies cúbicos; suelen estar dispersas en montones. Un pie cúbico de monedas ocupa un espacio aproximado de 5' de lado y 1/2" de fondo, o 3' de lado y una profundidad aproximada de 1". Este es espacio suficiente para que un dragón Pequeño se revuelque sobre el montón, e incluso un dragón Mediano puede divertirse tirándose encima del mismo.

Pero los dragones más grandes necesitan un número mucho mayor de monedas para poder hacer un montón sobre el que dormir. Un dragón Grande necesita al menos 50.000 monedas para crear una "cama", mientras que un dragón Enorme necesita 100.000 o más. Los dragones Gargantuescos y Colosales pueden necesitar montones de al menos medio millón de monedas para crear un lecho de verdad. Incluso entonces no es un montón enorme, es más bien una fina capa de monedas.

Por esta razón, la mayoría de los dragones no tienen en realidad lechos compuestos enteramente por monedas (aunque algunos guardan monedas de cobre precisamente por esta razón). Aún así, es bonito soñar...

sea obvio que algunos de los objetos son robados y los PJs quieran una recompensa devolviéndolos a sus dueños legítimos.

GEMAS

La tabla 3–6: gemas, en la *Guía del Dungeon Master* contiene una larga lista de gemas y sus precios. Los precios que se proporcionan aquí son para gemas talladas y pulidas; las gemas en bruto valen un tercio del valor que tienen talladas y pulidas.

Un personaje con la habilidad Artesanía (talla de gemas) puede aumentar el valor de una gema en bruto. La materia prima es la gema en bruto. La CD varía entre 10 (para gemas que cuesten hasta 50 po), 15 (para gemas que cuesten entre 50 y 500 po) y 20 o mayor (para gemas que cuesten más de 500 po).

A discreción del GM, una prueba que falle por 5 o más estropea por completo la piedra en bruto, obligando al personaje a comenzar otra vez con una piedra nueva.

Puedes hacer que las gemas sean más interesantes haciéndolas exóticas o restringiéndolas. Quizás las mejores perlas las consigan unos buceadores gnomos en cierta bahía, o quizá los elfos controlen el mercado de las esmeraldas. Puede que los gigantes de la escarcha de tu mundo utilicen el heliotropo como moneda, sugiriendo que si los personajes hallan un montón de estos heliotropos, probablemente procedan (o tengan su origen) en los gigantes de la escarcha de la zona.

OBJETOS DE ARTE

La tabla 3–7: objetos de arte, en la *Guía del Dungeon Master* proporciona varios ejemplos de objetos de arte para ubicarlos en tesoros. Pero cuando estás configurando el tesoro de un dragón, puedes acabar con esa lista fácilmente. Las tablas que se proporcionan a continuación facilitan la creación de miles de objetos de arte que puedes utilizar en tu juego con solo unas pocas tiradas porcentuales.

Para generar aleatoriamente un objeto de arte, comienza con la tabla A–2: tipos de objeto. Tira d% o elige el tipo de objeto que estás creando (esculturas, vestimenta, mobiliario, joyería, instrumentos musicales, juguetes y juegos, o utensilios).

TABLA A-2: TIPOS DE OBJETO

D%	Tipo de objeto de arte
1-25	Escultura (consulta la tabla A-3: esculturas)
26-35	Vestimenta (consulta la tabla A-4: vestimentas)
36-40	Mobiliario (consulta la tabla A-5: mobiliario)
41-80	Joyería (consulta la tabla A-6: joyería)
81-85	Instrumento musical (consulta la tabla A-7: instrumentos musicales)
86-90	Juego o juguete (consulta la tabla A-8: juegos y juguetes)
91-100	Utensilio (consulta la tabla A-9: utensilios)

TABLA A-3: ESCULTURAS

D%	Tipo de escultura
1-15	Busto[1] (D)
16-25	Forma geométrica (D)
01-20	Cubo
21-40	Cilindro
41-60	Dodecaedro
61-80	Pirámide
81-100	Esfera
26-40	Cuadro[1]
41-50	Columna (D)
51-60	Estatua, grande o tamaño natural[1] (D)
61-75	Estatua, pequeña[1] (D)
76-100	Tapiz[1] (B)

1 Consulta la tabla A-12: descripciones, para determinar qué representa el objeto.

TABLA A-4: VESTIMENTA

D%	artículo o vestimenta[1]
1-15	Botas/zapatos/zapatillas
16-25	Pantalones cortos/pantalones/falda
26-40	Capa/manto
43-47	Guantes
48-52	Sombrero
53-55	Yelmo
56-60	Máscara
61-70	Camisa
71-85	Túnica/tabardo
86-100	Vestimenta

1 Tira en la tabla A-11: material (blando), para determinar de qué esta hecha la vestimenta

TABLA A-5: MOBILIARIO

D%	tipo de mobiliario
1-03	Armario (D)
04-06	Barril (D)
07-10	Banco (D para el banco; B para el tapizado)
11-13	Manta (B)
14-16	Librería (D)
17-19	Brasero (D)
20-22	Candelabro (D)
23-25	Candelero (D)
26-28	Silla (D para la silla; B para la tapicería)
29-32	Lámpara de araña (D)
33-35	Cofre (D)
36-40	Diván/camilla/sofá (D para el diván; B para la tapicería)
41-43	Cortinas (B)
44-48	Escritorio (H)
49-53	Vitrina (D)
54-56	Escabel (D para el escabel; B para el tapizado)
57-59	Reloj de arena (D)
60-62	Lámpara (D)
63-66	Espejo, de mano (D)
67-69	Espejo, de cuerpo entero (D)
70-71	Almohada (B)
72-77	Tapete (B)
78-80	Saco (B)
81-83	Sábanas (B)
84-87	Mesa de comedor (D)
88-91	Mesilla (D)
92-100	Urna

TABLA A-6: JOYERÍA

D%	tipo de joyería[1]
01-05	Amuleto
06-11	Tobillera
12-15	Brazalete
16-20	Cinturón
21-28	Pulsera
29-35	Broche
36-40	Diadema
41-44	Corona
45-51	Pendiente(s)
52-54	Peineta
55-57	Alfiler de sombrero
58-61	Guardapelo
62-67	Collar
68-71	Colgante
72-73	Presea
74-75	Filacteria
76-82	Alfiler
83-91	Anillo
92-95	Cetro
96-100	Tiara

1 Tira una vez en la tabla A-10: material (duro), para determinar el material principal del objeto, luego 1d3-1 veces en la tabla A-13: adornos.

TABLA A-7: INSTRUMENTOS MUSICALES

D%	tipo de instrumento
01-02	Cuerno suizo
03	Gaita
04-05	Banjo
06-07	Campana, colgante
08	Huesos
09-10	Carrillón
11-12	Clavicordio
13-14	Cuerno de madera[1]
15-18	Tambor
19-22	Tambor, bongos
23-26	Tambor, bombo
27-28	*Dulcémele*[2]
29-32	Violín
33-36	Flauta
37-39	Gong
40-43	Campanilla
44-45	Armónica
46-48	Arpa
49-50	Arpa, de viento
51-52	Clavicémbalo
53-54	Oboe
55-57	Cuerno, natural
58-60	Cuerno, concha
61-63	Arpa de mano
64-65	Lur[3]
66-68	Laúd
69-71	Lira
72-74	Mandolina
75	Órgano, de cañón
76-78	Flauta de tubo
79	Salterio[4]
80-81	Flauta dulce
82	Shaum[5]
83-84	Piedras de viento
85-88	Tamboril
89-92	Trompeta, de heraldo
93	Flauta de agua
94-97	Silbato
98-100	Cítara

1: *Crumhorn*, un instrumento medieval de viento hecho de madera, que consiste en un tubo casi cilíndrico que se curva hacia arriba y se sopla a través de una caña doble cubierta por un casquillo perforado.
2: Instrumento de percusión que consiste en un sistema de cuerdas estiradas y afinadas sobre un tablero, que suena pulsando con un par de martillos. Instrumento usado en la música tradicional americana.
3: Cuerno musical grande de bronce encontrado en pantanos daneses entre la turba, y probablemente fechado en la Edad de Bronce.
4: Instrumento antiguo de cuerda, similar a la lira, cuya caja de resonancia trapezoidal hace que las notas se "estiren".
5: Instrumento medieval, de procedencia árabe, antecesor del oboe barroco. Muy popular en la Edad Media.

Tabla A-8: juguetes y juegos

D%	tipo de juguete o juego
01-10	Juego de ajedrez (D)
11-20	Dados, par (D)
21-35	Muñeca (B)
36-45	Muñeca de porcelana
46-55	Canicas, bolsa (D)
56-65	Móvil (D o B)
66-90	Caja de música (D)
91-100	Marioneta (B)

Tabla A-9: utensilios

D%	tipo de utensilio[1]
01-11	Cuenco
11-20	Taza
21-30	Jarrón
31-40	Copa
41-50	Tazón
51-60	Plato
61-70	Fuente
71-80	Platillo
81-90	Bandeja
91-100	Vaso

1 Tira en la tabla A-10: material (duro), para determinar de qué está hecho el utensilio. Además, hay un 25% de posibilidades de que cualquier utensilio represente a una persona o una escena; tira en la tabla A-12: representaciones.

Tabla A-10: material (duro)

D%	material
01-05	Hueso
06-08	Coral
09-12	Cristal
13-16	Vidrio
17-21	Marfil/cuerno
01-12	Verraco
13-24	Cachalote
25-36	Elefante
37-48	Hipopótamo
49-60	Tucán
61-72	Mamut
73-84	Narval
85-88	Unicornio
89-100	Morsa
22-46	Metal
01-02	Adamantita
03-21	Oropel
22-43	Bronce
44-61	Cobre
62-65	Oro
76-81	Plomo
82-84	Mithril
85-87	Platino
88-91	Plata
92-100	Acero
47-50	Madreperla
51-70	Piedra
01-13	Granito
14-26	Caliza
27-39	Mármol
40-52	Obsidiana
53-61	Ónice
62-74	Arenisca
75-87	Pizarra
88-100	Esteatita
71-90	Madera, dura
01-10	Fresno
11-25	Castaño
26-35	Maderaoscura
36-45	Nogal
46-60	Caoba
61-70	Arce
71-90	Roble
91-100	Teca
91-100	Madera, blanda
01-15	Aliso
16-25	Balsa
26-45	Cedro
46-65	Abeto
66-85	Pino
86-100	Tejo

Tabla A-11: material (blando)

D%	material
01-40	Tejido
01-02	Hilo de oro
03-22	Algodón
23-32	Lino
33-35	Samita
36-50	Satén
51-65	Seda
66-80	Terciopelo
81-100	Lana
41-55	Plumas
01-12	Águila[1]
13-22	Halcón[1]
23-34	Codorniz
35-44	Búho
45-59	Pavo real
60-71	Faisán
72-83	Cuervo
84-95	Cisne
96-100	Otras
56-60	Plumas, exóticas[2]
01-03	Aquerena
04-05	Arconte
06-11	Sagifalco
12-14	Couatl
15-24	Águila gigante
25-34	Búho gigante
35-44	Grifo
45-54	Hipogrifo
55-56	Lammasu
57-58	Lilenda
59-68	Oso lechuza
69-74	Pegaso
75-76	Fénix
77-86	Roc
87-92	Esfinge
93-95	Vrock
96-100	Otro
61-75	Pelaje
01-03	Mono[1]
04-07	Tejón[1]
08-22	Oso (negro, pardo, polar)[1]
23-27	Castor
28-32	Verraco[1]
33-35	Camello
36-41	Guepardo/leopardo
42-44	Armiño/visón
45-48	Zorro
49-51	Caballo
50-57	León[1]
58-60	Conejo
61-62	Mapache
63-67	Rata[1]
68-70	Foca/león marino
71-73	Oveja
74-79	Tigre[1]
80-82	Comadreja[1]
83-89	Lobo[1]
90-93	Carcayú[1]
94-95	Huargo
96-100	Otro
76-80	Pelaje, exótico
01-04	Can trasguero
05-13	Perro intermitente
14-26	Bestia desplazadora
27-34	Guiralón
35-40	Grifo
41-46	Felino del infierno
47-55	Krénshar
56-61	Mantícora
62-64	Rakshasa
65-73	Mastín sombrío
74-86	Lobo invernal
87-95	Sabueso yez
96-100	Otro
81-95	Piel/cuero
01-08	Caimán/cocodrilo
09-11	Simio[1]
12-13	Murciélago[1]
14-20	Visón
21-27	Verraco[1]
28-29	Camello
30-40	Vaca/buey
41-48	Ciervo
49-53	Elefante
54-58	Caballo
59-63	Lagarto
64-69	Cerdo
70-74	Rinoceronte
75-76	Foca/león marino
77-81	Tiburón[1]
82-87	Oveja
88-95	Serpiente
96-100	Otros
96-100	Piel/cuero, exótica[2]
01-06	Basilisco
07-11	Behir
12-14	Terrarón
15-21	Quimera
22-41	Dinosaurio
42-56	Dragón
57-61	Dregón
62-68	Hidra
69-73	Naga
74-76	Gusano púrpura
77-79	Rávido
80-82	Remorhaz
83-85	Lagarto electrizante
86-95	Draco
96-100	Otro

1 Tira d%: 01-75 animal normal; 76-90 animal terrible; 91-97 animal celestial o infernal; 98-100 animal terrible celestial o terrible infernal.

2 Un objeto hecho a partir de una criatura inteligente, como un rakshasa o un krénshar, dice mucho acerca de su dueño. Normalmente sólo los individuos malignos llevan pieles de seres inteligentes. Sin embargo, se pueden recolectar pequeñas cantidades de plumas sin dañar o matar a la criatura.

Tabla A-12: representaciones

D%	escena
01-04	Batalla
05-08	Navíos
09-12	Castillo
13-16	Niños
17-20	Paisaje urbano
21-24	Nubes
25-28	Bailes
29-32	Dragones
33-36	Llamas
37-40	Flores
41-44	Jinetes
45-48	Caza
49-52	Caballeros
53-56	Amor
57-60	Monstruos
61-64	Montañas
65-68	Músicos
69-72	Pastoril
73-76	Iconos religiosos
77-80	Soldados
81-84	Lanzadores de conjuros
85-88	Deportes
89-92	Árboles
93-96	Agua
97-100	Armas

Tabla A-13: adornos

01-15	Tallado
16-30	Grabado
31-42	Aguafuerte
43-57	Gemas
73-87	Mosaicos
88-100	Plateado

Una vez que hayas determinado el tipo de objeto de arte, dirígete a la tabla apropiada (tabla A–3: esculturas, tabla A–4: vestimentas, tabla A–5: mobiliario, tabla A–6: joyería, tabla A–7: instrumentos musicales, tabla A–8: juguetes y juegos o tabla A–9: utensilios) para descubrir qué tipo de objeto es. En algunos casos se pueden necesitar tiradas adicionales en otras tablas, dependiendo del tipo de objeto y del material con que está fabricado.

Muchas de las tablas contienen una etiqueta entre paréntesis, con una D o una B, que indican si el objeto en cuestión está hecho de material duro o blando. Para determinar el material exacto, tira en la tabla A–10: material (duro) o en la tabla A–11: material (blando) conforme sea apropiado.

Para floriturasadicionales puedes tirar en la tabla A–12: representaciones o en la tabla A–13: adornos.

OBJETOS

Añadir objetos mundanos u objetos mágicos es una buena manera de darle variedad al tesoro. Los dragones con puntuaciones de Inteligencia de 6 o más son capaces de utilizar cualquier objeto (mundano o mágico) que se encuentre en su tesoro. Por ejemplo, un dragón rojo con un cofre lleno de frascos de fuego de alquimista, podría colocar el cofre en un lugar donde su aliento flamígero pudiera inflamarlos.

OBJETOS MUNDANOS

La tabla 3-8: objetos mundanos en la *Guía del Dungeon Master* proporciona una lista enorme de objetos mundanos (no mágicos) que se pueden encontrar como parte de un tesoro. Además de esos objetos, puede incluir objetos de lujo, como perfumes o incienso. Tira d% o elige en la tabla A–14: objetos mundanos de lujo. Como el valor medio de los objetos de esta tabla es sólo una fracción del valor de los objetos de la tabla 3–8 en la *Guía del Dungeon Master*, tira 2d8 veces en la tabla A–14 para cada objeto mundano indicado por la tabla 3–5: tesoro, de la *Guía del Dungeon Master*.

Tabla A-14: objetos mundanos de lujo

D%	Objeto de lujo (valor)	Cantidad
01-10	Libro, común (5 po)	2d6
11-17	Libro, raro (50 po)	1d4
18-27	Tinte, común (5 pp por pinta)	2d8 pintas
28-34	Tinte, raro (2 po por pinta)	1d4 pintas
35-44	Incienso, común (5 po por lb.)	2d8 lb.
45-51	Incienso, exótico (15 pp por onza)	2d4 onzas
52-61	Tinta (8 po por onza)	2d8 onzas
62-71	Aceite para linternas (1 pp por pinta)	2d8 pintas
72-76	Papel (40 po por resma*)	1d4 resmas
77-81	Pergamino (20 po por resma*)	2d4 resmas
82-91	Perfume, común (1 po por onza)	2d8 onzas
92-96	Perfume, raro (5 po por onza)	1d4 onzas
97-100	Jabón (5 pp por lb.)	2d10 lb.

*Una resma son 500 hojas.

OBJETOS MÁGICOS

Puede ser tentador llenar el tesoro de un dragón con objetos mágicos que este pueda utilizar, tales como anillos, brazales, pociones y cetros. Sin embargo, a menos que el dragón tenga acceso a una ciudad cercana donde comprar esos objetos, no es probable que esté tan bien equipado como un típico guerrero o mago PNJ. Y aunque cualquier dragón inteligente (con una puntuación de Inteligencia de 6 o más), sería estúpido si se abstuviera de utilizar en su favor un objeto mágico, al contrario que el PNJ típico (cuyo poder depende a menudo de los objetos que porta), el desafío del dragón viene dado principalmente por sus aptitudes innatas, no por el tesoro que ha reunido.

Excepto en circunstancias especiales, un dragón probablemente no utilizará más de uno o dos objetos mágicos de su tesoro. Incluso si colocas al azar objetos útiles, la mayoría de los dragones no tienen la capacidad de identificarlos y por ello no pueden determinar con facilidad si pueden o no ser útiles. Además, los dragones tiene dificultades para utilizar muchos objetos mágicos, sobre todo armas y armaduras (consulta la barra lateral 'Reglas: los dragones y los objetos mágicos' en el Capítulo 1). Si decides equipar a tu dragón con una variedad de objetos mágicos, puedes considerar recompensar a los personajes con PX adicionales *ad hoc* (entre +10% y +50% dependiendo de la situación) por derrotarlo, ya que la presencia de objetos mágicos probablemente incremente la dificultad del encuentro.

A continuación presentamos un breve resumen de la utilidad de varias categorías de objetos mágicos.

Armaduras y escudos: la mayoría de los dragones no utilizan estos objetos a menos que puedan asumir la forma para ponérselos.

Armas: de nuevo, a menos que el dragón pueda polimorfarse o cambiar su forma de alguna otra manera, la mayoría de las armas realizan un mejor servicio adornando una pila de monedas.

Pociones: los dragones aprecian el valor de las pociones. Los dragones con un modificador de +15 o más en la habilidad de Conocimiento de conjuros pueden elegir 10 para identificar una poción, y no permitirán que esos objetos se desperdicien.

Anillos: los dragones pueden llevar anillos mágicos sin dificultad. Incluso si un dragón no sabe exactamente qué hace un anillo, es probable que solamente lo lleve puesto por su valor decorativo.

Cetros: si un dragón puede determinar las funciones de un cetro, probablemente sea lo suficientemente inteligente como para descubrir la manera de utilizarlo en un encuentro.

Pergaminos: como con las pociones, un dragón con un modificador razonablemente alto en la habilidad de Conocimiento de conjuros puede probablemente descifrar cualquier pergamino de su tesoro. Si es capaz de usar el pergamino, probablemente lo utilice en lugar de dejar que se convierta en polvo con el tiempo. El tamaño del dragón puede dificultar el uso del pergamino, y el DM es libre para decir que leer un pergamino para un dragón Enorme o mayor requiere una acción de asalto completo, o decidir incluso que criaturas de ese tamaño no pueden desenrollar un pergamino. Recuerda que hasta que un dragón no puede lanzar conjuros, no tiene conjuros que pertenezcan a su lista de conjuros de clase.

Bastones: como los cetros, los bastones suelen ser utilizados por los dragones inteligentes que descubren sus efectos y pueden activarlos. Recuerda que hasta que un dragón no puede lanzar conjuros, no tiene conjuros que pertenezcan a su lista de conjuros de clase.

Varitas: igual que con los bastones, aunque los dragones Grandes o mayores pueden tener dificultades manipulando objetos tan pequeños (a elección del DM).

Objetos maravillosos: los objetos mágicos de esta categoría deben ser considerados uno a uno. Algunos, como los amuletos, son fáciles de llevar por los dragones y fáciles de usar también. Otros no encajan, no son útiles, o simplemente lucen más en lo

alto de un montón de tesoro. Aún asi, es muy probable que el grupo recuerde siempre a un dragón verde con media docena de *piedras ioun* girando alrededor de su cabeza.

EJEMPLOS DE TESOROS

A continuación se proporcionan 27 ejemplos de tesoros de dragones, uno por cada VD 1 hasta el VD 27. Cada uno representa aproximadamente el triple del valor de tesoro adecuado para un encuentro de ese nivel, como es habitual para un dragón.

Si utilizas uno de estos tesoros para una criatura que no tenga el triple de tesoro habitual, reduce el valor del tesoro de manera acorde, como se proporciona en la tabla siguiente. Por ejemplo, el tesoro de VD 8 es apropiado para un dragón de VD 12 con un tesoro normal, y el tesoro de VD 24 se utiliza para un dragón de VD 28 con el doble de tesoro normal.

VD	Normal	Doble normal
1	—	—
2		1
3	1	2
4	1	3
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	4	7
9	5	8
10	6	9
11	7	10
12	8	11
13	9	12
14	10	13
15	11	14
16	12	15
17	13	16
18	14	17
19	15	18
20	16	18
21	16	19
22	17	19
23	17	20
24	17	20
25	18	21
26	18	22
27	18	23
28	19	24

Para cada tesoro se proporciona su valor total en el encabezamiento. Esta cantidad tiene en cuenta el valor normal para todos los objetos (en muchos casos, los objetos del tesoro pueden ser vendidos por los PJs por sólo la mitad de su valor). Los objetos marcados con un asterisco (*) es probable que sean utilizados por un dragón con una puntuación de Inteligencia de 6 o más (lo suficientemente inteligente como para saber qué es y cómo utilizarlo). El valor en piezas de oro de los bienes individuales de cada tesoro se proporciona entre paréntesis (los valores en piezas de oro para los objetos aparecen en la *Guía del Dungeon Master*).

Puedes intercambiar objetos de cualquier tesoro conforme sea apropiado para tu partida. A menos que desees conceder más o menos del valor asignado al tesoro para un encuentro, cualquier objeto que añadas debe reemplazar a un objeto de valor similar.

Para las guaridas con varios dragones, utiliza el tesoro que se corresponda al NE total de la guarida.

VD 1 (889 po, 9 pp, 7 pc)

Monedas: 3.697 pc, 113 po.
Bienes: perla negra (700)
Objetos: bolsa de maraña*.

VD 2 (1.799 po, 5 pp, 5 pc)

Monedas: 4.235 pc, 1.972 pp, 505 po.**Bienes:** 2 ágatas (11 y 14), ámbar (90)
Objetos: mangual pesado de gran calidad, *poción de detectar pensamientos**, *pergamino divino de fatalidad, inmovilizar persona* y *silencio*.

VD 3 (2.700 po, 1 pp)

Monedas: 2.511 pp, 179 po.
Bienes: ninguno.
Objetos: equipo de escalador, *poción del esplendor del águila**, *varita de estallar** (21 cargas).

VD 4 (3.600 po, 7 pp)

Monedas: 2.307 pp, 370 po, 59 ppt.
Bienes: granate (80).
Objetos: *hacha de guerra enana +1*.

VD 5 (4.800 po, 7 pp)

Monedas: 3.757 pp, 741 po.
Bienes: cuarzo azul (9), 2 heliotropos (50 cada uno), ópalo de fuego 1.100).
Objetos: camisote de mallas Mediano de gran calidad; espada corta Mediana de gran calidad, *rodela +1*, *poción de indetectabilidad*.

VD 6 (5.999 po, 9 pp)

Monedas: 6.129 pp, 657 po.
Bienes: amatista (90), rubí sintético azul oscuro (600), túnica de satén con una "M" bordada (50).
Objetos: fuego de alquimista* (2 frascos), antitoxina (3 dosis), *figurita de poder maravilloso** (cuervo de plata).

VD 7 (7.800 po, 3 pp)

Monedas: 12.163 pp, 1.387 po.
Bienes: 2 ágatas (11 cada una), coral (50), aguamarina (700), ópalo negro (1.300).
Objetos: pergamino arcano de *saltar, montura, y respiración acuática, varita de toque de necrófago** (30 cargas).

VD 8 (10.200 po)

Monedas: 1.730 po, 133 pp.
Bienes: caja de música de cristal (90), tapiz de satén que muestra caballeros cabalgando hacia la batalla (2.000).
Objetos: *poción de esconderse de los animales, poción de impacto verdadero**, *poción de gracia felina**, *poción de curar heridas leves**, *varita de convocar monstruo I** (25 cargas).

VD 9 (13.500 po)

Monedas: 4.839 po.

Bienes: 2 obsidianas (7 cada una), 3 perlas blancas (100 cada una), 6 ámbares (150 cada uno).

Objetos: *pergamino arcano de imagen silenciosa e invisibilidad, pergamino divino de detectar trampas y fosos y disipar magia, sombrero de disfraz,* escudo pesado adamantino, *estoque +1, varita de detectar puertas secretas* (35 cargas).

VD 10 (14.700 po)

Monedas: 13.680 pp, 2.938 po.

Bienes: pequeña estatua de cristal de un lobo (100), busto de mármol de un mago infame (160), pequeña pirámide de cristal (700), cuadro de una escena pastoral (900), juego de tiara de plata con pequeñas esmeraldas (1.600).

Objetos: *poción de quitar miedo, poción de disfrazarse, pergamino arcano de protección contra las flechas, escudo grande de acero animado +1*.*

VD 11 (22.500 po)

Monedas: 6.775 po, 785 ppt.

Bienes: 5 obsidianas (9 cada una), 4 cornalinas (60 cada una), 3 rubíes sintéticos rojos (70 cada uno), 3 granates (90 cada uno), 6 rubíes sintéticos azul oscuro (200 cada uno), 3 rubíes de estrella (900 cada uno).

Objetos: *pergamino divino de fuego feérico y piel robliza, poción de salto, poción de curar heridas leves*, poción de agrandar persona, pergamino divino de curar heridas leves, detectar el mal y augurio, varita de invisibilidad** (29 cargas).

VD 12 (29.400 po)

Monedas: 3.488 po, 294 ppt.

Bienes: ágata franjeada (10), turmalina (60), perla plateada (130), granate violeta (400), tobillera de plata (30), estatua de roble a tamaño natural de un perro de presa (230), jarro y fuente de cristal (300 cada uno), conjunto de campanas de viento de mithril (400), broche de plata con la inscripción "A mi amada Amarathea" (800), túnica sagrada de samita con el símbolo de Pelor (1.000), pendiente de oro con un rubí (1.700).

Objetos: *pergamino divino de fuerza de toro, pergamino arcano de sirviente invisible y mano espectral, pergamino arcano de manos ardientes, disfrazarse e imagen menor, posición de levitar, poción de resistir energía*, pergamino arcano de sugestión y don de lenguas, espada corta +1, varita de proyectiles mágicos** (lanzador 5.º nivel; 34 cargas), *kama congeladora +1.*

VD 13 (39.000 po)

Monedas: 4.848 po.

Bienes: turquesa ojo de tigre (12), 3 citrinos (60 cada uno), 2 granates pardo-verdosos (80 cada uno), 2 granates violetas (300 cada uno), 3 topacios amarillo dorado (400 cada uno).

Objetos: *anillo de protección +4*.*

VD 14 (51.000 po)

Monedas: 19.410 po.

Bienes: 2 jaspes (40 cada uno), 4 ámbar (70 cada uno), topacio amarillo dorado (300), trompeta de heraldo chapada en oro (90), tobillera de plata con hematitas engarzadas (340), capa de plumas de águila gigante (1.100), brazalete de mithril tachonado con zafiros (7.000), escudo de mithril tachonado de zafiros (8.000).

Objetos: *poción de desplazamiento*, varita de imagen múltiple** (15 cargas), *varita de curar heridas críticas* (25 cargas), *carcaj de Ehlonna.*

VD 15 (66.000 po)

Monedas: 12.021 po, 1.683 ppt.

Bienes: 4 cuarzos azules (8 cada uno), alejandrita (400), 3 aguamarinas (500 cada una), 2 perlas negras (700 cada una), capa de piel de verraco (80), broche de plata en forma de hoja de roble (110), anillo de plata con insignia de hoja de roble (130), par de copas de cristal a juego (400), silla de hueso tapizada con piel de oso (500), túnica de terciopelo blanco con pequeños rubíes (600), juego de piezas de ajedrez de marfil y obsidiana (1.200), espejo de cuerpo entero de platino (1.400), juego de brazaletes de oro con esmeraldas (3.000), estatua de cristal a tamaño natural de un pseudodragón (6.000).

Objetos: *escudo de madera pesado +2, bastón de enjambres de insectos* (32 cargas).

VD 16 (84.000 po)

Monedas: 5.411 po, 1.839 ppt.

Bienes: 5 ágatas (8 cada una), 5 azuritas (10 cada una), 6 hematitas (12 cada una), 5 zirconios (40 cada uno), 4 peridotos (50 cada uno), 5 jade (80 cada uno), 5 ópalos negros, (900 cada uno), espejo de mano de plata (50), cepillo de roble para el pelo con incrustaciones de madreperla (60), alfombra de piel de guiralón (500), juego de brazales de platino (600 cada uno), candelabro de plata (700), tapiz de lana que muestra el cielo nocturno, con diamantes como estrellas (1.200), clavicémbalo antiguo con teclas de marfil de mamut (1.600), collar de oro con lapislázuli (2.100), tiara de boda de platino (2.500), anillo de boda de platino con un diamante (3.000), cetro de platino con esmeraldas (7.000).

Objetos: *poción de restauración menor, pergamino arcano de hechizar persona, cerradura arcana y apertura, escarabeo azote de golems* (cualquier golem), *capa de Carisma +2, varita de fuerza de toro** (48 cargas), *lanza afilada +2.*

VD 17 (108.000 po)

Monedas: 15.667 po, 1.421 ppt.

Bienes: 8 cuarzos azules (8 cada uno), 4 rodocrositas (11 cada una), 8 sardónices (30 cada uno), 11 piedras lunares (60 cada una), 7 perlas doradas (110 cada una), 5 esmeraldas (1.400 cada una), espejo exquisitamente creado y de plata muy pulida (1.000), brasero de plata con olas encrespadas (1.300), mandolina de gran calidad con marquetería de madreperla (1.500), mesa de café de roble con superficie de mármol que muestra un mosaico de un pueblo élfico (2.000), vestido largo creado con miles de hojas de mariposas tratadas alquímicamente para que conserven su forma y color (4.000), mesita auxiliar de coral chino pintada a mano por tritones con escenas de la vida subacuática (5.000), collar de oro con rubíes (7.000), corona de oro tachonada con rubíes y diamantes (11.000).

Objetos: *pergamino divino de curar heridas graves, plegaria y quitar enfermedad, varita de rayo relampagueante** (38 cargas), *amuleto de armadura natural* +4.*

VD 18 (141.000 po)

Monedas: 16.905 po.

Bienes: 16 perlas de agua dulce (10 cada una), 4 ónices (50 cada uno), 6 aguamarinas (500 cada una), 3 granates violetas (600 cada uno), tenedor de ensalada de plata (20), tazón de obsidiana pulida (100), tintero de cristal (110), cajita para rapé de plata (150), almohada de seda con hilo de oro (180), librería de nogal hecha a mano con puertas de cristal (200), tapiz de lana con el símbolo sagrado de Kord (300), 3 cadenas de oro (400 cada una), pareja de brazales de oro con un grabado de llamas saltando (500), vaso de cristal (600), broche para sombrero de mithril con un pequeño rubí (600), túnica de seda con una "w" bordada (600), un par de botas de piel de naga (800), bandeja de servicio de madera de teca (800), cuadro de la reina enana Hammerskjold (900), 2 de fuentes de servir de plata (900 cada una), amuleto de plata con pequeñas campanillas de jade en forma de elefantes (1.200), bastón ceremonial de maderaoscura rematado con un orbe de oro (1.300), diadema de platino (1.300), candelabro de oro con forma de garra de dragón (1.400), cinturón de plata con rubí (1.400), estatua pequeña de ónice de un centauro (1.700), estatua pequeña de ónice de un pegaso (1.700), juego de pendientes de diamantes (2.000 cada uno), capa de plumas de vrock (3.000), juego de pendientes de platino con tres esmeraldas engarzadas (5.000), tiara de oro con un jacinto grande (7.000).

Objetos: *pergamino divino de colmillo mágico mayor y contacto herrumbroso, pergamino arcano de círculo mágico contra la ley y detectar escudriñamiento, pergamino arcano de fuerza de toro y muro de piedra, bastón de tierra y piedra* (23 cargas), *anillo de libertad de movimiento**.

VD 19 (183.000 po)

Monedas: 32.819 po, 1.728 ppt.

Bienes: bolsa de terciopelo (30) que contiene 3 lapislázuli (7 cada uno), 7 heliotropos (50 cada uno), 6 perlas rosas (110 cada una), 3 perlas negras (800 cada una), 2 zafiros (1.200 cada uno), 2 dados de seis caras de mithril (40 cada uno), sombrero con pluma de faisán (60), cinturón de piel de basilisco (70), anillo de oropel con un citrino (70), juego de 9 viales transparentes para poción en una caja de viaje de maderaoscura, cada uno con una gema única como tapón (90 cada vial, 90 la caja), jarro de bronce con tallas de motivos geométricos (100), broche de plata para capas (140), botas de piel de basilisco (150), estatua de mármol de una gárgola (150), capa de piel de león (200), cuchara, tenedor y cuchillo chapados en plata con pequeñas perlas negras en los mangos (300 cada uno), pareja de guanteletes de acero con una amatista (400 cada uno), estatua de mármol a tamaño natural de una cría de dragón azul (500), alfombra antigua con el símbolo de Heironeous (600), anillo de oro con la inscripción de la runa élfica de la paz (600), cuerno de mamut tachonado en oro con una talla que muestra una escena de orcos vestidos con pieles cazando mamuts (800), tablero de ajedrez de ónice y madreperla (800), lámpara de cristal (900), cetro de oro culminado con un ámbar que contiene un escarabajo en su interior (1.000), funda para espada con amatistas (1.000), diadema con una intrincada talla de hojas de oro (1.100), juego de pendientes de oro con una perla negra (1.100 cada uno), ocarina fabricada con hueso petrificado de mamut y superficie pintada con hojas metálicas que muestran orcos en danzas rituales (1.300), caja de música de cedro con una pequeña bailarina de cristal en su interior (1.500), escritorio de ébano con las patas talladas como las de un dragón, más una silla a juego (1.500 por el escritorio, 900 por la silla), juego de brazaletes de plata con pequeños granates violetas (1.600), túnica de terciopelo bordada con heliotropos (1.900), órgano de tubo de maderaoscura antiguo taraceado con marfil de morsa (2.000), anteojos con una cadena de plata, con lentes de cristal y estructura de plata tachonada con pequeños topacios, rubíes y esmeraldas (3.000), 2 conjuntos de armadura ceremonial completa repujados de oro (4.000 cada uno), un pilar de arenisca de 2' de altura tallado con serpientes con ojos de rubíes (5.000), reloj de arena de cristal relleno de polvo de diamante, cada base con la forma de un dragón durmiendo (una cara es de oro, la otra de plata) (6.000), cáliz de platino tallado con la escena de una tormenta marina y con zafiros incrustados (10.000).

Objetos: *escoba voladora, anillo menor de resistencia a energía* (ácido)*, *piedra ioun* (rosa y esfera verde)*, pergamino arcano de *pasamiento, desintegrar* y *controlar muertos vivientes; escudo grande +5*.

VD 20 (240.000 po)

Monedas: 59.063 po.

Bienes: ojo de ágata (5), 3 cristales de roca (30 cada uno), 7 ámbares (60 cada uno), 2 crisoberilos (110 cada uno), 2 granates (130 cada uno), juego de 6 tazas de té de plata (60 cada una) con una tetera a juego esmaltada en azul y con engarces de lazos y motivos geométricos (160), yelmo de acero con dos piedras lunares a juego (110), 2 cubos de cristal tallado cada uno con la cara de un niño (130 cada uno), joyero de marfil con la letra "L" grabada (150), cadena de oro con un colgante de ámbar (150), brazalete de oro con un ámbar (200), bastón de roble con bandas de plata (400), juego de botas de piel de draco con puntera de mithril (400), 2 brazaletes de plata (600 cada uno), pendientes de oro a juego con un aro para la nariz, conectados por una cadena de oro (700 por el conjunto), 3 candelabros de plata (700 cada uno), estatuas de bronce a juego de un grifo, un pegaso y un basilisco (800 cada una), dos corazas ceremoniales chapadas en oro, con pequeñas esmeraldas engarzadas (900 cada una), dos delicados lirios de cristal soplado decorados con oro (1.000), cetro tachonado de heliotropo (1.500), capa de terciopelo azul ribeteada con plumas de águila gigante (1.600), guantelete adamantino con un juego de rubíes en forma de ojo (1.700), espejo de mano chapado en oro con una talla de un castillo en las nubes (1.700), jarra de cerveza tamaño gigante tallada de un único trozo de mármol, con tallas que muestran a deidades poderosas festejando y de juerga (1.800), pipa de agua de 3' chapada en oro, su superficie está repleta de dragones entrelazados, con dos mangas para fumar hechas de piel de dragón rojo (1.900), estatua de oro de un hombre musculoso con ambas manos sobre la empuñadura de una espada, cuya punta está apoyada en el suelo a sus pies (2.000) (*NdT+NdC: sí, es un Oscar, ¿qué pasa?*), incensario de platino con el símbolo de Vecna (2.000), extensa colección de libros sobre el conocimiento natural (otorga un bonificador de circunstancia +4 a las pruebas de Saber [naturaleza])(3.000), tobillera de platino con cuentas azules opalescentes y de cristal púrpura (3.000), juego de hebillas de cinturón tachonadas de diamantes, una con el símbolo de Pelor, otra con el símbolo de Heironeous (4.000 cada una), carruaje ornamentado con asientos tapizados de seda, tallas intrincadas y repujado en oro (6.000).

Objetos: *figurita de poder maravilloso* (*montura de obsidiana*), *varita de apertura* (21 cargas), *presea de salud, escudo pesado de maderaoscura +3, tomo de claridad de pensamiento +2*, pergamino arcano de *nube mortal, imagen persistente, teleportación mayor, teleportar objeto, horrible marchitamiento y esfera prismática, hacha de batalla +3*.

VD 21 (261.000 po)

Monedas: 20.211 po, 4.192 ppt.

Bienes: 13 hematitas (8 cada una), 10 piedras de luna(60 cada una), 5 perlas blancas (100 cada una), 13 topacios amarillos dorados (400 cada uno), 6 granates violetas (500 cada uno), 11 perlas negras (700 cada una), 8 esmeraldas (900 cada una), 8 ópalos de fuego (1.100 cada uno), 7 rubíes de estrella (1.500 cada uno), 3 jacintos (6.000 cada uno).

Objetos: *varita de afiladura (42 cargas), arco corto compuesto +3* (bonificador Fue +2), pergamino divino de *poder divino y romper encantamiento, cetro de detección de metales y minerales,* pergamino arcano de *arma mágica mayor, rayo relampagueante, acelerar y confusión, anillo de caminar sobre las aguas,* pergamino arcano de *cono de frío,* bola de cristal* (con *ver lo invisible*), *cetro de absorción** (quedan 16 niveles, 17 niveles almacenados).

VD 22 (288.000 po)

Monedas: 30.818 po, 1.732 ppt.

Bienes: 2 malaquitas (11 cada una), 3 rubíes sintéticos azul oscuro (400 cada uno), 5 alejandritas (600 cada una), 4 corindones púrpuras (1.200 cada uno), 3 delicados tapices con filigrana de plata tejida (100 cada uno), 4 banderines con símbolos heráldicos bordados (110 cada uno), un par de pendientes con forma de libélula hechos de cristal verde e hilo de oro (200 cada uno), pluma de escribir de cocatriz con tintero hecho de cabeza de pixi petrificado (400), 4 dados de 6 caras de jade (400 cada uno), bandeja de servicio de madera de teca con versos élficos antiguos incrustados en oro (400), bola de nieve de cristal con la base de garra de cría de dragón blanco (500), flauta de doble caña de fémur de can infernal (500), velo de gasa con pequeños citrinos engarzados (500), escultura de aguamarina de una ola rompiendo con un tritón en lo alto (600), cuadro de un clérigo mediano de Yondalla llevando unas vestimentas de color verde brillante (600), trompeta de oropel delicadamente fabricada con detallado grabado al aguafuerte mediante ácido (700), placa ornamental que reza "Bienvenido a Puntaplata" (800), cortina de campanillas de cristal multicolores colgando de una fina cadena de oro (900), colección de libros encuadernados en cuero sobre conocimiento arcano (otorga un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Saber [arcano])(1.000), estatua de tamaño natural chapada en oro de un enano defensor blandiendo un gran hacha (1.100), barrilete enano de cerveza con incrustaciones de mithril y esmeraldas (1.300), estatua mármol de 1' de altura que representa a un mago elfo con un relámpago cristalino surgiendo de sus manos (1.300), cetro de platino rematado por una cabeza de ilícido esculpida en marfil (1.300), caja de madera de cerezo taraceada de oro y forrada de terciopelo (1.400), estatua de un pixi tallada de una sola esmeralda (1.500), pequeñas lentes de rubí con un lazo de oro (1.500), estatua de un elfo con una capa incrustada de joyería (1.700), filactería de cristal diseñada para contener perfume (vacía)(2.000), trompeta de cuerno de unicornio con boquilla de oro (2.100), talla de un jaspe multicolor que parece un dragón cuando se coge de una manera y un gato durmiendo cuando se coge de otra manera distinta (2.600), vaso de cristal con aguafuerte de un dragón volando entre nubes (3.000), daga ceremonial tallada de una única pieza de amatista púrpura (3.500), anillo de oro con un diamante y una inscripción "Para siempre" (3.500), busto de mármol de una cabeza humana con yelmo con rasgos dracónicos y ojos de zafiro (3.500), hebilla de cinturón tachonada de diamantes con el símbolo de San Cuthbert (4.000), estatua de platino de una mujer con túnica sosteniendo un libro abierto en la cadera (4.000), tríptico de colores brillantes con tres paneles de electro, mostrando escenas de demonios y ángeles en un conflicto desesperado (5.000), antifaz de piel de dragón tachonado de perlas blancas y negras (9.000).

Objetos: *cetro de las maravillas, espada de sutileza, poción de volar**, *anillo de caminar sobre las aguas, varita de curar heridas moderadas* (33 cargas), *camisote de malla de resistencia al ácido +2, anillo de protección +5**, *cubo de resistencia al frío, varita de invisibilidad mayor** (26 cargas).

VD 23 (318.000 po)

Monedas: 55.691 po, 18.804 ppt.

Bienes: 6 obsidianas (9 cada una), 5 zirconios (70 cada uno), 4 perlas negras (200 cada una), 8 aguamarinas (700 cada una), 9 ópalos blancos (1.000 cada uno), un diamante azul (3.000), 5 anillos de platino (50 cada uno), 4 llaves talladas de cristal (80 cada una), caja para puros de maderaoscura con tallas intrincadas (100), juego de copas de oro con la inscripción en élfico "Bebe con buena salud" (100 cada una), 3 brazaletes de plata con una insignia de ónice (200 cada uno), bridas para caballo con piedras de luna (300), juego de sábanas de seda (300), estatua de granito tallada toscamente de un dragón con ojos rojizos (400), elegante botella de cristal para perfume con un tapón en forma de pegaso (600), espejo con armazón de madera de nogal con un juego de 4 perlas plateadas (700), estatua de oro enjoyada de un sapo (800), juego de 6 sillas con intrincadas tallas de coral (900 cada una), colección de tomos encuadernados en cuero de conocimiento religioso (otorga un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Saber [religión])(1.000), copa con los bordes de plata que muestra el símbolo de Vecna (1.000), juego de pendientes de zafiro para una criatura Grande (1.200 cada uno), violín antiguo tachonado de jade (1.300), estatua de piedra de tamaño natural de un mediano clérigo de Yondalla con la mano extendida amistosamente (1.300), armario de roble con incrustaciones de madreperla formando símbolos de Boccob (1.300) que contiene 5 conjuntos de vestiduras sagradas de seda con el símbolo de Boccob (110 cada uno), broche de oro con un jacinto pequeño (1.400), cinturón de plata tachonado de granates (1.400), exquisito cuadro de un amanecer dorado con el marco de oro (1.500), orbe de ónice pulido con incrustaciones precisas de granates que simulan un sistema solar (1.600), 4 anillos de oro con sello y cada uno con una "N" de diamante (2.000 cada uno), intrincado candelabro de oro y amatistas (2.100), altar de mármol con el símbolo de Boccob tallado en platino y rubíes (2.400).

Objetos: *poción de curar heridas graves**, *coraza de fortificación ligera y resistencia al ácido, poción de piel robliza** (nivel de lanzador 12.º), *espada bastarda defensora +3, urgrosh enano +3/+3, anillo umbral, perla de poder* (2 conjuros).

VD 24 (348.000 po)

Monedas : 18.030 po, 3.855 ppt.

Bienes: 6 rubíes sintéticos verde oscuro (110 cada uno), 7 perlas doradas (160 cada una), 7 alejandritas (700 cada una), 7 zafiros azules (1.200 cada uno), 3 piezas de ajedrez de ónice (caballo, torre y reina; 10 cada una), tapa de metal dorado que silba cuando gira (40), tobillera de metal con pequeñas campanillas de oro (60), 3 cubos de hierro con rostros de enanos distintos en cada cara del cubo (80 cada uno), capa de viaje reversible de piel de lobo terrible con puntadas de hilo de oro (90), 3 tobilleras de plata con pequeños hematites (110 cada una), gorro de seda negro bordado en plata (200), túnica de seda carmesí con bordado de llamas crepitando (200), tapiz con la imagen de un gran dragón negro

exterminando a numerosos caballeros (300), camafeo de oro de una elfa con la runa élfica "R" atrás (400), estatua de tamaño natural de un paladín humano con armadura completa (400), tres formas geométricas perfectas de cristal del tamaño de un puño (esfera, cubo y pirámide; 500 cada una), 3 tomos con incrustaciones de joyas con páginas de pergamino en blanco y el lomo de plata (600 cada uno), hoz y cuenco ceremoniales de oro con hojas de acebo tallados (700 cada uno), juego incompleto de la Biografía del gran tirano Alonso (falta el libro 7 de 10) (700 po o 1.000 po si está completo), collar de plata con granate violeta (700), pipa de agua de cristal de tamaño para un dragón Enorme (800), juego de ajedrez de cristales de colores (900), juego de candeleros de platino con runas élficas que dicen "Que la luz de Corellon Larethian te bendiga" (1.100 cada uno), pequeña librería de maderaoscura forrada de hojas con puertas herméticas (1.200), 2 alfileres de corbata de diamantes (1.300 cada uno), guante gris de seis dedos bordado con oro y perlas pequeñas (1.300), cuadro de gran calidad de una costa desolada (1.500), tubo de mithril para pergaminos con un bajorrelieve de dragones volando (1.600), alfombra de piel de oso terrible (1.900), anteojos cristalinos de montura de oro (2.000), ropero de roble con tallas en marfil de cráneos en estacas (2.000), mascara ornamental de guerra con ojos de rubí (2.400), estatuillas de esmeralda de un león y una leona (4.000 cada una), candelabro para doce velas de cristal y oro (5.000), trono de coral tapizado de piel de tiburón y ribeteado con pequeñas perlas rosas y blancas (6.000), vaina para espada larga con pequeños rubíes engarzados (7.000), anillo de oro blanco y grande con pequeños zafiros (9.000).

Objetos: *manual de rapidez en acción +1, hierro de escarcha, amuleto de salud* +6, bastón de los bosques (26 cargas)*, pergamino divino de *revivir a los muertos y campo antimagia, escarabeo de protección**.

VD 25 (384.000 po)

Monedas: 1.752 po; 10.687 ppt.

Bienes: 8 ágatas (11 cada una), 10 heliotropos (70 cada uno), 9 trozos de jade (90 cada uno), 8 amatistas (100 cada una), 6 topacios amarillos (300 cada uno), 20 granates violetas (600 cada uno), 6 zafiros negros de estrella (1.200 cada uno), 8 rubíes de estrella (1.300 cada uno), 7 diamantes blancos azulados (5.000 cada uno).

Objetos: *varita de inmovilizar persona** (43 cargas), *espada larga +3, varita de flecha ácida de Melf** (35 cargas), *piedra ioun** (esfera rojo oscuro), pergamino arcano de *muro de hielo, inmovilizar monstruo, muro de fuerza y mano forzuda de Bigby*, pergamino arcano de *resistencia de oso, gracia felina* y *ralentizar, gran hacha +4, espejo de oposición, armadura completa de resistencia al frío +5*.

VD 26 (423.000 po)

Monedas: 32.050 po; 1.580 ppt.

Bienes: 4 perlas de aguadulce (10 cada una), 6 rubíes artificiales (80 cada uno), 8 perlas rosas (120 cada una), 5 ópalos negros (900 cada uno), 2 cucharas de oro de servir (30 cada una), juego de seis platos para ensalada de porcelana fina (50 cada uno), juego de seis platos para sopa de porcelana fina (90 cada uno), juego de seis platos de cena de porcelana fina (100 cada uno), sopera de oro (500), espejo de mano de plata con empuñadura de maderaoscura (600), lira con incrustaciones de marfil (600), juego de seis copas de cristal (800 cada una), ensaladera de cristal (900), fuente de servir de cristal (900), dos bandejas de oro para servicio (1.000 cada una), vaso de cristal (1.100), capa de plumas de grifo (1.200), máscara de terciopelo tachonada de rubíes (1.300), juego de pendientes de oro con diamante engarzado (1.400 cada uno), tobillera de oro con amatistas (1.500), cuadro de la Batalla de las praderas de Emridy (1.900), 6 vainas de mithril con granates violetas (2.000 cada una), 2 yelmos de mithril con corindón púrpura, cada uno con la marca de forjado del famoso herrero enano Durgeddin el Negro (2.100 cada uno), vial de oro con una "E" grabada (2.200), ídolo de adamantita de Moradin (3.000), 2 libros de conjuros en blanco encuadernados con adamantita, con grabados de dragones en la contracubierta (4.000 cada uno), par de guantes de seda, con una "G" bordada y con pequeños zafiros engarzados (4.000 cada uno), broche de plata en forma de llama con ópalos de fuego (5.000), abanico de plumas de fénix con rubíes engarzados (6.000), collar de platino con zafiros (7.000), tiara de platino con diamantes (7.000), anillo de oro de gran calidad con diamantes y dos zafiros a juego (12.000).

Objetos: *cetro de detección de enemigos**, *gema del resplandor**, *mangual doble terrible +4/+2*, pergamino arcano de *intermitencia, desplazamiento, detener muertos vivientes* y *ancla dimensional, varita de apertura* (28 cargas), *anillo de invisibilidad**, *bastón de vida* (8 cargas), *cimitarra +4*, pergamino divino de *piedra parlante, palabra de caos, aura sagrada* y *explosión solar, armadura completa de fortificación moderada +2, manto de la fe*.

VD 27 (465.000 po)

Monedas: 15.985 po; 1.300 ppt.

Bienes: 5 granates (90 cada uno), 1 aguamarina (500), 5 granates violetas (700 cada uno), 2 perlas negras (800 cada una), 3 zafiros azules (1.100 cada uno), 6 corindones amarillos chillón (1.100 cada uno), 4 rubíes de estrella (1.200 cada uno), 5 ópalos de fuego (1.600 cada uno), 3 diamantes blanco azulados (3.000 cada uno), 2 diamantes azules (4.000 cada uno), 2 diamantes color canario (5.000 cada uno), esmeralda verde brillante (6.000), 4 jacintos (7.000 cada uno), juego de cuatro plumas talladas delicadamente (200 cada una), tapiz que muestra árboles flotando en el viento (500), tazón de obsidiana (600), cuerno de marfil de cachalote con un paisaje marino tallado (700), espejo pesado de bronce con filigrana detallada (750), cuenco de ónice con bajorrelieve de soldados marchando a la batalla (750), cepillo de plata con incrustaciones de turquesa (800), tapiz con hilo de oro que muestra una batalla épica (900), estatua de barco navegando, cubierto de madreperla (1.700), pendientes de platino con esmeraldas (1.750 cada uno), collar de jade (1.800), busto de obsidiana de un elfo majestuoso (2.000), zapatillas de piel de basilisco forradas de piel de lobo blanco con zafiros y piedras de luna (2.400), esposas de plata y jade (3.200), corona con alejandritas (7.500), columna de castaño tallada con llamas y con ópalos de fuego engarzados (10.000), cetro de cristal con un diamante pardo y otras gemas (12.000), estatua de mármol de un pavo real con gemas multicolores (18.000).

Objetos: pergamino divino de *restauración, controlar los vientos, semillas de fuego* y *palabra de regreso, varita de tormenta de hielo* (37 cargas), *cimitarra vorpalina anárquica +1*, bola de cristal (con *visión verdadera*), *coraza de resistencia a conjuros (15) +4*.

Apéndice 2: el índice de los dragones

La lista en estos apéndices incluye todos los dragones que aparecen en los productos oficiales de Dungeons & Dragons hasta la publicación del presente libro. Las fuentes indicadas incluyen los títulos siguientes:

Manual de monstruos (MM)

Manual de monstruos II (MMII)
Manuscrito infernal (MI)
Monstruos de Faerûn (MdF)
Magia de Faerûn (MgF)
Aventuras orientales (AO)
Manual de niveles épicos (Mne)
Revista Dragón® (número de la revista *Dragón*)
Draconomicón (DC)

Dragones auténticos

Dragón	Categoría	Fuente
Amatista	Gema	MMII
Aullador	Planario	DC
Azul	Cromático	MM
Batalla	Planario	DC
Blanco	Cromático	MM
Bronce	Metálico	MM
Canto	—	MgF
Caos	Planario	DC
Chiang lung	Lung	AO
Cobre	Metálico	MM
Colmillo	—	DC
Cristal	Gema	MMII
Profundidades	—	MgF
Esmeralda	Gema	MMII
Estigio	Planario	DC
Etéreo	Planario	DC
Fuerza	Épico	Mne
Herrumbre	Planario	DC
Li lung	Lung	AO
Lung wang	Lung	AO
Negro	Cromático	MM
Oceánico	Planario	DC
Oro	Metálico	MM
Oropel	Metálico	MM
an lung	Lung	AO
ardo	—	MgF
iroclástico	Épico	DC
lata	Metálico	MM
Prismático	Épico	Mne
Radiante	Planario	DC
Rojo	Cromático	MM
Shen lung	Lung	AO
Sombras	—	DC
T'ien lung	Lung	AO
Tarteriano	Planario	DC
Topacio	Gema	MMII
Tun mi lung	Lung	AO
Verde	Cromático	MM
Yu lung	Lung	AO
Zafiro	Gema	MMII

Dragones menores

Dragón	Fuente
Barautha	*Dragón* 284
Cave wurm	*Dragón* 296
Draco	MM
Draco infernal	MMII
Dragón feérico	DC
Dragón tortuga	MM
Dragonnel	DC
Dragontinos	
astado	MMII
crestado	MMII
de cieno	DC
escupidor	MMII
de humo	DC
marino	MI
de las tormentas	DC
Dragontinos elementales	
Agua	DC
Aire	DC
Fuego	DC
Hielo	DC
Magma	DC
Tierra	DC
Ermalkankari	*Dragón* 284
Forest wurm	*Dragón* 296

AGONES MENORES POR VD

ntinuación se presenta una lista, en orden ascendente, de los VD dos los dragones menores. La tabla en la página 288 proporciona para todos los dragones auténticos.

1: dragontino crestado, pseudodragón
2: dragontino escupidor
3: dragontino astado
5: dragonnel, ibrandlin, trilligarg, sierpes, Pequeño (cualquier ad)
6: dragontino de aire, dragón feérico, sierpe terrestre de las s, draco
7: dragontino de hielo, mardallond, scalamagdrion
8: dragontino de agua, sierpe terrestre de la infraoscuridad
9: barautha, dragón tortuga, dragontino de humo, vallochar, Mediano (cualquier variedad)
10: dragontino de fuego, ermalkankari, sierpe terrestre de los s
11: dragontino de tierra
12: dragontino de cieno, sierpe terrestre de las colinas
13: dragontino de magma
VD 14: sierpe terrestre de la tundra, sierpe solar
VD 15: dragontino marino, sierpe, Grande (cualquier variedad)
VD 16: sierpe terrestre de la jungla
VD 17: dragontino de la tormenta
VD 18: sierpe terrestre del desierto
VD 20: sierpe terrestre de los pantanos, linnorm gris
VD 22: sierpe terrestre de las montañas
VD 23: sierpe, Enorme (cualquier variedad)
VD 25: linnorm espantoso
VD 26: draco infernal
VD 28: linnorm rasgacadaveres

VD plantilla especial (Ajust. VD)
Dracoliche (base +3)
Dracónico (base +1)
Dragón espectral (base +2)
Semidragón (base +2)
Dragón esqueleto (base × 1/2)
Dragón vampírico (base +2)
Dragón zombi ([base × 1/2]+1)

VD DE DRAGONES AUTÉNTICOS POR TIPO Y EDAD

Tipo	Cría	Muy joven	Joven	Juvenil	Joven adulto	Adulto	Adulto maduro	Viejo	Muy viejo	Venerable	Sierpe	Gran sierpe
Amatista	4	5	7	9	12	15	17	19	20	22	24	26
Aullador	5	8	10	12	14	16	18	20	22	23	25	26
Azul	3	4	6	8	11	14	16	18	19	21	23	24
de Batalla	3	4	6	8	10	12	14	17	18	19	20	22
Blanco	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
de Bronce	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	24
del Canto	2	4	6	8	10	13	15	18	19	21	22	24
del Caos	3	4	6	8	11	13	15	16	17	19	20	22
Chian lung	—	—	—	9	12	14	17	19	20	22	23	25
de Cobre	3	5	7	9	11	14	16	18	20	22	23	24
Colmillo	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
de Cristal	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Esmeralda	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	25
Estigio	3	4	5	8	10	12	15	17	18	20	21	23
Etéreo	3	4	6	7	9	10	13	15	16	17	18	19
de Herrumbre	3	4	6	8	10	13	15	17	18	20	22	24
Li lung	—	—	—	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Lung wang	—	—	—	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Negro	3	4	5	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Oceánico	4	5	6	9	12	13	16	18	19	20	21	22
de Oro	5	7	9	11	14	16	19	21	22	24	25	27
de Oropel	3	4	6	8	10	12	15	17	19	20	21	23
Pang lung	—	—	—	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Pardo	2	3	5	7	10	13	15	17	18	20	22	24
Piroclástico	4	5	7	10	12	14	16	18	19	21	22	24
de Plata	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
de las Profund.	2	4	6	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Radiante	5	6	8	10	13	14	17	19	20	21	22	23
Rojo	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Shen lung	—	—	—	8	11	14	16	18	19	21	22	24
de la Sombra	2	3	5	7	10	12	15	17	18	20	21	23
T'ien lung	—	—	—	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tarteriano	5	7	9	11	13	15	17	19	20	22	23	25
Topacio	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tun mi lung	—	—	—	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Verde	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Yu lung	2	4	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Zafiro	3	5	7	9	11	14	16	19	20	22	23	25

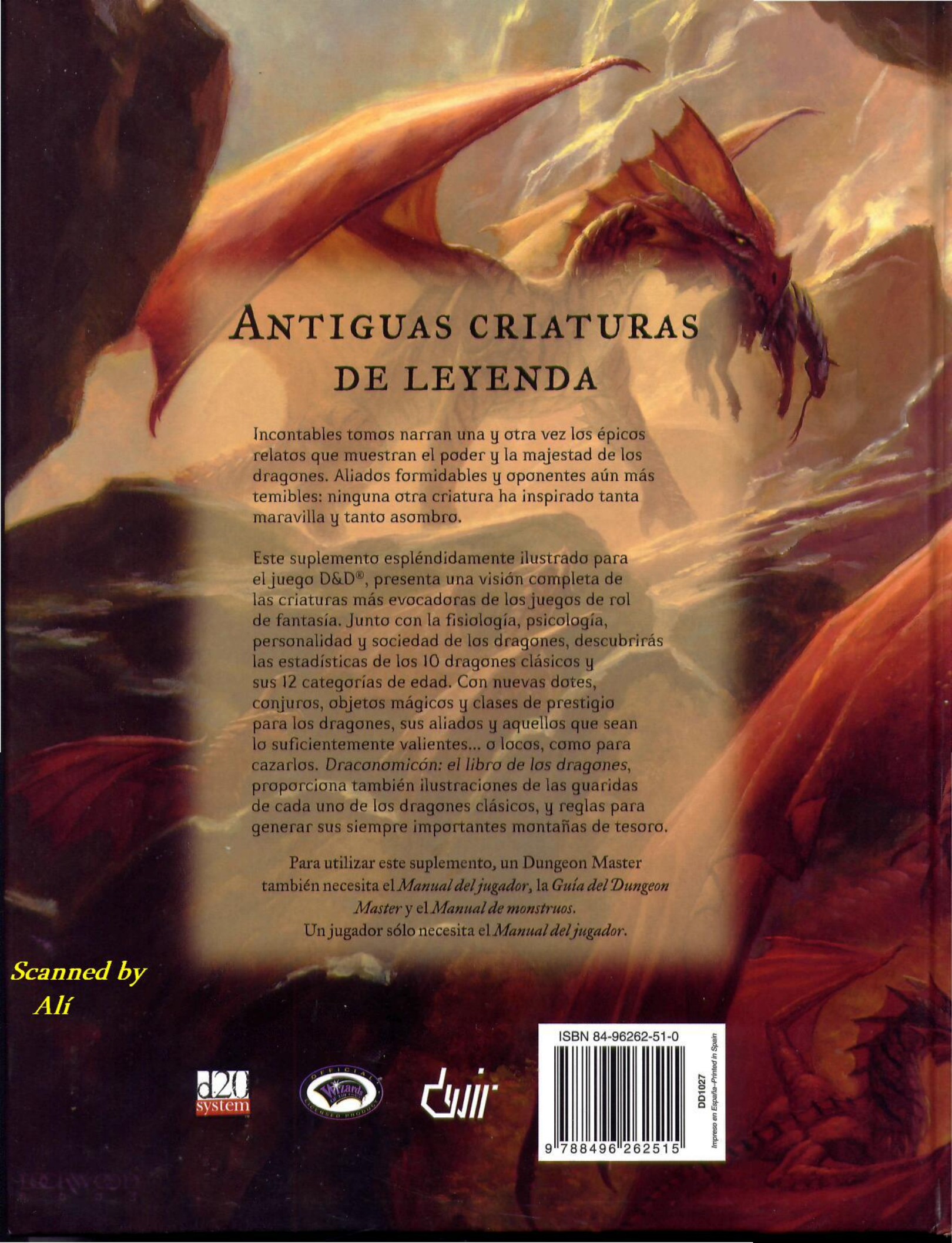
Grassland wurm	*Dragón 296*
Hill wurm	*Dragón 296*
Ibrandlin	MgF
Lava wurm	*Dragón 296*
Linnorm, espantoso	MMII
Linnorm, gris	MMII
Linnorm, rasgacadáveres	MMII
Mardallond	*Dragón 284*
Sierpe terrestre de las colinas	DC
de las junglas	DC
del bosque	DC
del desierto	DC
de las llanuras	DC
de la infraoscuridad	DC
de la montaña	DC
de los pantanos	DC
de la tundra	DC
Pseudodragón	MM
Scalamagdrion	MgF
Sierpe de la tundra	*Dragón 296*
Sierpe de las arenas	*Dragón 296*
Sierpe de las tormentas	*Dragón 296*
Sierpe del río	*Dragón 296*
Sierpe solar	MI
Trilligarg	*Dragón 284*
Vallochar	*Dragón 284*

Plantillas exclusivas para dragones

Plantilla	Fuente
Dracoliche	DC
Dragón espectral	DC
Dragón esqueleto	DC
Dragón vampírico	DC
Dragón zombi	DC

Plantillas relacionadas con los dragones

Plantilla	Fuente
Dracónico	DC
Semidragón	MM



Antiguas criaturas de leyenda

Incontables tomos narran una y otra vez los épicos relatos que muestran el poder y la majestad de los dragones. Aliados formidables y oponentes aún más temibles: ninguna otra criatura ha inspirado tanta maravilla y tanto asombro.

Este suplemento espléndidamente ilustrado para el juego D&D®, presenta una visión completa de las criaturas más evocadoras de los juegos de rol de fantasía. Junto con la fisiología, psicología, personalidad y sociedad de los dragones, descubrirás las estadísticas de los 10 dragones clásicos y sus 12 categorías de edad. Con nuevas dotes, conjuros, objetos mágicos y clases de prestigio para los dragones, sus aliados y aquellos que sean lo suficientemente valientes... o locos, como para cazarlos. *Draconomicón: el libro de los dragones*, proporciona también ilustraciones de las guaridas de cada uno de los dragones clásicos, y reglas para generar sus siempre importantes montañas de tesoro.

Para utilizar 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*.

Scanned by
Alí

ISBN 84-96262-51-0
9 788496 262515
DD1027
Impreso en España–Printed in Spain