

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DE MONSTRUOS II





MANUAL DE MONSTRUOS II

ED BONNY, JEFF GRUBB, RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS, STEVE WINTER

DISEÑO ADICIONAL
DAVID ECKELBERRY, JAMES JACOBS

EDICIÓN
DALE DONOVAN, PENNY WILLIAMS

JEFATURA EDITORIAL
KIM MOHAN

DIRECCIÓN CREATIVA
RICHARD BAKER

GERENCIA DE CATEGORÍA DE JDR
ANTHONY VALTERRA

VICEPRESIDENCIA DE I&D DE JDR
BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA EDITORIAL
MARY KIRCHOFF

GERENCIA DE PROYECTO
MARTIN DURHAM

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
CHAS DeLONG

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
GLEN ANGUS, DAREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER, DAVID DAY,
BRIAN DESPAIN, TONY DITERLIZZI, MICHAEL
DUTTON, JEFF EASLEY, EMILY FIEGENSCHUH,
DONATO GIANCOLA, LARS GRANT-WEST,
REBECCA GUAY, QUINTON HOOVER, JEREMY
JARVIS, ALTON LAWSON, TODD LOCKWOOD,
RAVEN MIMURA, MATT MITCHELL, VINOD
RAMS, WAYNE REYNOLDS, DAVID ROACH, SCOTT
ROLLER, RICHARD SARDINHA, MARC SASSO,
BRIAN SNODDY, ANTHONY WATERS, SAM WOOD

DISEÑO GRÁFICO
CYNTHIA FLIEGE, SHERRY FLOYD,
SEAN GLENN

PRODUCCIÓN DE GRÁFICOS
ERIN DORRIES

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN EN ESPAÑOL

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
MARÍA BARRIOS
Y M^º JOSÉ ESPINOZA

CORRECCIÓN
JOSEP MA RÓSICH [NEURO]
Y JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COLABORACIONES Y CONTRIBUCIONES
EL EQUIPO DE DNDTrad

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA

PRUEBAS DE JUEGO: OSCAR AIRO, AARON ALBERG, BILL E. ANDERSON, MATTHEW AVERY, GREG BARTHOLOMEW, PAUL BENDER, ALFONSO BETERSCOURT, ED BONNY, ALAN T. BONNIN, CONSTANCE M. BONNIN, AARON J. BORKO, SARAH BRUNER, SCOTT BUCHAN, ED CHENG, DAVID CHRIST, TOD CHURCH, TOM CLARK, JENNIFER CLARKE WILKES, MIKE COLASANTE, ANDY COLLINS, DAN COOPER, REX CROSSLEY, FREDRICK DUKIC, MARTIN DURHAM, DAVID ECKELBERRY, PHIL R. EDWARDS, TROY D. ELLIS, ROBERT N. EMERSON, LON A. FAULKNER III, GEORGE FIELDS, KIRCHEN FINECH, DONALD J. FISHER, JOHN FORD, CHRIS FRIZZELL, BENJAMIN J. GERRICK, ED GIBSON, GARY GRUFFITH, JR., GREGORY D. GUTKE, ROBERT GUTSCHERA, MICHAEL C. HARRIS, MICHELLE HARRIS, MATT HARTWELL, HERRERO, DARRIN HARVEY, WILLIAM H. HEZELTINE, PATRICK W. HIGGINS, DAVID M. HIRST, PAULA HOGSTON, TYLER T. HURST, BRIAN R. JAMES, CHARLES JAMES, FARRAH JAMES, MICHAEL JOHNSON, RAE KAPLAN, ROBERT KELLY, CHRISTOPHER M. KIRALY, BRADLEY KUPFER, JARE LAWTONSKI, MICHAEL LAWTONSKI, MICHAEL D. LOMBARD, TODD MEYER, EARNEST E. MORAHAN, BRIAN MOSELEY, CHAD J. MOWRY, TAMMY R. OVERSTREET, RARMUS PECHUILL, JON PICKENS, CHRIS PIGONE, ALAN PLECHATT, DAVID K. POOLE, ZACK PORTER, LEONARD F. RADCLIFF, MARK B. RANDOL, SEAN K. REYNOLDS, JOE RICE, NOEL J. ROUSSEAU, BRAD RUTY, DUMA RUTGOS, JOHN RUTY, CHARLES RYAN, JEREMY W. SANDS, DAN SAVELLI, CHRIS SHEPARD, JACQUE SHEPARD, KEN SHEPARD, RYAN SCHUMBLER, MIKE SILLINKER, MONICA SHELLMAN, GUS SIKALIS, ED STAKE, DOUGLAS STEVES, MELISSA THOM, DAVID THOMAS, DARA C. TREIBLER, JEFF TREIBLER, CHRISTINE TROMBA, KEITH TYRA, KYDIA Q. VILLEH, CLINT E. WAGONER, FRANK WALDON, MICHAEL S. WEBSTER, IRA WHITE, JEFF WILKES, PENNY WILLIAMS, SKIP WILLIAMS, JOHNNY WILSON, ALEX WINTER, STEVE WINTER.

RECURSOS: los monstruos de este libro han sido desarrollados a partir de muchas fuentes distintas, incluyendo las series *Monstruous Compendium*, y *Señores de la salvaje*, aventuras como *Heart of Nighthung Spire*, de Bruce Cordell, y *Deep Horizon*, de Skip Williams, y artículos de las revistas *Dragon* y *Dungeon*. El jabali de cuchillas está basado en material creado por Jeff Holt. El escorpiónido está basado en material creado por Benjamin Monk.

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.

Dedicatoria de Henry Higginbotham [ilustración de cubierta]: a mi padre, James L. Higginbotham. Sin sus viajes por el mundo y su afán por coleccionar artefactos exóticos, yo no tendría la imaginación que tengo hoy. Gracias, papá.

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



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica



Devir Iberia, S.L.
Rambla de Catalunya 117, Prael. 2.º
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REDMAN OLIVATIONS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con personas, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2000 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos.

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

Impreso por Gráficas 94
Depósito legal: B-15377-03
ISBN: 84-95712-37-7

DD1003

Impreso en España - Printed in Spain

LISTADO ALFABÉTICO DE MONSTRUOS

Abejal.....	22	Dragonino.....	91	Ladrón de la razón.....	134	Salamandra de la escarcha ..	180
Acechador de las dunas.....	24	Efigie.....	92	Leviatán.....	135	Sanguijuelandante.....	181
Afilante.....	25	Eidolón incontrolado.....	94	Lince luminoso del pantano.....	136	Semiinfernal (durzagón).....	182
Agujoso.....	26	Engendro de Kyuss.....	95	Linnorm.....	137	Serpiente de bronce.....	183
Animal legendario.....	27	Escarabeo etéreo.....	96	Loxo.....	141	Sierpe demoníaca.....	184
Animal terrible.....	31	Escorpiónido.....	220	Málvalock.....	142	Sierpe fuegoinfernal.....	185
Araña de la sombra.....	33	Espíritu de la tierra.....	97	Mandíbula cenagosa.....	143	Silfide.....	186
Arbolorco.....	34	Espíritu hambriento.....	98	Marrash.....	144	Simio embozado.....	187
Asesino etéreo.....	36	Fantasma de los vientos.....	99	Mastín de visión etérea.....	145	Simio sanguino.....	188
Asperi.....	37	Fantoche.....	100	Mastodonte pardo.....	146	Sirina.....	189
Autómata.....	38	Fénix.....	101	Megalodón.....	147	Tejeconjuros.....	190
Avispa de fase.....	40	Fihyr.....	103	Megápodo.....	148	Tempestad.....	191
Avolakia.....	41	Firbolg.....	104	Micónido.....	148	Tentáculoscuro.....	192
Banshee.....	42	Fomoriano.....	105	Misterio elemental.....	152	Teratomorfo.....	193
Bebealientos.....	43	Galeb duhr.....	106	Mörkoz.....	155	Thri-kreen.....	194
Bestia de pesadilla.....	44	Gambol.....	107	Muerte carmesí.....	157	Trabagil.....	196
Bestia lunar.....	45	Gelatina de carne.....	108	Murciélago de fuego.....	158	Trampaverde.....	197
Bogun.....	47	Gigante.....	109	Murciélago desmodu.....	159	Tumborg.....	198
Bráxat.....	48	Gólem.....	114	Naga ósea.....	160	Vapórigu.....	198
Caminante de los océanos.....	49	Gólem de cadenas.....	117	Neogi.....	161	Wyste.....	200
Catoblepas.....	51	Grell.....	118	Ormyrr.....	164	Yakido.....	200
Celestial.....	51	Grimalkin.....	119	Perezoso del bosque.....	165	Yugoloth.....	202
Ciclónido.....	54	Guardia aterrador.....	119	Picapedrero.....	166		
Cieno óseo.....	55	Guardián rúnico.....	120	Pielbrillante.....	166		
Corolax.....	56	Horror ganchudo.....	122	Planodeudo.....	168		
Cria lunar.....	57	Horror mecánico.....	123	Portador de muerte.....	169		
Demonio.....	58	Immoth.....	125	Psurlon.....	170		
Desbocado.....	65	Ixtxachitl.....	126	Rama marchita.....	172		
Desmodu.....	66	Jabali de cuchillas.....	221	Rata de ceniza.....	172		
Devorador de magia.....	69	Jahi.....	128	Rata lunar.....	173		
Diablillo.....	70	Jermén.....	129	Raya nube.....	175		
Diablo.....	72	Juggernaut.....	130	Reptador de tumbas.....	175		
Dinosaurio.....	75	Juláimus.....	131	Roc del caos.....	177		
Doppelgänger etéreo.....	80	Junta cadáveres.....	132	Rocio de sol roja (drosera) ..	178		
Dragón, gema.....	81	Kopru.....	133	Rukazayll.....	178		

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: avolakia, bestia lunar, catoblepas, fantasma de los vientos, fihyr, grell, ixtxachitl, juláimus, málvalock, mörkoz, horror ganchudo, neogi, psurlon, tentáculoscuro, wyste.

(Acuático): caminante de los océanos, criptóclido, gigante del océano, kopru, leviatán, megalodón, mörkoz, sirina, tiburón legendario.

(Agua): dragón topacio, misterio elemental de agua.

(Aire): bebealientos, dragón cristal, dragón esmeralda, immoth, misterio elemental de aire, silfide.

Ajeno (aire): silfide.

Ajeno (bueno): cervidal, lupinal.

Ajeno (caótico, maligno): asesino etéreo, fauces abisales, jálilith, jóvoc, kelvezu, pálrith, rondador abisal, saqueador abisal, zovut.

Ajeno (legal, maligno): advispa, amnizu, durzagón semiinfernal, malebranche, marrash.

Ajeno (maligno): acechador de las dunas, rukazayll, vapórigu, yugoloth.

Ajeno: acechador de las dunas, afilante, caósido, escarabeo etéreo, monstruo de leyenda, pielbrillante, zénitre.

Animal: animales legendarios, animales terribles, bestia de guerra, mastodonte pardo, murciélago desmodu, titánico.

Bestia mágica: araña de la sombra, asperi, avispa de fase, bestia de pesadilla, devorador de magia, corolax, cria lunar, criatura quimérica, fénix, gambol, leviatán, lince luminoso del pantano, mandíbula cenagosa, mastín de visión etérea, rata de ceniza, rata lunar, raya nube, roc del caos, salamandra de la escarcha, sierpe demoníaca, simio embozado, simio sanguino, tumborg.

Bestia: bestia de guerra, dinosaurio, megalodón, perezoso del bosque, desbocado, jabalí de cuchillas.

Cambiaformas: doppelgänger etéreo, grimalkin.

Cieno: cieno óseo, gelatina de carne, ladrón de la razón, teratomorfo.

Constructo: autómata, bogun, capturado, juggernaut, diablillo, eidolón

incontrolado, gólem, gólem de cadenas, guardia aterrador, guardián rúnico, horror mecánico, semigólem, serpiente de bronce, trabagil.

Dragón: dragón, dragonino, linnorm, sierpe fuegoinfernal.

Elemental (agua): immoth, misterio elemental de agua, tempestad.

Elemental (aire): bebealientos, immoth, misterio elemental de aire, tempestad.

Elemental (fuego): misterio elemental de fuego, murciélago de fuego, tempestad.

Elemental (tierra): galeb duhr, misterio elemental de tierra, picapedrero, tempestad.

Fata: espíritu de la tierra, gigante del océano, jermén, sirina.

(Frio): gigante del océano, immoth, salamandra de la escarcha.

(Fuego): efigie, gigante del sol, misterio elemental de fuego, murciélago de fuego, rata de ceniza, sierpe fuegoinfernal.

Gigante: firbolg, fomoriano, gigante.

Humanoide monstruoso: abejal, bráxat, desmodu, escorpiónido, fantoche, kopru, loxo, ormyrr, táurico, tejeconjuros, thri-kreen, yakido.

Humanoide: capturado.

(Incorporal): banshee, efigie, espíritu de la tierra, jahi, muerte carmesí, pielbrillante.

(Maligno): bebealientos.

Muerto viviente: banshee, caballero de la muerte, ciclónido, efigie, espíritu hambriento, engendro de Kyuss, jahi, junta cadáveres, muerte carmesí, naga ósea, portador de muerte, remendado sortilego, reptador de tumbas.

Planta: agujoso, micónido, arbolorco, rama marchita, rocío de sol roja (drosera), trampaverde.

Sabandija: bestia de guerra, megápodo, sanguijuelandante, titánico, gran maestro neogi.

(Tierra): acechador de las dunas, dragón amatista, dragón zafiro, galeb duhr, gigante de la montaña, misterio elemental de tierra, picapedrero, reptador de tumbas, rukazayll.

Apéndice: plantillas.....

Bestia de guerra..... 205

Caballero de la muerte..... 206

Capturado..... 207

Criatura quimérica..... 208

Monstruo de leyenda..... 210

Remendado sortilego..... 212

Semigólem..... 213

Táurico..... 217

Titánico..... 218

INTRODUCCIÓN

En este libro tienes las características de más de 250 criaturas, tanto hostiles como benévolas, para que puedas usarlas en tus aventuras de DUNGEONS & DRAGONS®, que representan una amplia variedad de desafíos para los PJs.

Esta introducción explica cómo leer el epígrafe correspondiente a cada criatura. Toda la información necesaria para manejar a la criatura se presenta en un formato de fácil comprensión.

Las entradas de las criaturas están ordenadas alfabéticamente según su nombre. Algunas criaturas, como los demonios, están ordenadas por grupos. Dentro del grupo se presentan las diferentes variedades individuales, de la más débil a la más fuerte.

El apéndice describe una serie de criaturas diferentes que se crean añadiendo una plantilla (NdE: *sinónimo de rasgo genérico*) a una criatura ya existente. Por ejemplo tenemos al táurico, que se crea añadiendo la plantilla "táurico" a una serie de criaturas posibles.

Al final del libro hay una lista de todos los monstruos, ordenados según su Valor de Desafío (VD). Esto facilita al Dungeon Master la tarea de adaptar los encuentros al nivel del grupo de los PJs (ver Valor de Desafío).

Todas las entradas de monstruos están organizadas según el mismo formato general, como se describe más adelante. La información está resumida y para obtener información más detallada de las características de los monstruos, consulta el *Manual del jugador* o la *Guía del DUNGEON MASTER*.

TAMAÑO Y TIPO

Este apartado empieza con el tamaño de la criatura (por ejemplo, Gigante). Las nueve categorías de tamaño están descritas brevemente en la tabla 'Tamaño de las criaturas'.

Los modificadores por tamaño se aplican a la Clase de Armadura (CA) de la criatura, a su bonificador de ataque y a las pruebas de Esconderte y de presa. El tamaño de una criatura también determina el alcance de sus ataques cuerpo a cuerpo, así como cuánto espacio ocupa en un combate (ver 'Frente/Alcance' más adelante, y también 'Criaturas grandes y pequeñas en combate', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*).

El apartado 'Tamaño y tipo' continúa con el tipo de criatura (gigante, por ejemplo), el cual determina cómo afecta la magia a esa criatura. Por ejemplo, el conjuro *immovizar animal* sólo afecta a criaturas de tipo animal. El tipo también determina muchas de las aptitudes y habilidades de la criatura, tal y como se describe a continuación.

Características según tipo

La tabla 'Estadísticas típicas de una criatura según su tipo' incluye estadísticas que varían según el tamaño y tipo de una criatura. Las tres primeras columnas proporcionan valores sugeridos para las características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución). Las dos columnas siguientes indican el número mínimo y máximo de DG que puede tener la criatura. Cuando aparece "—" en la columna del máximo, significa que no hay límite máximo para los DG que la criatura puede tener en ese tamaño dado. Las últimas cuatro columnas indican el daño base sugerido para cuatro formas de ataque naturales (golpetazo, mordisco, garra y cornada). Esta información puede servir como guía para crear tus propios monstruos.

El tipo de criatura también determina sus DG, su ataque base, sus tiros de salvación buenos (ver más adelante), puntos de habilidades, dotes, y otras características que se detallarán en las descripciones de cada tipo.

Descripciones según tipo

A menudo, en las fórmulas para calcular las dotes y los puntos de habilidades de un monstruo se utiliza el término "Dado de Gol-

BLOQUE PRINCIPAL DE ESTADÍSTICAS

Este texto contiene la información básica de juego sobre la criatura, organizada del siguiente modo:

NOMBRE

Éste es el nombre con el que se conoce generalmente a la criatura. En la descripción (después de los bloques principal y secundario de estadísticas) pueden aparecer otros nombres.

TAMAÑO DE LAS CRIATURAS

Tamaño	Ejemplos	CA/Modif. al ataque	Modif. a Esconderte	Modif. de tamaño especial (presa)	Dimensión*	Peso**
Minúsculo	Mosca común	+8	+16	-16	6" o menos	1/8 lb o menos
Diminuto	Sapo	+4	+12	-12	6"-1'	1/8 lb-1 lb
Menudo	Bogun, jermén	+2	+8	-8	1'-2'	1 lb-8 lb
Pequeño	Murciélago de fuego	+1	+4	-4	2'-4'	8 lb-60 lb
Mediano	Humano, agujoso	+0	+0	+0	4'-8'	60 lb-500 lb
Grande	Desmodu, immoth	-1	-4	+4	8'-16'	500 lb-4.000 lb
Enorme	Bestia lunar	-2	-8	+8	16'-32'	4.000 lb-32.000 lb
Gigantesco	Megalodón	-4	-12	+12	32'-64'	32.000 lb-250.000 lb
Colosal	Roc del caos	-8	-16	+16	64' o más	250.000 lb o más

*Altura en los bípedos; longitud del cuerpo en los cuadrúpedos (desde el hocico hasta la base de la cola).

**Se supone que la criatura posee la densidad aproximada de un animal corriente. Una criatura hecha de piedra pesaría bastante más. Una criatura gaseosa pesaría mucho menos.

ESTADÍSTICAS TÍPICAS DE UNA CRIATURA SEGÚN SU TIPO

ABERRACIÓN	Fue	Des	Con	DG mínimos	DG máximos	Colpetazo	Mordisco	Garra	Cornada
Minúscula	1	22-23	10-11	1/16 d8	—	—	1d2	—	1
Diminuta	1	20-21	10-11	1/8 d8	—	—	1d3	1	1d2
Menuda	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	—	1	1d4	1d2	1d3
Pequeña	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d6	1d3	1d4
Mediana	10-11	14-15	12-13	1d8	—	1d3	1d8	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d8	—	1d4	2d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d8	—	1d6	2d8	1d8	2d6
Gargantuesca	34-35	10-11	24-25	16d8	—	1d8	4d6	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d8	—	2d6	4d8	2d8	4d6

AJENO

Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	—	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	—	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	—	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	12-13	1d8	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gargantuesco	32-33	6-7	24-25	16d8	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

ANIMAL

Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	1	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1d2	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d3	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediano	10-11	14-15	12-13	1d8	2d8	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d8	4d8	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d8	16d8	1d6	2d6	1d8	2d6
Gargantuesco	34-35	10-11	24-25	16d8	32d8	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d8	—	2d6	4d6	2d8	4d6

BESTIA

Minúscula	1	22-23	10-11	1/16 d10	1/8 d10	—	1	—	1
Diminuta	1	20-21	10-11	1/8 d10	1/4 d10	—	1d2	1	1d2
Menuda	2-3	18-19	10-11	1/4 d10	1/2 d10	1	1d3	1d2	1d3
Pequeña	6-7	16-17	10-11	1/2 d10	1d10	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediana	10-11	14-15	12-13	1d10	2d10	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d10	4d10	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d10	16d10	1d6	2d6	1d8	2d6
Gargantuesca	34-35	10-11	24-25	16d10	32d10	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d10	—	2d6	4d6	2d8	4d6

BESTIA MÁGICA

Minúscula	1	22-23	10-11	1/16 d10	—	—	1	—	1
Diminuta	1	20-21	10-11	1/8 d10	—	—	1d2	1	1d2
Menuda	2-3	18-19	10-11	1/4 d10	—	1	1d3	1d2	1d3
Pequeña	6-7	16-17	10-11	1/2 d10	—	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediana	10-11	14-15	12-13	1d10	—	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d10	—	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d10	—	1d6	2d6	1d8	2d6
Gargantuesca	34-35	10-11	24-25	16d10	—	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d10	—	2d6	4d6	2d8	4d6

CAMBIAFORMAS

Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	1/8 d8	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	1/4 d8	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	1d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	12-13	1d8	2d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8	4d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8	16d8	2d6	2d6	1d8	1d6
Gargantuesco	32-33	6-7	24-25	16d8	32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

	Fue	Des	Con	DG mínimos	DG máximos	Golpetazo	Mordisco	Garra	Cornada
CIENO									
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16 d10	—	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8 d10	—	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4 d10	—	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2 d10	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	10-11	1d10	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	14-15	2d10	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	18-19	4d10	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gargantuesco	32-33	6-7	22-23	16d10	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	26-27	32d10	—	4d6	4d6	2d8	2d6

CONSTRUCTO									
Minúsculo	4-5	18-19	—	1/16 d10	1/8 d10	1	—	—	1
Diminuto	6-7	16-17	—	1/8 d10	1/4 d10	1d2	—	1	1d2
Menudo	8-9	14-15	—	1/4 d10	1/2 d10	1d3	1	1d2	1d3
Pequeño	10-11	12-13	—	1/2 d10	1d10	1d4	1d2	1d3	1d4
Mediano	12-13	10-11	—	1d10	2d10	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	—	2d10	4d10	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	—	4d10	16d10	2d6	1d6	1d8	2d6
Gargantuesco	32-33	6-7	—	16d10	32d10	2d8	1d8	2d6	2d8
Colosal	36-37	4-5	—	32d10	—	4d6	2d6	2d8	4d6

DRAGÓN									
Minúsculo	2-3	14-15	10-11	1/2 d12	1d12	—	1d2	1	1
Diminuto	6-7	12-13	10-11	1d12	3d12	—	1d3	1d2	1d2
Menudo	10-11	10-11	12-13	3d12	6d12	—	1d4	1d3	1d3
Pequeño	12-13	10-11	12-13	4d12	9d12	—	1d6	1d4	1d4
Mediano	14-15	10-11	14-15	7d12	13d12	1d4	1d8	1d6	1d6
Grande	18-19	10-11	16-17	10d12	21d12	1d6	2d6	1d8	1d8
Enorme	26-27	10-11	20-21	19d12	33d12	1d8	2d8	2d6	2d6
Gargantuesco	34-35	10-11	24-25	27d12	38d12	2d6	4d6	2d8	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	38d12	—	2d8	4d8	4d6	4d6

ELEMENTAL									
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/8 d8	—	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/4 d8	—	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/2 d8	—	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1d8	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	12-13	2d8	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	4d8	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	24-25	8-9	20-21	8d8	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gargantuesco	28-29	6-7	24-25	16d8	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	32-33	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

FATA									
Minúscula	1	22-23	10-11	1/16 d6	1/8 d6	—	—	—	1
Diminuta	1	20-21	10-11	1/8 d6	1/4 d6	—	—	1	1d2
Menuda	2-3	18-19	10-11	1/4 d6	1/2 d6	1	1d2	1d2	1d3
Pequeña	6-7	16-17	10-11	1/2 d6	1d6	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediana	10-11	12-13	10-11	1d6	2d6	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	12-13	12-13	2d4	4d6	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	12-13	14-15	4d6	16d6	1d6	1d8	1d8	2d6
Gargantuesca	22-23	10-11	16-17	16d6	32d6	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	26-27	10-11	18-19	32d6	—	2d6	2d8	2d8	4d6

GIGANTE									
Minúsculo	1	12-13	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	—	—	1
Diminuto	1	12-13	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	14-15	10-11	12-13	1d8	2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	20-21	8-9	14-15	2d8	4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	24-25	8-9	18-19	4d8	16d8	1d6	1d8	1d8	2d6
Gargantuesco	28-29	8-9	22-23	16d8	32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	26-27	4-5	26-27	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

	Fue	Des	Con	DG mínimos	DG máximos	Golpetazo	Mordisco	Garra	Cornada
HUMANOIDE									
Minúsculo	1	12-13	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	—	—	1
Diminuto	1	12-13	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	10-11	10-11	10-11	1d8	2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	8-9	14-15	2d8	4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	8-9	18-19	4d8	16d8	1d6	1d8	1d8	2d6
Gargantuesco	22-23	6-7	22-23	16d8	32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	26-27	4-5	26-27	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

HUMANOIDE MONSTRUOSO

Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16 d8	—	—	—	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8 d8	—	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	—	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	10-11	12-13	10-11	1d8	—	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	12-13	2d8	—	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	14-15	4d8	—	1d6	1d8	1d8	2d6
Gargantuesco	34-35	10-11	16-17	16d8	—	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	18-19	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

MUERTO VIVIENTE

Minúsculo	4-5	18-19	—	1/16 d12	—	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	—	1/8 d12	—	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	—	1/4 d12	—	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	—	1/2 d12	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	—	1d12	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	—	2d12	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	—	4d12	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gargantuesco	32-33	6-7	—	16d12	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	35-37	4-5	—	32d12	—	4d6	4d6	2d8	2d6

PLANTA

Minúscula	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	1/8 d8	1	—	—	1
Diminuta	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	1/4 d8	1d2	—	1	1d2
Menuda	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1d3	1	1d2	1d3
Pequeña	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	1d8	1d4	1d2	1d3	1d4
Mediana	12-13	10-11	12-13	1d8	2d8	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8	4d8	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8	16d8	2d6	1d6	1d8	2d6
Gargantuesca	32-33	6-7	24-25	16d8	32d8	2d8	1d8	2d6	2d8
Colosal	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	2d6	2d8	4d6

SABANDIJA

Minúscula	1	12-13	10-11	1/16 d8	—	—	1	—	1
Diminuta	1	12-13	10-11	1/8 d8	—	—	1d2	1	1d2
Menuda	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	—	1	1d3	1d2	1d3
Pequeña	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediana	10-11	10-11	10-11	1d8	—	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	8-9	14-15	2d8	—	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	8-9	18-19	4d8	—	1d6	2d6	1d8	2d6
Gargantuesca	34-35	5-7	22-23	16d8	—	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	6-7	26-27	32d8	—	2d6	4d6	2d8	4d6

pe Adicional" (DGA). Para determinar los DGA de un monstruo, hay que restar los DG mínimos para el tipo y tamaño de ese monstruo (indicado en la tabla Estadísticas típicas de una criatura según su tipo) de sus DG reales (indicados en su entrada).

Si una fórmula específica "bonificador Int", sólo hay que usar el modificador por Inteligencia de la criatura si es un número positivo; si no, hay que usar +0. Si una fórmula específica "modificador Int", hay que usar el modificador de Inteligencia de la criatura, tanto si éste es un bonificador como si se trata de un penalizador.

Cada monstruo es competente con todas las armas, armaduras o escudos indicados en su entrada, así como con cualquier arma-

dura más ligera que la que lleva. Cuando no se especifica si la criatura lleva armadura o escudo, no es competente con estos objetos. No obstante algunas criaturas según su tipo, tienen competencias con armas adicionales, como se indica más abajo.

Aberración: las aberraciones se caracterizan por sus cualidades extrañas, ya sean su anatomía, sus aptitudes, su mentalidad, o cualquier combinación de estas tres.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Voluntad.

Puntos de habilidad: (2 × puntuación de Int) + (2 × DGA).

Dotes: bonificador de Int + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: catoblepas.

Notas: a menos que se indique lo contrario, las aberraciones poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Ajeno: un ajeno es un ser no elemental que procede de otra dimensión, realidad o plano, o bien que tiene un antepasado procedente de uno de estos lugares, o que sufre un cambio que le hace similar a una de estas criaturas.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el guerrero (DG).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos, Voluntad.

Puntos de habilidad: (8 × modificador de Int) × DG.

Dotes: 1 + 1 por cada 4 DG.

Ejemplo: saqueador abisal.

Notas: los ajenos son competentes con todas las armas sencillas. Si su puntuación de Inteligencia es de 6 o más, también serán competentes con las armas marciales. No es posible revivir o resucitar a un ajeno muerto, si bien un conjuro de *milagro* o *deseo* sí puede devolverlo a la vida. A menos que se indique otra cosa, los ajenos poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Animal: los animales son criaturas no humanoides, normalmente vertebrados. Todos los animales incluidos en este libro han vivido en la Tierra a lo largo de la Historia, o son versiones mayores de estos seres.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: normalmente, Fortaleza y Reflejos, pero puede variar según la criatura en concreto.

Puntos de habilidad: 10-15.

Dotes: ninguna.

Ejemplo: caballo terrible.

Notas: la puntuación de Inteligencia de un animal es normalmente 1 ó 2. Los depredadores tienen una Inteligencia de 2, para reflejar su astucia. Salvo que se indique otra cosa, los animales poseen visión en la penumbra.

Bestia: las bestias son criaturas vertebradas que no han existido históricamente; poseen una anatomía razonablemente normal y no tienen capacidades mágicas o extrañas.

Dado de Golpe: d10.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza y Reflejos.

Puntos de habilidad: 10-15.

Dotes: ninguna.

Ejemplo: desbocado.

Notas: las bestias tienen una Inteligencia de 1 ó 2. A menos que se indique otra cosa, poseen visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra.

Bestia mágica: estas criaturas son similares a las bestias, pero pueden tener una puntuación de Inteligencia superior a 2. Habitualmente tienen capacidades extraordinarias o sobrenaturales.

Dado de Golpe: d10.

Ataque base: como el guerrero (DG).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza y Reflejos.

Puntos de habilidad: (2 × puntuación de Int) + DGA.

Dotes: 1 + bonificador de Inteligencia + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: corólax.

Notas: a menos que se especifique lo contrario, las bestias mágicas poseen tanto visión en la penumbra como visión en la oscuridad hasta 60'.

Cambiaformas: estos seres poseen una forma corporal estable, pero pueden asumir otras.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Puntos de habilidad: (2 × puntuación de Int) + DGA.

Dotes: 1 + bonificador de Int + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: grimalkin.

Notas: a menos que se indique lo contrario, los cambiaformas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Cieno: un cieno es una criatura amorfa o mutante.

Dado de Golpe: d10.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: ninguno.

Puntos de habilidad: ninguno.

Dotes: ninguno.

Ejemplo: gelatina de carne.

Notas: los cienos son inmunes a los efectos de dormir, el veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo. Dado que carecen de partes frontal y trasera diferenciadas, no pueden ser afectados por golpes críticos ni flanqueados. Los cienos carecen de puntuación de Inteligencia, y por tanto son inmunes a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

Los cienos son ciegos, pero poseen la cualidad especial de vista ciega. Estas criaturas no tienen bonificadores de armadura natural, pero aun así resultan difíciles de matar, ya que su cuerpo está compuesto principalmente de simple protoplasma. Esto se refleja en el bonificador a los puntos de golpe que reciben (sumados a sus DG y su puntuación de Constitución) según su tamaño, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Tamaño del cieno	Puntos de golpe adicionales
Minúsculo	—
Diminuto	—
Menudo	—
Pequeño	5
Mediano	10
Grande	15
Enorme	20
Gigantesco	30
Colosal	40

Constructo: los constructos son objetos animados o criaturas construidas artificialmente.

Dado de Golpe: d10.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: ninguno.

Puntos de habilidad: ninguno.

Dotes: ninguna.

Ejemplo: serpiente de bronce.

Notas: habitualmente, los constructos no tienen puntuación de Inteligencia, y nunca tienen puntuación de Constitución. Salvo que se indique otra cosa, poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Los constructos son inmunes a los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral), de dormir, de muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No pueden resultar afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, o consunciones de característica o energía. Un constructo no puede morir a consecuencia de daño masivo (ver *Heridas y muerte*, en el capítulo 8 del *Manual del jugador*), pero es inmediatamente destruido cuando sus puntos de golpe llegan a 0. No se puede revivir o resucitar a un constructo, ya que nunca ha estado vivo. Los constructos no pueden curarse por sí mismos, si bien pueden ser reparados, del mismo modo que se haría con un objeto. Los constructos que posean la cualidad especial de curación rápida si podrán beneficiarse de ella, a pesar de carecer de puntuación de Constitución.

Dragón: los dragones son criaturas reptilianas, normalmente aladas, que poseen capacidades inusuales o mágicas.

Dado de Golpe: d12.

Ataque base: como el guerrero (DG).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos, Voluntad.

Puntos de habilidad: (6 + modificador de Int) × DG.

Dotes: 1 + 1 por cada 4 DG.

Ejemplo: dragón zafiro.

Notas: los dragones son inmunes a la parálisis y los efectos de dormir, y a menos que se indique otra cosa, poseen tanto visión en la penumbra como visión en la oscuridad hasta 60'.

Elemental: los elementales son criaturas compuestas de uno de los cuatro elementos clásicos: aire, agua, fuego y tierra.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Reflejos (aire y fuego) o Fortaleza (tierra y agua).

Puntos de habilidad: (2 × puntuación de Int) + (2 × DGA).

Dotes: bonificador de Int + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: misterio elemental de agua.

Notas: los elementales son inmunes a los efectos de dormir, al veneno, la parálisis y el aturdimiento. Dado que carecen de partes frontal y trasera diferenciadas, no pueden ser afectados por golpes críticos o ser flanqueados. A menos que se diga lo contrario, poseen visión en la oscuridad hasta 60'. Un elemental muerto no puede ser revivido ni resucitado, si bien un conjuro de *milagro o deseo* puede devolverlo a la vida.

Fata: estas criaturas tienen capacidades sobrenaturales y conexiones con la naturaleza o con alguna otra fuerza o lugar. La mayor parte de las fatas tienen forma humana.

Dado de Golpe: d6.

Ataque base: como el mago (1/2 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Reflejos y Voluntad.

Puntos de habilidad: (3 × puntuación de Int) + (2 × DGA).

Dotes: 1 + bonificador de Int + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: jermén.

Notas: las fatas son competentes con todas las armas simples y, a menos que se diga otra cosa, están dotadas de visión en la penumbra.

Gigante: los gigantes son criaturas humanoides dotadas de gran fuerza. La mayoría son de tamaño Grande, cuando menos.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza.

Puntos de habilidad: 6 + modificador de Int + DGA.

Dotes: 1 + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: firbolg.

Notas: los gigantes son competentes con todas las armas simples y, a menos que se indique lo contrario, poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Humanoide: los humanoides tienen habitualmente dos brazos, dos piernas y una cabeza, o un torso, brazos y cabeza de aspecto humano. Suelen ser de tamaño Pequeño o Mediano, y poseen escasas (o ninguna) aptitudes sobrenaturales o extraordinarias. Son competentes con todas las armas sencillas.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: normalmente, Reflejos, pero varía según la criatura en concreto.

Puntos de habilidad: 6 + modificador de Int + DGA.

Dotes: 1 + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: trasgo (ver *Manual de monstruos*).

Notas: todos los humanoides tienen un modificador de tipo (ver la sección siguiente), normalmente el nombre de una raza o tipo racial. Por ejemplo, tanto los trasgos como los osgos pertenecen al tipo humanoide (trasgoide).

Humanoide monstruoso: estas criaturas tienen algunos rasgos humanoides y otros monstruosos o animales. A menudo poseen capacidades sobrenaturales.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el guerrero (DG).

Tiros de salvación buenos: Reflejos y Voluntad.

Puntos de habilidad: (2 × puntuación de Int) + (2 × DGA).

Dotes: 1 + bonificador de Int + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: bráxat.

Notas: los humanoides monstruosos son competentes con todas las armas simples. A menos que se indique lo contrario, poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Muerto viviente: los muertos vivientes son criaturas que estuvieron vivas en su día, y han sido reanimadas por fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Dado de Golpe: d12.

Ataque base: como el mago (1/2 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Voluntad.

Puntos de habilidad: (3 × puntuación de Int) + (2 × DGA).

Dotes: 1 + bonificador de Int + 1 por cada 4 DGA.

Ejemplo: banshee.

Notas: los muertos vivientes carecen de puntuación de Constitución. Son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral), y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también sobre objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía.

Un muerto viviente sin puntuación de Inteligencia no puede curarse por sí mismo, aunque sí puede ser curado; en cambio, los muer-

tos vivientes inteligentes se recuperan del daño de forma normal, a pesar de carecer de puntuación de Constitución. La energía negativa (como la del conjuro *infligir*) puede sanar a los muertos vivientes. La cualidad especial de curación rápida funciona en los muertos vivientes normalmente, a pesar de carecer de puntuación de Constitución.

Un muerto viviente no corre peligro de muerte por daño masivo (ver 'Heridas y muerte', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*), pero es destruido cuando sus puntos de golpe quedan reducidos a 0. No puede ser revivido, y aunque los conjuros de *resurrección* sí pueden afectarle, estos intentos casi siempre fallan, dado que la mayoría de los muertos vivientes no desean volver a la vida de nuevo (ver 'Devolver la vida a los muertos', en el capítulo 10 del *Manual del jugador*).

Un muerto viviente que lance conjuros utilizará su modificador de Constitución (+0) o de Carisma (el mayor de los dos) cuando realice pruebas de Concentración. Salvo que se indique otra cosa, los muertos vivientes poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Planta: aquí se incluyen todos los vegetales, tanto las plantas normales como las criaturas planta.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza.

Puntos de habilidad: ninguno.

Dotes: ninguna.

Ejemplo: trampaverde.

Notas: las plantas son inmunes a los efectos de dormir y enajenadores (compulsiones, fantasmagorias, hechizos, pautas y efectos de moral), así como al veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo, y no pueden ser afectadas por golpes críticos. A menos que se indique otra cosa, las criaturas de este tipo poseen visión en la penumbra.

Sabandija: aquí se incluyen los insectos, arácnidos, artrópodos, gusanos y otros invertebrados similares.

Dado de Golpe: d8.

Ataque base: como el clérigo (3/4 DG, redondeando hacia abajo).

Tiros de salvación buenos: Fortaleza.

Puntos de habilidad: 10-15.

Dotes: ninguna.

Ejemplo: sanguijuelandante.

Notas: las sabandijas carecen de puntuación de Inteligencia, y son por tanto inmunes a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorias, hechizos, pautas y efectos de moral). A menos que se indique lo contrario, todas poseen visión en la oscuridad hasta 60'. Las sabandijas venenosas de tamaño mediano o superior reciben un bonificador a la CD de su veneno, como se muestra en la siguiente tabla.

Tamaño de la sabandija	Bonificador CD veneno
Mediana	+2
Grande	+4
Enorme	+6
Gargantuesca	+8
Colosal	+10

Modificadores de tipo

Las notas entre paréntesis que siguen al tipo de criatura indican un modificador de tipo. Esto quiere decir que la criatura está asociada con un entorno concreto (por ejemplo, acuático), un subtipo de criatura (trasgoide), una forma de energía (fuego), un estado de existencia (incorporal), o algo semejante.

Un modificador de tipo puede identificar un subtipo dentro de un tipo mayor, como en "muerto viviente (incorporal)", vincular criaturas que compartan características, como en "humanoide (trasgoide)", o relacionar criaturas de distintos tipos que compartan un rasgo común. Por ejemplo, las salamandras de la escarcha y los imoth pertenecen, respectivamente, al tipo de las bestias mágicas y al de los elementales, pero ambos están incluidos en el subtipo de frío. A continuación se describen algunos modificadores de tipo comunes que afectan a las aptitudes de las criaturas.

Frío: estas criaturas son inmunes al daño por frío, pero reciben el doble de daño por fuego, a menos que se permita una salvación para la mitad del daño. En este caso, recibirán la mitad del daño si tienen éxito, o el doble si fracasan.

Fuego: estas criaturas son inmunes al daño por fuego, pero reciben el doble de daño por frío, a menos que se permita una salvación para la mitad del daño. En este caso, recibirán la mitad del daño si tienen éxito, o el doble si fracasan.

Incorporal: estas criaturas carecen de cuerpo físico. Sólo pueden ser dañadas por otras criaturas incorporales, por armas mágicas +1 o mejores, por conjuros y por aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Son inmunes a todos los ataques no mágicos. Incluso cuando son alcanzadas por conjuros o armas mágicas, tienen un 50% de probabilidades de ignorar todo el daño que provenga de esa fuente corporal (excepto de los efectos de fuerza, como el *proyector mágico*, o los ataques efectuados con armas con la aptitud *fantasmal*). Las criaturas incorporales carecen de bonificador de armadura natural, pero poseen un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (+1 mínimo, incluso si la puntuación de Carisma de la criatura no otorgara normalmente un bonificador).

Una criatura incorporal puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques atraviesan (es decir, ignoran) las armaduras, armaduras naturales y escudos, si bien los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como la *armadura de mago*) funcionan de la forma habitual contra ella. Las criaturas incorporales se mueven silenciosamente, y no pueden ser detectadas mediante pruebas de Escuchar si no lo desean. Carecen de puntuación de Fuerza, de modo que pueden utilizar indistintamente su modificador de Fuerza (+0) o de Destreza, el que sea más alto, para sus ataques cuerpo a cuerpo.

DADOS DE GOLPE

En esta línea se indica el número y tipo de DG que tiene la criatura, así como sus puntos de golpe adicionales. Una nota entre paréntesis indica la media de puntos de golpe de un ejemplar típico. Los DG totales de la criatura representan también su nivel a la hora de determinar cómo es afectada por los conjuros, su velocidad de curación natural y su rango máximo en una habilidad.

INICIATIVA

En esta línea se indica el modificador de la criatura para sus tiradas de iniciativa. Este valor será el del modificador de Destreza de la criatura (+4 por la dote de Iniciativa mejorada, caso de tenerla).

VELOCIDAD

A menos que se diga otra cosa, esta línea indica la velocidad típica de la criatura en la superficie terrestre (es decir, la distancia

que puede cubrir en una acción de movimiento). Si la criatura tiene otras formas de desplazamiento, éstas figurarán tras el epígrafe principal. Salvo que se indique lo contrario, estas modalidades de movimiento son naturales, no mágicas. Estas formas de desplazamiento especiales se detallan a continuación.

Excavar [Ec]: la criatura puede hacer túneles en la tierra, pero no a través de la roca, a menos que se especifique en el texto descriptivo. Estas criaturas no pueden utilizar la acción de correr mientras excavan.

Nadar [Nd]: las criaturas con velocidad de nado pueden desplazarse por el agua a esa velocidad sin realizar pruebas de Nadar. Reciben un bonificador racial de +8 (ya incluido en su modificador de Nadar) en todas las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros. Siempre pueden elegir 10, incluso si están nadando a toda prisa o siendo amenazadas mientras nadan. Estas criaturas pueden utilizar la acción de correr mientras nadan, siempre que estén nadando en línea recta.

Trepar [Tr]: las criaturas que tengan una velocidad trepando poseen Trepar como habilidad clasea, y reciben un bonificador racial de +8 (ya incluido en su modificador de Trepar) en todas las pruebas de esta habilidad. Aun así, deben realizar una prueba de Trepar siempre que tengan que escalar una pared o pendiente con una CD superior a 0, pero siempre pueden elegir 10 (ver 'Pruebas sin tirada', en el capítulo 4 del *Manual del jugador*), aunque estén escalando a toda prisa o siendo amenazadas mientras lo hacen. La criatura se mueve a la velocidad indicada cuando trepa. Si opta por una escalada acelerada (ver 'Trepar', en el capítulo 9 del *Manual del jugador*, y 'Fuerza', más adelante) se moverá al doble de la velocidad indicada (o a su velocidad terrestre normal, la que sea menor) y deberá realizar una sola prueba de Trepar con un penalizador de -5. Estas criaturas no pueden utilizar su acción de correr mientras trepan. Mantienen su bonificador de Destreza a la CA (si lo tienen) cuando trepan, y sus oponentes no reciben ningún bonificador especial a sus ataques por ello.

Volar [Vl]: la criatura puede volar a la velocidad indicada, siempre que no lleve más que una carga ligera (ver 'Carga transportable', en el capítulo 9 del *Manual del jugador*, y 'Fuerza', más adelante). La velocidad de vuelo incluye siempre una nota entre paréntesis indicando la capacidad de maniobra de la criatura.

Perfecta: la criatura puede realizar prácticamente cualquier maniobra aérea que desee. Se mueve por el aire tan bien como un humano sobre suelo liso.

Buena: la criatura es muy ágil en el aire, y vuela tan bien como una mosca común o un colibrí, si bien no puede cambiar de dirección tan fácilmente como las que poseen maniobrabilidad perfecta.

Regular: la criatura puede volar tan hábilmente como un pájaro pequeño.

Mala: la criatura vuela tan bien como un pájaro de gran tamaño.

Torpe: la criatura apenas puede volar.

Las criaturas voladoras pueden realizar ataques en picado. Este tipo de ataque funciona como una carga, pero la criatura que lo realiza debe desplazarse un mínimo de 30'. Sólo podrá atacar con las garras, pero éstas infligirán el doble de daño. Estas criaturas pueden usar la acción de correr mientras vuelan, siempre que lo hagan en línea recta.

Para obtener más información, ver 'Movimiento aéreo táctico', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

CLASE DE ARMADURA

Esta línea indica la CA de la criatura en combate normal, e incluye, entre paréntesis, una mención de los modificadores que contribuyen a ella (habitualmente: tamaño, Destreza y armadura natural). También se indican la CA de la criatura frente a los ataques de toque y cuando está desprevenida.

El bonificador de armadura natural de una criatura depende del material con el que esté cubierto su cuerpo: si su piel es semejante a la de un humano, enano, o elfo, no recibe bonificador de armadura natural; si su piel es gruesa o está cubierta de pelo, recibe un bonificador que varía entre +1 (como el grimalkín) y +3 (como el simio sanguino); si posee una piel excepcionalmente dura, recibirá un bonificador de +4 (como el loxo) o superior. Algunas criaturas, como el horror ganchudo, poseen un bonificador de armadura natural muy alto (+10 en este caso) debido a su fuerte y rígido exoesqueleto. En otras criaturas, como el vaporigu, este bonificador (+11 en este caso) indica que la criatura posee un cuerpo maleable y amorfo, en el que resulta difícil impactar con efectividad.

Las escamas de un dragón le proporcionan un bonificador de armadura natural, que suele ser +5 ó +6 para una cría, y que puede llegar a +38 ó +39 en una gran sierpe. Para obtener más detalles, ver el epígrafe correspondiente a los dragones.

Ataques

Esta línea indica todos los ataques físicos de las criaturas, ya sea con armas naturales o manufacturadas. Si la criatura puede hacer varios ataques (ya sea usando la misma forma de ataque varias veces, o diferentes formas de ataque), aquí se indican también sus bonificadores de ataque. Estos bonificadores incluyen todos los modificadores aplicables.

Secuencia de ataque: muchas criaturas pueden atacar de más de una forma, o con diferentes combinaciones de armas. En ese caso, se indica una secuencia para cada modalidad de ataque. Las diferentes secuencias en el apartado de Ataque están separadas por comas; por ejemplo, en el epígrafe de Ataque del roc del caos figura "2 garras +41 c/c y mordisco +36 c/c, o 2 aletazos +41 c/c". Los ataques de garra y el mordisco componen una secuencia de ataque, y los dos ataques de aletazo, otra. Una criatura con varias secuencias de ataque no puede usar más de una de ellas en un asalto.

Una secuencia de ataque puede incluir un ataque con un arma manufacturada además de un ataque con arma natural.

Armas naturales: incluyen dientes, garras, tentáculos y demás. El epígrafe indica el número de ataques y el tipo de arma (2 garras, por ejemplo), el bonificador de ataque y la forma de ataque ("c/c", es decir, cuerpo a cuerpo, o "distancia"). La primera de la lista corresponde al arma principal de la criatura, e incluye el bonificador de ataque con sus modificadores de tamaño, Fuerza, Destreza, la dote de Soltura con un arma, o cualquier otra cosa que afecte al bonificador.

El resto de las armas (si existen) se consideran secundarias y sufren un penalizador de ataque de -5, no importa cuántos ataques secundarios tenga la criatura. Las criaturas que posean la dote Ataque múltiple (ver 'Dotes de las criaturas', más adelante) sólo sufrirán un penalizador de -2 en sus ataques secundarios.

Todo lo anterior presupone que la criatura realiza un ataque completo (ver 'Acciones de ataque', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*) y que emplea todas sus armas naturales. Si en lugar de eso

se decide por la opción de ataque (y, en consecuencia, sólo realiza un ataque), la criatura utilizará su bonificador de ataque principal.

A menos que se indique lo contrario, un arma natural supone una amenaza de crítico con un resultado natural de 20 en la tirada de ataque.

Armas manufacturadas: las criaturas que usen espadas, arcos, lanzas y demás seguirán las mismas reglas que los personajes. En ocasiones, una criatura combinará un ataque con arma manufacturada con uno o más ataques con sus armas naturales. Todos los ataques con armas naturales usados de esta manera se considerarán ataques secundarios, independientemente de si eran principales o secundarios en la secuencia de ataque con armas naturales de la criatura.

DAÑO

Esta línea indica el daño infligido por cada uno de los ataques de la criatura.

Armas naturales: el daño del ataque principal de una criatura incluye su modificador de Fuerza completo (una vez y media su bonificador de Fuerza, siempre que efectúe un solo ataque, o su bonificador de Fuerza, si tiene varias armas naturales o varios ataques con la misma arma natural). A los ataques secundarios sólo se les añade la mitad del bonificador de Fuerza de la criatura. Si algún ataque causa un efecto especial aparte del daño (veneno, enfermedad, consunción de energía, parálisis, etc.), también se indica aquí. Salvo que se indique lo contrario, las criaturas infligen doble daño cuando asestan un golpe crítico.

Las armas naturales están clasificadas por tipos, como el resto de las armas (ver 'Calidades de las armas', en el capítulo 7 del *Manual del jugador*). Los tipos más comunes se resumen a continuación:

Aguijón: la criatura clava su aguijón, infligiendo daño perforante. Los aguijones suelen estar envenenados.

Cornada: la criatura clava sus antenas, cuernos u otros apéndices similares, infligiendo daño perforante.

Garra o desgarramiento: la criatura rasga con un apéndice afilado, infligiendo daño perforante y cortante.

Golpetazo o coletazo: la criatura golpea a sus oponentes con un apéndice, infligiendo daño contundente.

Mordisco: la criatura ataca con la boca, infligiendo daño perforante, cortante y contundente.

Armas manufacturadas: las criaturas que usen espadas, arcos, lanzas y demás seguirán las mismas reglas que los personajes. Independientemente de cuántas manos (u otros apéndices capaces de blandir un arma) posea la criatura, sólo una de ellas es hábil, el resto cuentan como manos torpes. El bonificador de un ataque con arma cuerpo a cuerpo depende de la mano o manos que empuñen el arma, como se indica en la siguiente tabla. El multiplicador indicado se aplica al bonificador de Fuerza de la criatura (si lo tiene), y el resultado se añade al daño obtenido en la tirada.

Arma sostenida con

Tipo de arma	Mano hábil	Mano torpe	Mano hábil y mano torpe	Dos manos torpes
No ligera	x1	x 1/2	x (1 + 1/2)	x1
Ligera	x1	x 1/2	x1	x1/2

Ningún arma normal puede empuñarse con más de dos manos. Una versión de un arma hecha a medida sí podría empuñarse

con más de dos manos; en ese caso, el bonificador de daño adicional se aplicaría a cada mano torpe adicional.

El penalizador de Fuerza se aplica al daño del arma normalmente (1 x su valor), no importa cuántas o qué manos se usen para empuñarla. Este penalizador no se acumula cuando se usa una mano adicional para sostener el arma.

Si un monstruo posee las dotes de Combate con múltiples armas o Multidextrismo, todas sus manos se consideran hábiles a efectos de bonificadores de daño.

FRENTE/ALCANCE

Esta línea describe cuánto espacio necesita la criatura para combatir eficazmente, y lo cerca que debe estar de un oponente para amenazarlo. Esta información se presenta en el formato "X' x Y'/Z'". Los números situados antes de la barra indican el espacio de combate de la criatura (primero anchura y luego longitud). El número después de la barra es el alcance natural de la criatura.

Si la criatura dispone de un alcance excepcional debido a algún arma, tentáculo, o similar, el alcance ampliado y su origen estarán indicados entre paréntesis. Un arma natural que proporcione un alcance excepcional (como la cola de la raya nube, o el tentáculo desgarrador de la cría lunar) puede usarse contra enemigos adyacentes a la criatura.

El epígrafe Frente/Alcance de una criatura depende de su tamaño y anatomía, como se resume en la siguiente tabla:

FRENTE/ALCANCE SEGÚN TAMAÑO DE LA CRIATURA

Tamaño	Ejemplo	Frente*	Alcance natural
Minúsculo	Mosca común	1/2' por 1/2'	0'
Diminuto	Sapo	1' por 1'	0'
Menudo	Málvalock	2 1/2' por 2 1/2'	0'
Pequeño	Ixitxachitl	5' por 5'	5'
Mediano	Humano	5' por 5'	5'
Grande (alta)**	Guardián rúnico	5' por 5'	10'
Grande (larga)†	Tumborg	5' por 10'	5'
Enorme (alta)**	Bestia lunar	10' por 10'	15'
Enorme (larga)†	Serpiente de bronce	10' por 20'	10'
	Araña sombría	15' por 15'	10'
Gigantesco (alta)**	Juntacadáveres	20' por 20'	20'
Gigantesco (larga)†	Sierpe demoníaca	20' por 40'	10'
	Megalodón	10' por 40'	10'
Colosal (alta)**	Gigante de la montaña	40' por 40'	25'
Colosal (larga)†	Leviatán	50' por 200'	15'

*Anchura por longitud.

**Las criaturas altas son las que son más altas que largas o anchas. Las largas son las que son tan o más largas, o tan o más anchas, que altas.

†Las criaturas grandes y largas pueden ser de distintas formas. Un juntacadáveres Gigantesco ocupa un área de 20' cuadrados, pero una sierpe demoníaca Gigantesca ocupa un área de 40' de largo por 10' de ancho (si la sierpe demoníaca se enroscara en forma de círculo, ocuparía un área de 20' cuadrados).

APTITUDES ESPECIALES

Muchas criaturas poseen aptitudes insólitas, que pueden incluir formas especiales de ataque, resistencia o vulnerabilidad a ciertos tipos de daño y sentidos agudos, entre otras cosas. En el epígrafe de un monstruo, esas aptitudes figuran divididas entre Ataques especiales y Cualidades especiales. Esta segunda categoría incluye defensas, vulnerabilidades y otras aptitudes especiales que no sean modalidades de ataque.

Las aptitudes especiales pueden ser extraordinarias, sortilegas o sobrenaturales, o pueden no tener clasificación, en cuyo caso la aptitud se considera natural.

Extraordinaria (Ex): estas aptitudes no son mágicas, no desaparecen en un *campo antimagia*, y no son afectadas por nada que interrumpa la magia. Si no se indica lo contrario, usar una aptitud extraordinaria se considera como una acción gratuita.

Sortilega (St): estas aptitudes son mágicas y funcionan igual que los conjuros; si bien no lo son, y por tanto carecen de componentes verbales, somáticos, materiales, de foco o de PX. Estos efectos desaparecen en un *campo antimagia* y pueden ser afectados por la resistencia a conjuros. Suele haber un límite al número de veces que puede usarse una aptitud sortilega, pero si se indica "siempre activa" o "a voluntad" no hay límites de uso.

Una criatura con aptitudes sortilegas tiene un nivel de lanzador efectivo, que marca la dificultad para disipar sus efectos sortilegos y define las variables que dependen del nivel, tales como alcance y duración. Este nivel de lanzador efectivo no afecta a las aptitudes sortilegas que la criatura puede poseer; a veces el nivel de lanzador es inferior al que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para lanzar el conjuro del mismo nombre. De la misma manera, una criatura no necesita tener un nivel en una clase particular de lanzador de conjuros para poder utilizar una aptitud sortilega que se parezca a un conjuro de esa clase. El tiro de salvación (si lo hay) para resistirse o negar el efecto de una aptitud sortilega tiene una CD de $10 +$ el nivel del conjuro al que se asemeja o que duplica la aptitud en cuestión (el nivel más bajo posible, si varía según la clase) + el modificador de Carisma de la criatura.

Si no se indica lo contrario, usar una aptitud sortilega se considera una acción estándar, y emplearla mientras se es amenazado dará lugar a un ataque de oportunidad. Las aptitudes sortilegas pueden ser interrumpidas igual que los conjuros, pero no pueden ser utilizadas a modo de contraconjuro ni ser contrarrestadas, si bien sí pueden ser utilizadas defensivamente igual que los conjuros (ver la descripción de la habilidad 'Concentración', en el capítulo 4 del *Manual del jugador*).

Sobrenatural (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas y desaparecen en un *campo antimagia*, pero no resultan afectadas por la resistencia a conjuros. A menos que se diga lo contrario, usar una aptitud sobrenatural se considera una acción estándar. Al igual que las aptitudes sortilegas, pueden tener un límite de usos o pueden usarse a voluntad. Sin embargo, las aptitudes sobrenaturales no dan lugar a ataques de oportunidad y nunca requieren pruebas de Concentración.

ATAQUES ESPECIALES

Esta línea indica los ataques especiales de la criatura (si no los tiene, esta línea se omitirá). A continuación se detallan los ataques especiales más comunes. Cuando se indique una CD específica para los tiros de salvación contra ataques especiales, ésta se referirá a una criatura con los DG y puntuaciones de características indicados en el bloque principal de estadísticas. Puede encontrarse información adicional en los textos descriptivos de las criaturas.

Agarrón mejorado (Ex): si la criatura logra impactar con un arma cuerpo a cuerpo (normalmente, garra o mordisco), infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita,

sin provocar con ello un ataque de oportunidad (ver 'Presa', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). No será necesario un ataque de toque inicial, y las criaturas Menudas o Pequeñas no sufrirán un penalizador especial de tamaño, sino que utilizarán su modificador de tamaño habitual. A menos que se indique lo contrario, el agarrón mejorado funciona sólo contra criaturas que estén (por lo menos) una categoría de tamaño por debajo de la criatura.

La criatura puede realizar la presa normalmente, o sencillamente usar la parte del cuerpo empleada en el agarrón mejorado para inmovilizar a su oponente. Si decide hacer esto último, la criatura sufrirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa hasta el siguiente asalto (en el cual decidirá si seguir o no asumiendo ese penalizador de -20), pero no se considerará bajo la presa durante ese periodo: no perderá su bonificador de Destreza a la CA, seguirá amenazando su zona, y podrá usar sus restantes ataques de forma normal.

Al contrario que una presa normal, una inmovilización con éxito no inflige ningún daño adicional aparte del que ya infligiera el arma en el primer asalto (a menos que se indique lo contrario: por ejemplo, la aptitud de constreñir inflige daño en el mismo asalto). Si la criatura posee alguna aptitud que le permita infligir daño extra, cada prueba con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá el daño indicado para el ataque que causara la inmovilización. Si no es así, infligirá también el daño de todos los ataques especiales aplicables (la cantidad de daño se indica en el texto descriptivo de la criatura).

Cuando una criatura consigue una inmovilización mediante un ataque de agarrón mejorado, arrastra al oponente hasta su espacio. Esto no provoca ataques de oportunidad. Si la criatura decide asumir el -20 a las pruebas de presa, puede moverse (probablemente, llevándose a su oponente), siempre que pueda cargar con el peso.

Arma de aliento (Sb): los ataques de arma de aliento suelen infligir daño, y a menudo están basados en algún tipo de energía (como el fuego). Se permite una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño; la CD es $10 + 1/2$ DG de la criatura + modificador de Constitución de la criatura. A menos que se diga lo contrario, la criatura es inmune a su propia arma de aliento, y también a las de otros de su misma especie.

Conjuros: algunas criaturas pueden ejecutar sortilegios arcanos o divinos igual que hacen los miembros de las clases lanzadoras de conjuros (y activar objetos mágicos según corresponda). Estas criaturas están sujetas a las mismas reglas de lanzamiento de conjuros que los personajes. El número de conjuros diarios y los conjuros concretos de una criatura están anotados en el bloque principal de estadísticas.

Las criaturas lanzadoras de conjuros no pertenecen realmente a ninguna clase, a menos que su entrada así lo indique, y por tanto no obtienen aptitudes o dotes de clase. Por ejemplo, una criatura que pueda lanzar conjuros arcanos como un hechicero no puede tener un familiar. Una criatura que lance sortilegios de clérigo pero no tenga un nivel de clérigo efectivo tendrá que preparar sus conjuros de la forma normal, y no recibirá conjuros de dominio adicionales, si bien puede ser capaz de elegir conjuros de dominios concretos. En cualquier caso, una criatura de este tipo no tendrá acceso a los poderes concedidos de un dominio.

Constreñir (Ex): tras una prueba de presa con éxito (ver 'Presa', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*), este ataque especial estruja

al oponente infligiendo daño contundente. El daño exacto se indica en el epígrafe de la criatura. Si la criatura también posee la aptitud de agarrón mejorado, infligirá daño de constricción además del que cause con el arma utilizada para agarrar.

Consumción de energía (Sb): este ataque mina la energía vital de un oponente y tiene lugar de forma automática cuando el ataque (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) de la criatura tiene éxito. Cada consumción de energía con éxito inflige uno o más niveles negativos (el texto descriptivo indica cuántos). Para obtener más detalles, consulta 'Consumción de energía' en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Si un ataque que produzca consumción de energía resulta en un crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada. Por cada nivel negativo de un oponente, la criatura que lo inflige recupera 5 puntos de golpe. Si la cantidad recuperada es superior al daño sufrido por la criatura, ésta gana el exceso en forma de pg temporales, efecto que dura una hora como máximo.

Por cada nivel negativo, el oponente afectado sufre un penalizador de -1 en todas las pruebas de habilidad y característica, ataques y salvaciones, y pierde 1 nivel efectivo o DG (siempre que el nivel se utilice para un cálculo o tirada de dados). Si es un lanzador de conjuros, perderá un espacio de conjuro del nivel más alto que pueda lanzar y (si es aplicable) un conjuro ya preparado de ese nivel. Esta pérdida persistirá hasta que se elimine el nivel negativo.

Los niveles negativos duran 24 horas, a menos que se los elimine con un conjuro como *restablecimiento*. Transcurrido ese periodo, el oponente afectado debe intentar una salvación de Fortaleza con una CD de $10 + 1/2$ DG de la criatura consumidora + el modificador de Carisma de la criatura consumidora. Si tiene éxito, el nivel negativo desaparece sin causar daño. Si falla, el nivel negativo también desaparece, pero el nivel (o DG) de la víctima se reduce en uno. Es necesario un tiro de salvación para cada nivel negativo que se posea.

Engullir (Ex): si la criatura comienza el asalto con un oponente inmovilizado en su boca (ver agarrón mejorado), puede realizar una nueva prueba de presa, como si tratara de mantener sujeto a su oponente. Si tiene éxito, engulle a su oponente, que sufre daño de mordisco.

Ser engullido tiene varias consecuencias adicionales, dependiendo de la criatura engullidora. En primer lugar, a la criatura engullida se la considera apresada, pero a la engullidora no. Una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior empleando cualquier arma ligera cortante o perforante (la cantidad de daño necesario se indica en la descripción), o bien puede intentar escapar de la presa. Si elige esto último y tiene éxito, irá a parar a la boca, donde puede ser mordida o engullida de nuevo.

La descripción de la criatura especifica el tamaño de los oponentes que puede engullir. El estómago o el tubo digestivo de la criatura pueden contener uno o dos oponentes del tamaño máximo que ésta pueda engullir, o bien un determinado número de criaturas más pequeñas, según se indique en la descripción.

Miedo (Sb o St): hay distintos ataques mágicos que pueden inducir el miedo en un oponente.

Aura de miedo (Sb): esta aptitud funciona continuamente o bien puede usarse a voluntad. En cualquier caso, usarla cuenta como acción gratuita. Puede dejar paralizado a un oponente (como el aura de la bestia lunar) o funcionar como el conjuro *miedo* (como el aura de un malebranche). También pueden darse otros efectos.

Si se permite un tiro de salvación, se trata de uno de Voluntad con CD $10 + 1/2$ DG de la criatura temible + el modificador de Carisma de la criatura temible.

Mirada (Sb): un ataque de mirada tiene lugar cuando el oponente mira a los ojos de la criatura (ver 'Ataques de mirada', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Estos ataques pueden tener prácticamente cualquier efecto: petrificación, muerte, consumción de energía, hechizo, miedo, etc. El alcance típico es 30'. La mayor parte de los ataques de mirada funcionan continuamente, siempre que la criatura esté consciente y tenga los ojos abiertos.

El tipo de salvación para los ataques de mirada varía, pero suele ser de Voluntad o Fortaleza. La CD es $10 + 1/2$ DG de la criatura que mira + el modificador de Carisma de la criatura que mira. Si la salvación tiene éxito, niega el efecto.

Todo oponente que esté dentro del alcance de un ataque de mirada ha de realizar un tiro de salvación cada asalto, al comienzo de su turno y por orden de iniciativa. Un oponente sólo es vulnerable si está mirando directamente a la criatura. Puede evitar el tiro de salvación si no la mira, lo cual puede conseguirse apartando la propia mirada o interponiendo un obstáculo.

Apartar la mirada: el oponente evita mirar al rostro de la criatura, fijándose en su lugar en el cuerpo o en la sombra, siguiendo la imagen en una superficie reflectante, etc. Cada asalto, el oponente tendrá un 50% de posibilidades de evitar el tiro de salvación. No obstante, la criatura dispone de media ocultación contra ese oponente.

Interponer obstáculo: si el oponente no puede ver a la criatura en absoluto, no puede ser afectado por sus ataques de mirada. Esto puede conseguirse dándole la espalda a la criatura, cerrando los ojos, o llevando una venda o algo en la cabeza que impida la visión. La criatura con el ataque de mirada dispondrá entonces de ocultación total contra ese oponente.

Una criatura con esta aptitud puede realizar un ataque de mirada activo, que cuenta como acción de ataque, simplemente eligiendo un objetivo que se halle dentro de su alcance. A menos que ese oponente esté evitando el ataque de alguna de las formas descritas anteriormente, deberá realizar un tiro de salvación. Esto significa que un oponente puede tener que salvarse dos veces en un mismo turno de la mirada de la criatura: una, antes de la acción del oponente, y otra durante el turno de la criatura.

Los ataques de mirada pueden afectar a oponentes etéreos. A menos que se diga lo contrario, toda criatura es inmune a su propia mirada, y también a las de otros de su misma especie.

Pérdida de puntuación de característica (Sb): algunos ataques reducen la puntuación del oponente en una o más características. Esta pérdida puede ser permanente o temporal (ver 'Pérdida de puntuación de característica', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Consumción de característica: este efecto reduce permanentemente una puntuación de característica de un oponente vivo cuando la criatura lo alcanza con un ataque cuerpo a cuerpo. La descripción de la criatura especifica la característica y la cantidad consumida. Si un ataque que cause consumción de característica resulta en un golpe crítico, la cantidad consumida será el doble de la indicada (si el daño está expresado en forma de tirada, dobla el número de dados indicado). Una criatura consumidora recupera 5 pg (10 con un golpe crítico) siempre que consuma una puntuación de caracteris-

tica, no importa cuántos puntos consuma. Si la cantidad recuperada es superior al daño sufrido por la criatura, ésta gana el exceso en forma de pg temporales, efecto que dura una hora como máximo.

Algunos ataques de consunción de característica permiten una salvación de Fortaleza con una CD de $10 + 1/2$ DG de la criatura consumidora + el modificador de Carisma de la criatura consumidora. Si no se menciona ningún tiro de salvación, éste no está permitido.

Daño de característica: este ataque reduce temporalmente la puntuación de característica de un oponente. La descripción de la criatura especifica la característica y el daño infligido. Si un ataque que cause daño de característica resulta en un golpe crítico, la cantidad de daño será el doble de la indicada (si el daño está expresado en forma de tirada, dobla el número de dados indicado). El daño temporal de característica se cura de forma natural al ritmo de 1 punto de cada característica afectada por día.

Pisotear (Ex): cada asalto, durante su turno y como acción estándar, la criatura puede pisotear a un oponente cuya categoría de tamaño esté al menos una por debajo de la suya (a menos que se indique lo contrario). La criatura sólo tiene que pasar por encima de sus oponentes, infligiendo así daño contundente (la cantidad se indica en la descripción).

Un oponente pisoteado puede realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 , o en su lugar intentar una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño. La CD es $10 + 1/2$ DG de la criatura pisoteadora + el modificador de Fuerza de la criatura pisoteadora.

Poderes psiónicos (St): las aptitudes psiónicas son generadas por el poder de la mente de la criatura. Por regla general, los poderes psiónicos son aptitudes sortilegas. Su uso requiere una acción estándar, y pueden ser usados un número limitado de veces al día o a voluntad, como se especifique en la descripción de la criatura.

Si utilizas el *Manual de Psiónica* en tu campaña, sustituye estas aptitudes por el poder psiónico del mismo nombre. Con el *Manual de Psiónica* también es posible desarrollar por completo las criaturas psiónicas de este libro (bríxat, dragones gema, thri-kreen), con modos de ataque y defensa psiónicos y equivalentes de clase para manifestar sus poderes. Estos detalles se indican en el apartado modos de ataque/defensa del epígrafe de psiónica de las criaturas psiónicas. Las notas entre paréntesis en el texto descriptivo de las criaturas psiónicas indican otros ajustes necesarios cuando se usa el *Manual de Psiónica*.

Presencia pavorosa (Ex): esta aptitud hace que la sola presencia de la criatura resulte inquietante para sus enemigos. Tiene lugar automáticamente cuando la criatura realiza alguna tipo de acción dramática (como cargar, atacar o gruñir). Los oponentes que se encuentren dentro del alcance y presencien la acción pueden quedar estremecidos, asustados o despavoridos (ver 'Sumario de estados', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Las acciones necesarias para activar la aptitud aparecen indicadas en la descripción de la criatura. Normalmente, el alcance será de 30', pero el epígrafe puede señalar excepciones. La duración más habitual es 5d6 asaltos.

Esta aptitud sólo afecta a oponentes con menos DG o niveles que la criatura. Todo oponente afectado puede resistirse a los efectos mediante un tiro de salvación de Voluntad. La CD es $10 + 1/2$ DG de la criatura pavorosa + el modificador de Carisma de la criatura pavorosa.

Todo oponente que tenga éxito en esta salvación será inmune a la presencia pavorosa de la criatura durante las siguientes 24 horas.

Rayo (Sb o St): los rayos se comportan como ataques a distancia (ver 'Dirigir un conjuro', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). Requieren efectuar un ataque de toque a distancia, ignoran armaduras y escudos (si se aplica la CA de toque del oponente) y utilizan el bonificador de ataque a distancia de la criatura. Los ataques de rayo siempre se realizan a corto alcance (sin incremento de distancia). La descripción de la criatura especificará el alcance máximo, efectos y tiros de salvación aplicables.

Veneno (Ex): los ataques con veneno infligen un daño inicial (normalmente en forma de daño de característica) a los oponentes que fallen una salvación de Fortaleza. A menos que se indique lo contrario, es necesaria otra salvación 1 minuto después (independientemente del resultado de la primera salvación) para evitar el daño secundario del veneno. La descripción de la criatura incluirá los detalles.

La CD de la salvación de Fortaleza contra el veneno es $10 + 1/2$ DG de la criatura venenosa + el modificador de Constitución de la criatura venenosa. El éxito en la salvación negará el daño.

CUALIDADES ESPECIALES

Esta línea indica las cualidades especiales de la criatura. Si la criatura carece de ellas, esta línea se omite. A continuación se detallan las cualidades especiales más comunes. Puede encontrarse más información en el texto descriptivo de las criaturas.

Curación rápida (Ex): la criatura recupera puntos de golpe a un ritmo excepcionalmente rápido (normalmente, 1 ó más pg por asalto), según se indique en su entrada. Por ejemplo, un doppelgänger etéreo tiene curación rápida 8. La curación rápida es igual que la curación natural (ver el capítulo 8 del *Manual del jugador*), excepto porque no recupera los pg perdidos por inanición, sed o asfixia. La curación rápida sólo funciona con las criaturas vivas. A menos que se indique lo contrario, esta aptitud no permite volver a unir partes separadas del cuerpo.

Inmunidad: muchas criaturas son inmunes a diversos efectos dañinos. Por ejemplo, las criaturas con inmunidad al fuego no sufren daño procedente de éste. En algunos casos, un ataque puede infligir diferentes tipos de daño a la vez; en estos casos, la inmunidad puede negar todo, parte o ningún daño.

Algunos ataques combinan cantidades de daño más pequeñas en partes diferenciadas. Por ejemplo, un conjuro de *tormenta de hielo* inflige 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño por frío. Una criatura que tuviera sólo inmunidad al frío sufriría sólo el daño contundente de este conjuro; una que tuviera sólo inmunidad al daño contundente sufriría sólo el daño por frío.

Otros ataques infligen varios tipos de daño simultáneamente. Por ejemplo, el ataque de mordisco de una criatura inflige daño perforante, cortante y contundente, pero éste no está dividido en partes diferenciadas. En estos casos, una criatura vulnerable a cualquiera de los tipos de daño que inflige el ataque recibiría el daño completo. Por ejemplo, una criatura inmune al daño cortante sigue sufriendo el daño completo de un mordisco.

Olfato (Ex): esta aptitud permite a la criatura detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante el sentido del olfato. Las criaturas con es-

ta aptitud pueden reconocer olores familiares de la misma manera de la que un humano reconocería algo familiar con la vista.

Una criatura con esta aptitud puede detectar a sus oponentes a una distancia de 30' por medio de su sentido del olfato. Con el viento a favor, el alcance se incrementa hasta 60'; con el viento en contra, disminuye hasta 15'. Los olores fuertes, como el humo o la basura podrida, pueden detectarse al doble de la distancia indicada. Los olores abrumadores, como el de la mofeta o el hedor de saurión, pueden detectarse al triple de la distancia normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no lo percibe como procedente de un punto concreto, sino como algo presente en algún lugar dentro del alcance. La criatura puede invertir una acción parcial para averiguar la dirección de la que procede el olor. Si se encuentra a 5' o menos de la fuente del olor, la criatura puede precisar el punto exacto.

Una criatura con esta aptitud puede seguir rastros con su olfato, haciendo una prueba de Sabiduría para encontrar o seguir un rastro. La CD normal para un rastro fresco es 10 (no importa en qué tipo de superficie se haya dejado el rastro). Esta CD aumentará o disminuirá dependiendo de lo fuerte que sea el olor de la presa, del número de criaturas rastreadas, y la antigüedad del rastro. Por cada hora que pase desde que se dejó el rastro, la CD aumenta en 2. Por lo demás, esta aptitud funciona igual que la dote Rastrear (ver el capítulo 4 del *Manual del jugador*). Las criaturas que rastrean con su olfato ignoran los efectos de las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Reducción de daño (Sb): la mayoría de las armas (naturales o manufacturadas) que golpean a la criatura le hacen menos daño del habitual. Las heridas de la criatura sanan inmediatamente, o bien los impactos se convierten en golpes de refilón (en cualquier caso, el oponente es consciente de que su ataque no ha surtido efecto). La criatura sufre el daño normal de los ataques de energía (incluidos los no mágicos), conjuros, y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. A veces, un arma mágica o una criatura que también posea reducción de daño (RD) pueden dañar a la criatura de la forma habitual, como se indica más adelante.

El epígrafe de la criatura indica la cantidad de daño ignorado (normalmente entre 5 y 25 puntos) y el tipo de arma capaz de negar la aptitud. Por ejemplo, el epígrafe del fantoche dice "RD 5/+1": cada vez que un enemigo alcanza a un fantoche con un arma, el daño infligido por ese ataque se reduce en 5 puntos (hasta un mínimo de 0); sin embargo, un arma +1 infligiría daño completo.

Toda arma más poderosa que la que se indica también negará la aptitud (ver la Tabla 3-15: Rangos en la reducción de daño, en la *Guía del DUNGEON MASTER*). Por ejemplo, un fantoche (RD 5/+1) también recibiría todo el daño de las armas mágicas +2 o mejores, pero no de las armas no mágicas. Los bonificadores de mejora de naturaleza no mágica (como los de las armas de gran calidad o adamantinas) no permiten que un arma niegue la reducción de daño.

En lo que se refiere a dañar a otras criaturas que también estén dotadas de esta aptitud, las armas naturales de la criatura se consideran del tipo que niegue su propia reducción de daño. Sin embargo, el daño procedente de conjuros (como *piel pétrea*) no concede tal capacidad. La cantidad de reducción de daño es irrelevante. Por ejemplo, una serpiente de bronce (RD 10/+1) infligirá daño completo a un fantoche, como si la serpiente de bronce atacara con un arma +1.

Regeneración (Ex): es difícil matar a una criatura que tenga esta aptitud. Todo el daño sufrido por la criatura se considerará daño atenuado, y la criatura regenerará este daño de forma automática a un ritmo fijo por asalto, según se indique en su entrada (por ejemplo, un misterio elemental tiene regeneración 10). Algunas formas de ataque (normalmente, el fuego y el ácido) sí dañan normalmente a la criatura. Estos detalles se encuentran en la descripción de la criatura.

Una criatura con regeneración que haya quedado inconsciente a causa del daño atenuado puede ser rematada con un golpe de gracia (ver 'Defensores indefensos', en el capítulo 8 del *Manual del jugador*), pero sólo si el tipo de ataque usado para el golpe de gracia inflige daño normal a la criatura.

Las formas de ataque que no hacen perder puntos de golpe (por ejemplo, los efectos de *desintegrar* y la mayoría de los venenos) ignoran la regeneración. Asimismo, esta aptitud no regenera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia.

Regeneración de partes del cuerpo: algunas criaturas poseen una forma especial de regeneración que les permite hacer crecer de nuevo partes perdidas de su cuerpo, o volver a unir a su cuerpo partes o extremidades perdidas. Los detalles se encuentran en la descripción de la criatura (por ejemplo, los tentáculos oscuros y los grell poseen regeneración de tentáculos).

Resistencia a conjuros (Ex): la criatura puede evitar los efectos de los conjuros, aptitudes sortilegas y objetos mágicos que le afecten directamente. El epígrafe incluye un valor numérico. Para determinar si un conjuro o aptitud sortilega funciona, el lanzador de conjuros debe realizar una prueba de nivel (1d20 + nivel del lanzador). Si el resultado es igual o superior al valor de resistencia a conjuros (RC) de la criatura, el conjuro funcionará normalmente, si bien la criatura aún puede hacer un tiro de salvación, si tal cosa es posible. (Ver 'Resistencia a conjuros', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Resistencia a la energía (Ex): cada asalto, la criatura ignora parte del daño del tipo indicado (normalmente ácido, electricidad, frío o fuego). El epígrafe indica la cantidad y el tipo de daño ignorado. Por ejemplo, un dragón gema posee resistencia al fuego 30, lo que significa que ignorará los primeros 30 puntos de daño por fuego que se le inflijan en cada asalto.

Resistencia a la expulsión (Ex): la criatura (normalmente un muerto viviente) es más difícil de afectar por clérigos y paladines (ver 'Expulsar y reprender' muertos vivientes, en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). A la hora de resolver un intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar muertos vivientes, el bonificador indicado debe añadirse a los DG totales de la criatura. Por ejemplo, un engendro de Kyuss tiene resistencia a la expulsión +2 y 4 DG. Todo intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar al engendro se trata como si ésta tuviera 6 DG, si bien ésta tiene 4 DG a todos los demás efectos.

Visión en la oscuridad (Ex): esta aptitud permite que una criatura vea en condiciones de ausencia de luz, hasta la distancia especificada en la descripción de la criatura. La visión en la oscuridad es en blanco y negro (es decir, no pueden distinguirse los colores), y no permite a la criatura ver algo que no podría ver a plena luz (como una criatura invisible). Una criatura con visión en la oscuridad es vulnerable a los ataques de mirada, igual que una criatura sin esta aptitud lo sería a plena luz.

Visión en la penumbra (Ex): las criaturas que poseen esta aptitud son extraordinariamente sensibles a la luz, de modo que pueden ver hasta al doble de distancia con luz tenue. Véase la Tabla 9-7: Fuentes de luz, y la sección 'Visión y luz', en el capítulo 9 del *Manual del jugador*; véase también 'Visión en la penumbra', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Vista ciega (Ex): usando sentidos no visuales, como sensibilidad a las vibraciones, olfato, oído agudo o ubicación por eco, la criatura puede maniobrar y luchar de forma normal, a pesar de carecer de visión. La invisibilidad y la oscuridad son irrelevantes para ella, si bien sigue sin poder percibir seres etéreos. El alcance de esta aptitud se especifica en la descripción de la criatura. Normalmente, la criatura no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

SALVACIONES

Esta línea indica los modificadores a los tiros de salvación de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de la criatura. Se tiene en cuenta el tipo de criatura, sus puntuaciones de característica, y todas sus aptitudes especiales.

CARACTERÍSTICAS

Esta línea indica las seis puntuaciones de característica de la criatura, por este orden: Fue, Des, Con, Int, Sab, Car. Estos valores indican la media para la criatura en cuestión. La mayoría de las características funcionan igual que las descritas en el capítulo 1 del *Manual del jugador*, con las excepciones siguientes:

Fuerza: los cuadrúpedos pueden transportar cargas más pesadas que los personajes. Para determinar la capacidad de carga de un cuadrúpedo, usa la tabla 9-1: Carga transportable, del *Manual del jugador*, multiplicando por el modificador que corresponda al tamaño de la criatura: Minúscula 1/4, Diminuta 1/2, Menuda 3/4, Pequeña 1, Mediana 1 1/2, Grande 3, Enorme 6, Garganuesca 12, Colosal 24.

Inteligencia: las criaturas pueden hablar todas las lenguas mencionadas en su entrada, más una adicional por cada punto de bonificador de Inteligencia. Toda criatura con una puntuación de Inteligencia de 3 ó más comprende al menos una lengua (común, si no se indica otra).

Características ausentes: algunas criaturas carecen de puntuación en algunas características. Esto no quiere decir que su puntuación en esa característica sea 0, sino que carecen por completo de ella. El modificador de una característica ausente es +0. A continuación se detallan los efectos de las características ausentes:

Fuerza: Toda criatura capaz de manipular objetos físicamente tiene, como mínimo, 1 punto en Fuerza.

Una criatura sin puntuación de Fuerza no puede ejercer fuerza, normalmente porque carece de cuerpo físico (p.ej., una banshee) o porque no puede moverse (p.ej., un chillón). La criatura falla automáticamente toda prueba de Fuerza. Si es capaz de atacar, utilizará su modificador de Destreza, en vez del de Fuerza, para calcular su ataque base.

Destreza: Toda criatura capaz de moverse tiene, como mínimo, 1 punto en Destreza.

Una criatura sin puntuación de Destreza (p.ej., un chillón; ver el *Manual de monstruos*) no puede moverse. Si puede actuar (lanzando conjuros, por ejemplo) utilizará su modificador de Inteligencia para las pruebas de iniciativa, en lugar del modificador de Destreza. La criatura fallará todas las salvaciones de Reflejos y pruebas de Destreza.

Constitución: toda criatura viva tiene, como mínimo, 1 punto en Constitución.

Una criatura sin puntuación en esta característica no tiene cuerpo (p.ej. una banshee) o metabolismo (p.ej. un gólem). Es inmune a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. Por ejemplo, un guardián rúnico no puede ser afectado por ningún tipo de veneno, pero sí por un conjuro de *desintegrar*. La criatura también es inmune al daño de característica y las consunciones de característica o energía; además, siempre fallará las pruebas de Constitución.

Las criaturas sin puntuación de Constitución no pueden curarse por sí mismas, aunque sí pueden ser sanadas (con un conjuro o con la habilidad Sanar). La energía negativa (como la de un conjuro de *infligir*) puede sanar a los muertos vivos. Los constructos pueden ser reparados igual que si fueran objetos (los detalles aparecen en la descripción de la criatura). Las cualidades especiales de regeneración y curación rápida siempre funcionan, independientemente de la puntuación (o ausencia) de Constitución.

Inteligencia: toda criatura capaz de pensar, aprender o recordar tiene, como mínimo, 1 punto en Inteligencia.

Una criatura sin puntuación en Inteligencia actuará según sus instintos básicos o sus instrucciones programadas. Será inmune a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral); además, fallará automáticamente todas las pruebas de Inteligencia.

Sabiduría: toda criatura que pueda percibir su entorno por cualquier medio tiene, como mínimo, 1 punto en Sabiduría.

Todo aquello que carezca de puntuación de Sabiduría es un objeto, no una criatura. Todo aquello que no tenga puntuación de Sabiduría tampoco la tendrá de Carisma, y viceversa.

Carisma: toda criatura capaz de diferenciar entre sí misma y las cosas que no son ella tiene, como mínimo, 1 punto en Carisma.

Todo aquello que carezca de puntuación de Carisma es un objeto, no una criatura. Todo aquello que no tenga puntuación de Carisma tampoco la tendrá de Sabiduría, y viceversa.

HABILIDADES

Esta línea indica las habilidades de la criatura y sus modificadores correspondientes, que incluyen los ajustes debidos a puntuaciones de característica, tamaño, bonificadores de sinergia, penalizadores de armadura, objetos mágicos, dotes y rasgos raciales, a no ser que el texto descriptivo indique lo contrario. Se considera que todas las habilidades de una criatura se han adquirido como clásicas. Toda habilidad que no se mencione en el epígrafe de la criatura debe considerarse transclásica, a menos que la criatura tenga una clase de personaje, en cuyo caso adquirirá las habilidades del mismo modo que los restantes miembros de su clase. El tipo de criatura y su puntuación de Inteligencia determinan el

DOTES DE LAS CRIATURAS

Algunas de las criaturas de este libro poseen dotes que no aparecen en el *Manual del jugador*. A continuación se describen estas "dotes para criaturas".

APRESURAR APTITUD SORTILEGA [General]

La criatura puede usar una aptitud sortilega de forma instantánea.

Beneficio: usar una aptitud sortilega apresurada es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede efectuar otra acción (incluyendo el uso de otra aptitud sortilega) en el mismo asalto en el que usa una aptitud sortilega apresurada. Sólo es posible usar una aptitud sortilega apresurada por asalto. Las aptitudes sortilegas que duplican conjuros con un tiempo de lanzamiento superior a un asalto completo no pueden ser apresuradas.

Cada una de las aptitudes sortilegas de una criatura sólo puede ser apresurada una vez al día. Esta dote no permite exceder el límite normal de uso de ninguna aptitud. Por consiguiente, si un demonio apresura su aptitud *oscuridad*, no puede volver a usar *oscuridad* apresurada ese mismo día, aunque podría volver a utilizar *oscuridad* normalmente (porque puede hacerlo a voluntad), y también podría apresurar otra de sus aptitudes sortilegas, como por ejemplo *profanar*.

Carencia: sin esta dote, el uso de una aptitud sortilega requiere una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad (a menos que se indique lo contrario).

Especial: esta dote puede elegirse más de una vez. Por cada vez que la posea, la criatura podrá aplicarla a una de sus aptitudes sortilegas una vez adicional por día.

ATAQUE EN VUELO [General]

La criatura puede atacar mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede realizar una acción de movimiento (incluyendo un ataque en picado) y otra acción parcial en cualquier punto del movimiento. La criatura no puede efectuar una segunda acción de movimiento en un asalto en el que esté realizando un ataque en vuelo.

Carencia: sin esta dote, la acción parcial de la criatura tendría que ser efectuada antes o después del movimiento.

ATAQUE MÚLTIPLE [General]

La criatura es experta en utilizar todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisito: tres o más armas naturales.

Beneficio: cada uno de los ataques secundarios que la criatura realice con sus armas naturales sufre sólo un penalizador de -2.

Carencia: sin esta dote, los ataques secundarios naturales de la criatura sufren un penalizador de -5.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS [General]

Una criatura con tres o más manos puede luchar con un arma en cada una. La criatura puede efectuar un ataque adicional por asalto por cada arma adicional.

Prerrequisito: tres o más manos.

Beneficio: los penalizadores por luchar con varias armas se ven reducidos en 2.

Carencia: una criatura que carezca de esta dote sufriría un penalizador de -6 en los ataques que realice con la mano hábil y un -10 en los ataques que realice con las manos torpes (ver 'Ataque con dos armas', en la pág. 124 del *Manual del jugador*).

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

ENGARRO [General]

La criatura puede hacer presa más fácilmente con sus garras o mordisco.

Prerrequisito: garras o mordisco como ataque con arma natural.

Beneficio: una criatura que posea esta dote y alcance a un oponente con un ataque de garra o mordisco puede intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad. Si inmoviliza con una garra a una criatura cuatro o más categorías de tamaño menor que ella, la estrujará, infligiendo automáticamente daño de garra cada asalto. Si la criatura inmoviliza con su mordisco a un oponente tres o más categorías de tamaño menor que ella, infligirá automáticamente daño por mordisco cada asalto. Si además no se mue-

ve ni realiza ninguna otra acción de combate, infligirá doble daño de mordisco. La víctima del engarro no tiene derecho a tiro de salvación contra el arma de aliento de la criatura (si la tiene).

La criatura puede dejar caer a la víctima del engarro como acción gratuita, o usar una acción estándar para arrojarla a un lado. La distancia desplazada y el daño sufrido por un enemigo que es arrojado de esta forma aparecen indicados en la descripción de la criatura. Si el enemigo es arrojado en pleno vuelo, sufrirá el daño indicado o el daño de la caída, lo que sea mayor.

Carencia: sin esta dote, la criatura debe efectuar sus intentos de presa de la forma indicada en el capítulo 8 del *Manual del jugador*.

FLOTAR [General]

La criatura puede detener su movimiento hacia delante mientras vuela, independientemente de su maniobrabilidad.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: mientras vuela, la criatura puede atacar con todas sus armas naturales, excepto con las alas. Algunas criaturas pueden ser capaces de efectuar ataques adicionales mientras flotan, si así lo indica su descripción. Si la criatura posee un arma de aliento, puede usarla en lugar de sus ataques físicos. Si la criatura flota cerca del suelo en una zona llena de escombros sueltos, la corriente generada por sus alas creará una nube semiesférica con el radio que indique la descripción de la criatura. Los vientos generados de este modo podrán apagar antorchas, pequeñas fogatas de campamento, linternas desprotegidas, y otras llamas pequeñas y descubiertas de naturaleza no mágica. La nube oscurecerá la visión, y las criaturas que se encuentren dentro de ella quedarán cegadas mientras se encuentren en el interior, y un turno más cuando salgan de ella. Toda criatura que esté dentro de la nube deberá tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + 1/2 DG de la criatura) para poder lanzar un hechizo.

Carencia: una criatura sin esta dote no puede detener su movimiento hacia adelante sin caer. Una criatura de maniobrabilidad regular, mala o torpe sólo puede frenar su vuelo hasta la mitad de su velocidad de vuelo normal (ver 'Movimiento aéreo táctico', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

MULTIDEXTRISMO [General]

La criatura es experta combatiendo con todas sus manos a la vez.

Prerrequisito: Des 15, tres o más brazos.

Beneficio: la criatura ignora todos los penalizadores por usar las manos torpes.

Carencia: sin esta dote, toda criatura que use una mano torpe sufrirá un penalizador de -4 en sus tiradas de ataque y pruebas de característica y habilidad. Una criatura sólo tiene una mano hábil, y el resto se consideran todas torpes; por ejemplo, una criatura con cuatro brazos tendría una mano hábil y tres torpes.

Especial: para las criaturas con más de dos brazos, esta dote sustituye a la de Ambidextrismo.

SOLTURA CON UN ATAQUE ESPECIAL [General]

Uno de los ataques especiales de la criatura es más potente de lo normal.

Beneficio: la CD de todos los tiros de salvación contra el ataque especial elegido se incrementa en 2.

Especial: esta dote puede escogerse varias veces. Sus efectos no se acumulan; en su lugar, cada vez que se escoge, debe aplicarse a un ataque especial diferente.

VIRAJE BRUSCO [General]

La criatura puede cambiar de dirección bruscamente en pleno vuelo.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: esta dote permite a una criatura voladora hacer un giro de hasta 180° una vez por asalto, independientemente de su maniobrabilidad, además de cualquier otro giro que le estuviera normalmente permitido. Una criatura no puede ganar altura en el mismo asalto en el que efectúa un viraje brusco, pero sí puede lanzarse en picado.

Carencia: una criatura que carezca de esta dote y tenga una maniobrabilidad regular, mala o torpe está limitada a giros de 45 ó 90 grados (ver 'Movimiento aéreo táctico', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

número de puntos de habilidad que posee (ver 'Descripciones según tipo', en la pág. 4).

Para mayor claridad, el apartado 'Habilidades' de la descripción de la criatura ya incluye sus modificadores, tanto raciales como de otro tipo: es decir, estos modificadores no deben añadirse a las puntuaciones de habilidad de la criatura (salvo que se indique lo contrario). Un asterisco (*) junto a una habilidad relevante indica un ajuste condicional.

DOTES

Esta línea indica las dotes que posee la criatura. La descripción de la criatura puede contener información adicional si una de sus dotes funciona de forma diferente a la descrita en este libro o en el capítulo 5 del *Manual del jugador*. Algunas criaturas reciben dotes adicionales. Esto se indica con la nota "(A)" tras el nombre de la dote, en el bloque de estadísticas. Una criatura no necesita cumplir los prerrequisitos para una dote adicional.

La mayoría de las criaturas utilizan las mismas dotes que están disponibles para los personajes, pero algunas tienen acceso a dotes especiales. Consulta el recuadro 'Dotes de las criaturas' para ver la descripción de estas dotes.

BLOQUE SECUNDARIO DE ESTADÍSTICAS

Esta sección incluye información que el DM puede necesitar durante la campaña, pero no durante un encuentro (normalmente). En muchos casos, cuando el bloque principal de estadísticas incluye información para varias criaturas relacionadas, y la información secundaria para todas estas criaturas es idéntica, el bloque secundario de estadísticas sólo aparece una vez.

TERRENO/CLIMA

Esta entrada describe los lugares en los que es más frecuente encontrar a la criatura.

Acuático: agua dulce o salada.

Bosque: cualquier superficie arbolada.

Colina: cualquier terreno con elevaciones, pero no montañoso.

Desierto: cualquier terreno seco con escasa vegetación.

Llanura: cualquier terreno llano que no sea un desierto, pantano o bosque.

Marjal: tierras bajas, llanas e inundadas, incluidos los pantanos.

Montaña: terreno con elevaciones, más alto que las colinas.

Subterráneo: zonas bajo tierra.

Frío: climas árticos y subárticos. Se considera fría cualquier zona que tenga condiciones invernales la mayor parte del año.

Templado: se considera templada cualquier zona en la que se alternen estaciones cálidas y frías.

Cálido: climas tropicales y subtropicales. Se considera cálida cualquier zona que tenga condiciones estivales la mayor parte del año.

ORGANIZACIÓN

Esta línea describe el tipo de grupo que forma la criatura. Un número entre paréntesis indica cuántos adultos capaces de combatir hay en cada tipo de grupo.

Muchos grupos tienen también una parte de población no combatiente, expresada como porcentaje de la población combatiente. La población no combatiente puede incluir a los muy jóvenes, los enfermos, los esclavos, u otros individuos que no se sienten inclinados a luchar. El epígrafe 'Sociedad' de una criatura puede proporcionar más datos sobre la población no combatiente.

VALOR DE DESAFÍO

Este valor indica el nivel medio de un grupo de cuatro aventureros para los cuales una sola criatura supondría un encuentro de dificultad moderada. Se supone que el grupo está fresco, es decir, con todos sus pg, conjuros, y equipo adecuado para su nivel. Con un poco de suerte, el grupo debería ser capaz de vencer sufriendo heridas, pero sin bajas. Para obtener más información acerca de los Valores de Desafío (VD), consulta los capítulos 4 y 7 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

TESORO

Esta entrada indica cuántas riquezas posee la criatura y remite a la Tabla 7-1: Tesoro, de la *Guía del DUNGEON MASTER*. En la mayor parte de los casos, la criatura guardará sus objetos de valor en su hogar o guarida, y no llevará ningún tesoro consigo cuando viaje. Las criaturas inteligentes que posean tesoros útiles y transportables (como objetos mágicos) tenderán a llevarlos y usarlos, dejando los más voluminosos en casa.

Nota: las tablas de generación aleatoria de dungeons del capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER* proporcionan su propia información referente a tesoros. Usa esa información en lugar de la de el epígrafe del monstruo cuando estés utilizando dichas tablas.

Los tesoros pueden incluir monedas, bienes y objetos. Las criaturas pueden poseer diferentes cantidades de cada cosa, como se indica a continuación.

Estándar: haz una tirada en cada columna de tipo de tesoro de la fila correspondiente al VD de la criatura (para grupos de criaturas, usa el Nivel de Encuentro [NE] en su lugar).

Algunas criaturas tienen doble, triple, o cuádruple tesoro estándar, en ese caso, haz dos, tres, o cuatro tiradas en cada columna de tipo de tesoro.

Ninguno: la criatura no posee tesoros propios.

No estándar: algunas criaturas tienen peculiaridades o hábitos que afectan al tipo de tesoro que poseen. Estas criaturas usan las mismas tablas de tesoros, pero con ajustes especiales.

Fracción de las monedas: haz una tirada en la columna 'Monedas' de la fila correspondiente al VD de la criatura, pero divide el resultado como se indique.

% de bienes u objetos: esta criatura posee bienes u objetos sólo algunas veces. Antes de comprobar los bienes u objetos, lanza 1d% contra el resultado indicado. Si la tirada tiene éxito, haz una tirada normal en las columnas 'Bienes' u 'Objetos' (que aun así podría dar como resultado ningún bien u objeto).

Doble de bienes u objetos: tira dos veces en las columnas 'Bienes' u 'Objetos'.

Notas entre paréntesis: algunos epígrafes de bienes u objetos incluyen notas que limitan los tipos de tesoro.

Cuando una nota incluye la palabra "no", significa que la criatura no atesora o no puede poseer esa cosa. Si una tirada diera como resultado esa cosa, trátalo como si hubiera sido "nada". Por ejemplo, si en el epígrafe de objetos de la criatura indicara "no inflamables" y la tirada diera como resultado un rollo de pergamino, la criatura no tendrá objeto alguno (puede que el rollo ardiera, o que la criatura no lo recogiese).

Cuando una nota incluye la palabra "sólo", la criatura hará lo imposible para conseguir tesoros del tipo indicado. Si una entrada de 'Bienes' indica "sólo gemas", tira en las columnas 'Bienes' y trata cualquier resultado de "arte" como "gemas".

En ocasiones será necesario seguir realizando tiradas hasta obtener el tipo adecuado de tesoro. Por ejemplo, si el epígrafe 'Objetos' de una criatura indicara "sólo no inflamables", haz una tirada en la columna 'Objetos'. Si obtienes un objeto inflamable, vuelve a tirar hasta que obtengas uno no inflamable. Si la tabla que estabas usando sólo contiene objetos inflamables, retrocede un paso y sigue tirando hasta llegar a una tabla que pueda proporcionarte el tipo de objeto adecuado.

ALINEAMIENTO

Esta línea indica el alineamiento que es más probable que tenga la criatura. La línea de alineamiento siempre incluye un calificativo que indica la probabilidad de que una criatura de esa raza tenga ese alineamiento.

Siempre: la criatura nace con el alineamiento indicado, ya sea porque tiene una predisposición hereditaria al mismo o porque procede de un plano que lo predetermina. Es posible que una criatura como ésta cambie de alineamiento, pero estos individuos son únicos en su especie o excepciones de uno entre un millón.

Normalmente: la mayor parte de estas criaturas tienen el alineamiento indicado. Esto puede deberse a fuertes influencias culturales, o puede ser una herencia de su origen. Por ejemplo, la mayor parte de los elfos han heredado el alineamiento caótico bueno de su creador, la deidad Corellon Larethian.

A menudo: la criatura tiende hacia el alineamiento indicado, ya sea por nacimiento o por educación, pero esa tendencia no es muy fuerte. Una mayoría relativa de individuos (el 40% o el 50%) tienen el alineamiento indicado, pero las excepciones son frecuentes.

AVANCE

Este libro describe sólo la versión más débil y más común de cada criatura. El apartado 'Avance' del epígrafe de una criatura muestra lo poderosa que puede llegar a ser en términos de DG extra. Éste no es un límite absoluto, pero las excepciones son extremadamente raras. En general, una criatura puede llegar a tener hasta el triple de sus DG originales (p.ej., una criatura con 3 DG debería poder avanzar hasta tener 9 DG).

Incrementos de tamaño

Las criaturas pueden crecer a medida que ganan DG.

Un incremento de tamaño puede afectar a las puntuaciones de características físicas de la criatura, así como a su armadura

natural, CA, bonificador de ataque y daño infligido, como se indica en las siguientes tablas:

Tamaño anterior*	Tamaño nuevo	Fue	Des	Con	Armadura natural	CA/Ataque
Minúsculo	Diminuto	Igual	-2	Igual	Igual	-4
Diminuto	Menudo	+2	-2	Igual	Igual	-2
Menudo	Pequeño	+4	-2	Igual	Igual	-1
Pequeño	Mediano	+4	-2	+2	Igual	-1
Mediano	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Enorme	+8	-2	+4	+3	-1
Enorme	Gargantuesco	+8	Igual	+4	+4	-2
Gargantuesco	Colosal	+8	Igual	+4	+5	-4

*Es necesario sumar los ajustes si la criatura avanza más de una categoría de tamaño de una vez. Por ejemplo, si una criatura Mediana avanza hasta Enorme, los cambios serán: Fue +16, Des -4, CA/Ataque -2.

Daño anterior (cada cosa)*	Daño nuevo
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ó 1d10	2d6
1d12	2d8

*Es necesario sumar los ajustes si la criatura avanza más de una categoría de tamaño de una vez. Por ejemplo, si una criatura Mediana con dos ataques de garra que infligen 1d4 cada uno avanza de Mediana a Enorme, pasaría a infligir 1d8 con cada uno de sus ataques de garra.

Habilidades y dotes

Para determinar el número de dotes y puntos de habilidad que posee una criatura avanzada, usa las fórmulas indicadas para su tipo en la sección Descripciones según tipo de la introducción. La única diferencia es que, si es necesario calcular sus DG extra para estas fórmulas, hay que usar el mínimo de DG para su antiguo tamaño (no para el nuevo) indicado en la tabla 'Estadísticas típicas de una criatura según el tipo'. De este modo se evita que una criatura avanzada tenga menos dotes y puntos de habilidad de los que tenía cuando era más pequeña.

Otras mejoras

A medida que se incrementan sus DG, los bonificadores de ataque y tiros de salvación de la criatura pueden mejorar, y ésta puede adquirir nuevas dotes y habilidades, según su tipo.

Los bonificadores a los tiros de salvación se encuentran en la Tabla 3-1: Salvación base y ataque base, en el *Manual del jugador*. Un tiro de salvación "bueno" usa el más alto de los valores indicados.

Nótese que si una criatura adquiere una clase de personaje, avanzará según su clase, no según su tipo.

Criaturas con clases de personaje

Cuando una criatura adquiera una clase de personaje, deberá seguir las reglas para personajes multiclase del capítulo 3 del *Manual del jugador*. El nivel de personaje de la criatura será igual a su nivel de clase más los DG totales para su tipo (si son 2 o más). Por ejemplo: un ogro suele tener 4 DG. Si adquiere un nivel de clase de bárbaro, se convierte en un personaje de nivel 5: bárbaro

1/ogro 4 (su "clase de monstruo"), y suma 1d12 (por su DG de bárbaro) a sus puntos de golpe totales. Una criatura con uno o menos DG cambia su DG como monstruo por el de primer nivel de clase de personaje. Por tanto, usará sólo su nivel de personaje (para obtener más detalles, ver 'Monstruos como razas' en el capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). En ese caso, la criatura mantiene todos sus ajustes y beneficios de raza (como los bonificadores de raza al uso de habilidades), pero no gana dotes o puntos de habilidades por su clase de monstruo. Los DG extra debidos a la clase de personaje nunca pueden afectar al tamaño de la criatura.

La clase de monstruo de una criatura es siempre su clase predilecta, y la criatura nunca sufre penalizadores a los PX por ella.

Nivel efectivo de personaje: algunas criaturas de este libro son capaces de tener niveles en una clase; cuando ocurre así, son significativamente más poderosas que las razas descritas en el *Manual del jugador*. Esta diferencia de potencial se ex-

presa como el ajuste de nivel de la criatura (un número positivo). Este número y los DG de la criatura se suman a su nivel de clase para determinar su nivel efectivo de personaje (NEP).

Por ejemplo, un personaje jugador avolakia tiene un ajuste de nivel de +5 y 10 DG; por tanto, un hechicero avolakia de primer nivel tiene un NEP de 16, y es el equivalente de un personaje de nivel 16. La criatura encajaría bien en un grupo en el que el nivel medio fuera 16, pero sería demasiado poderosa en un grupo de personajes de nivel más bajo.

TEXTO DESCRIPTIVO

El texto descriptivo comienza con una breve descripción del monstruo: qué hace, qué aspecto tiene, y qué es lo más destacable acerca de él. Las secciones siguientes del texto describen cómo combate la criatura y proporcionan detalles acerca de ataques y cualidades especiales, habilidades y dotes.

EJEMPLO DE AVANCE DE UN MONSTRUO

El acechador de las dunas es un ajeno Mediano con un avance de 7-12 DG (Mediano) y 13-18 DG (Grande). Crear un acechador de las dunas más poderoso, con 13 DG, requiere de los siguientes ajustes.

	Estadísticas antiguas	Estadísticas nuevas	Notas
Tipo/Tamaño:	Ajeno Mediano	Ajeno Grande	Nuevo tamaño debido a sus 13 DG.
Dados de golpe:	6d8+12 (39 pg)	13d8+52 (110 pg)	Su Con pasa de 14 a 18 por convertirse en Grande.
Iniciativa:	+4	+3	Su Destreza pasa de 10 a 8 por convertirse en Grande.
Velocidad:	40', Ec 20'	40', Ec 20'	No hay cambios.
CA:	17 (+7 natural), toque 10, desprevenido 17	17 (-1 tamaño, -1 Des, +9 natural)	Su armadura natural se incrementa, pero sufre nuevos penalizadores por tamaño y Destreza.
Ataques:	golpetazo +9 c/c	golpetazo +20 c/c	El ataque base para un ajeno con 13 DG es +13. Los ajustes son +7 (por Fue 24), -1 (por Grande) y +1 (por Soltura con un arma), obteniendo así un ataque base de +20.
Daño:	golpetazo 1d8+4	golpetazo 2d6+10	Cada d8 se convierte en 2d6; la Fuerza 24 concede un bonificador de daño de +7.
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'	5 x 5'/10'	Alcance incrementado debido a su tamaño Grande.
Ataques especiales:	beso de muerte, alarido	beso de muerte, alarido	La CD para el TS contra el beso de muerte de la criatura sube de 15 a 20 (+3 por la mitad de sus DGA redondeando hacia abajo, y +2 porque su modificador de Con pasa de +2 a +4).
Cualidades especiales:	rasgos de ajeno, rastreo mejorado, RD10/+1, RC 20, salto.	rasgos de ajeno, rastreo mejorado, RD10/+1, RC 22, salto	La RC aumenta en 1 por cada punto adicional de Valor de Desafío.
Salvaciones:	Fort +7, Ref +5, Vol +7	Fort +12, Ref +7, Vol +10	Con 13 DG, los TS buenos tienen un bonificador de +8; se ajustan todas las salvaciones según las nuevas características.
Características:	Fue 16, Des 10, Con 14, Int 13, Sab 15, Car 11	Fue 24, Des 8, Con 18, Int 13, Sab 15, Car 11	La Fuerza aumenta en 8, la Constitución en 4, la Destreza disminuye en 2.
Habilidades:	Avistar +8, Buscar +7, Equilibrio +6, Esconderse +6, Escuchar +9, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +9, Saber (naturaleza) +4, Saltar +5, Tregar +19	Avistar +19, Buscar +16, Equilibrio +8, Esconderse +10, Escuchar +19, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +15, Saber (naturaleza) +4, Saltar +21, Tregar +25	Añadir 7 DG eleva el rango máximo de habilidad a 16 y concede 63 puntos de habilidad más.
Dotes:	Alerta, Iniciativa mejorada	Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)	Avanzar hasta 13 DG concede otras dos dotes.
Valor de Desafío:	9	11	El VD aumenta en 2, ya que los DG del acechador de las dunas se han doblado (ver 'Monstruos más duros', en el capítulo 4 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i>).

	Vasallo Humanoide monstruoso Mediano	Soldado Humanoide monstruoso Grande	Reina Humanoide monstruoso Mediano
Dados de golpe:	1d8 (4 pg)	6d8+18 (45 pg)	14d8+42 (105 pg)
Iniciativa:	+1	+1	+5
Velocidad:	30', VI 60' (regular)	40', VI 90' (buena)	40', VI 80' (buena)
CA:	11 (+1 Des), toque 11, desprevenido 10	10 (-1 tamaño, +1 Des), toque 10, desprevenido 9	11 (+1 Des), toque 11, desprevenido 10
Ataques:	2 garras +1 c/c y aguijón -4 c/c, o mangual ligero +1 c/c y aguijón -4 c/c, o jabalina +2 distancia	2 garras +11 c/c y aguijón +6 c/c, o ronca Enorme +11/+6 c/c y aguijón +6 c/c, o arco largo compuesto reforzado de gran calidad Enorme (+6 Fue) +7/+2 distancia	2 garras +18 c/c y aguijón +13 c/c, u hoz +18/+13/+8 c/c y aguijón +13 c/c, o arco largo compuesto reforzado de gran calidad (+4 Fue) +16/+11/+6 distancia
Daño:	garra 1d4, mangual ligero 1d8, aguijón 1d6 más veneno, jabalina 1d6	garra 1d6+6, ronca Enorme 2d6+9/×3, aguijón 1d8+3 más veneno, arco largo compuesto reforzado de gran calidad Enorme (+6 Fue) 2d6+6/×3	garra 1d6+4, hoz 1d6+4, aguijón 2d4+2 más veneno, arco largo compuesto reforzado de gran calidad (+4 Fue) 1d8+4/×3
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/10' (15' con ronca)	5 × 5'/5'
Ataques especiales:	zumbido, agarrón mejorado, veneno	zumbido, agarrón mejorado, veneno, alas de tormenta	zumbido, agarrón mejorado, veneno, conjuros
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60', mente colectiva	visión en la oscuridad 60', RD 5/+1, mente colectiva, enemigo especial	visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, mente colectiva, RC 21
Salvaciones:	Fort +0, Ref +3, Vol +4	Fort +5, Ref +6, Vol +6	Fort +9, Ref +10, Vol +14
Características:	Fue 11, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 14, Car 9	Fue 22, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 12, Car 13	Fue 18, Des 13, Con 16, Int 15, Sab 21, Car 18
Habilidades:	Arte (cualquiera) +4, Buscar +4, Escuchar +5, Intuir la dirección +6, Saber (cualq.) +2, Supervivencia +5	Averiguar intenciones +4, Avistar +6, Escuchar +6, Intuir la dirección +6, Saber (cualq.) +1, Supervivencia +7	Averiguar intenciones +10, Avistar +6, Concentración +13, Diplomacia +6, Escuchar +12, Intimidar +13, Saber (2 cualesq.) +10, Supervivencia +13
Dotes:	Esquiva	Ataque en vuelo, Esquiva	Ataque en vuelo, dote de creación de objeto (cualquiera), dote metamágica (cualquiera), Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada
Terreno/Clima:	colina, llanura o desierto/templado o cálido	colina, llanura o desierto/templado o cálido	colina, llanura o desierto/templado o cálido
Organización:	solitario, pareja, equipo (3-8) o cuadrilla de trabajo (10-40)	solitario, pareja, equipo (3-8) o tropel (10-20)	solitario o colmena (1, más 20-100 vasallos y 5-30 soldados)
Valor de Desafío:	2	6	12
Tesoro:	estándar	estándar	doble estándar
Alineamiento:	legal (normalmente)	legal (normalmente)	legal (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje

Los abejales son humanoides parecidos a insectos. Son conocidos por su capacidad de creación de industrias y su compleja estructura social. Habitualmente se les conoce como "el pueblo abeja". Su sociedad tiene una filosofía expansionista, lo que suele causar problemas a los que penetran en sus tierras. Más que recurrir a la guerra, los abejales prefieren vencer a sus rivales mediante sus recursos e industria superiores.

Un abejal parece una especie de cruce entre un elfo y una abeja. La reina y los vasallos miden más de 7' de alto, y tienen brazos

y piernas esbeltos pero nervudos. Los soldados miden al menos 10' de alto, y son considerablemente más musculosos que las otras dos variedades. Los pies y manos de los abejales tienen cuatro dedos. Su cuerpo está cubierto de un pelaje hirsuto, con bandas coloreadas, alternativamente, de negro y amarillo. La cabeza y rasgos faciales recuerdan a los de los elfos, excepto porque los abejales tienen largas antenas, y sus ojos son negros y compuestos. También poseen alas translúcidas, como las de las abejas.

Los abejales hablan común, élfico y silvano.

COMBATE

Los abejas prefieren combatir desde el aire, efectuando ataques a distancia y sónicos por encima de sus enemigos. Si se ven forzados a combatir en tierra, coordinarán sus ataques para hacer el mejor uso posible de sus armas a distancia (y aquellos que son capaces de lanzarlos, de sus conjuros). En el combate cuerpo a cuerpo, prefieren aglomerarse como un enjambre en torno a los enemigos más duros, para inocularles su veneno debilitante. Los abejas luchan hasta la muerte, porque creen que la cobardía sobre el campo de batalla puede condenar a toda la colmena. No suelen llevar armaduras, ya que éstas les impiden volar.

Zumbido (Sb): como acción de asalto completo, un abeja puede batir sus alas para crear un zumbido adormecedor en una extensión de 60'. Todas las criaturas en la zona deben realizar una salvación de Voluntad (ver CD, más adelante) o quedar dormidas, como con el conjuro *dormir*. No hay límite de DG para este efecto. Los abejas son inmunes a sus propios ataques de zumbido, así como a los de otros abejas.

Agarrón mejorado (Ex): si la criatura logra alcanzar con ambas garras a otra criatura, al menos, una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (ver bonificadores a la presa, más adelante). Si consigue inmovilizar a su oponente, automáticamente le alcanza con su aguijón. En ese momento, el abeja puede realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las garras para inmovilizar a su oponente. La víctima sufrirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa, pero no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de las garras y del aguijón.

Mente colectiva (Ex): todos los abejas que se encuentren a 25 millas o menos de su reina están en comunicación permanente. Si uno es consciente de algún peligro en particular, todos lo serán. En un grupo, si uno solo no está desprevenido, ninguno de ellos lo estará. Ningún abeja en un grupo puede ser flanqueado, si no lo son todos las demás.

VASALLO

Los vasallos son la columna vertebral de la sociedad de los abejas. Son ellos los que realizan los trabajos humildes en la colmena. Recogen polen, mantienen la ciudad colmena, y obedecen todas las órdenes de su

reina. Los vasallos producen los bienes necesarios para la sociedad abeja, proporcionan tanto los servicios rutinarios como los especializados, y hacen avanzar la cultura y la tecnología de la ciudad colmena. Algunos incluso dejan atrás sus tareas más mundanas y siguen caminos más individualistas, como los de la filosofía, el arte, la religión o la política. Estos abejas forman un cónclave de élite, llamado la corte vasalla, que sirve como consejo de la reina y la informa directamente.

Combate

A menos que se les haya ordenado atacar, los vasallos huyen del combate para alertar a la colmena de la amenaza. Cuando van armados para la batalla portan manguales ligeros.

Zumbido (Sb): salvación de Voluntad, CD 9.

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa de un vasallo es de +1.

Veneno (Ex): un vasallo inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 10) con cada ataque de aguijón que tenga éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d4 puntos de daño de Fuerza).

SOLDADO

Estas criaturas representan un tercio de la población de la ciudad colmena. Los soldados son el ejército de la reina, la primera y última línea de defensa de la colmena. Son entrenados para responder con rapidez a cualquier peligro. Los soldados consideran a las civilizaciones más cercanas como amenazas, y tratan a los visitantes inesperados con profunda suspicacia.

Combate

A menudo se llama a los soldados abejas "alas de tormenta", a causa del sonido atronador que producen en la batalla. Prefieren enfrentarse a las amenazas usando en primer lugar sus ataques de alas de tormenta y sus arcos, y atacando cuerpo a cuerpo luego, con sus roncadas y aguijones, si es necesario.

Zumbido (Sb): salvación de Voluntad, CD 14.

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa para un soldado es de +6.

Veneno (Ex): un soldado inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 16) con cada ataque de aguijón que tenga éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (2d4 puntos de daño de Fuerza).

Alas de tormenta (Sb): usando una acción de asalto completo, un soldado que esté volando puede mantenerse inmóvil y producir un destructivo ataque sónico con sus alas. El ataque inflige 6d6 puntos de daño a todo aquel (excepto otros abejas) que esté a una distancia de hasta 40' (Reflejos mitad CD 16). Una vez que el soldado ha usado esta aptitud, no puede volver a hacerlo hasta 1d4 asaltos más tarde.



Enemigo especial (Ex): un soldado abeja puede elegir un tipo de criatura como enemigo especial. Esta aptitud es similar a la de Enemigo predilecto de los exploradores, y el soldado puede elegir de la misma lista (ver el epígrafe del Explorador, en el capítulo 3 del *Manual del jugador*). Un soldado puede elegir un solo enemigo especial.

El soldado recibe un bonificador de +3 para las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia, siempre que esté usando estas habilidades contra su enemigo especial. El soldado también recibe este mismo bonificador para las tiradas de daño contra criaturas del tipo elegido.

REINA

En la cumbre de la sociedad abeja se encuentra la reina, que gobierna con poder absoluto. Todos los abejas de su reino viven y mueren a sus órdenes. Aunque ha nacido para gobernar, la reina suele pedir su opinión al consejo antes de acometer decisiones importantes.

La reina elige un compañero de entre los vasallos del consejo, y cría personalmente a las futuras reinas. En cada ciudad colmena hay de una a cinco reinas jóvenes, además de la reinante. Cada una de estas reinas jóvenes tiene las mismas estadísticas que un vasallo.

Combate

Una reina abeja puede lanzar poderosos conjuros si se la amenaza, y su veneno es más virulento que el de cualquier otro abeja. No obstante, no suele entrar en combate, ya que depende principalmente de sus soldados para protegerla.

Zumbido (Sb): salvación de Fortaleza CD 21.

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa para una reina es de +18.

Veneno (Ex): una reina inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 20) con cada ataque de aguijón que tenga éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d2 puntos de consunción de Fuerza).

Conjuros: una reina abeja puede lanzar conjuros divinos como un druida de 16.º nivel (conjuros/día 6/7/6/6/5/5/3/3/2; salvación CD 15 + nivel del conjuro).

SOCIEDAD DE LOS ABEJAS

La ciudad colmena es el centro de la atareada sociedad abeja. Los vasallos zumban aquí y allá, asegurándose de que los servicios importantes de la ciudad siguen funcionando, mientras que vigilantes patrullas de soldados mantienen la paz y defienden la colmena de amenazas externas. Los abejas son muy imperialistas, aunque no se preocupan tanto de conquistar a otras razas como de construir nuevas ciudades colmena. Sin embargo, esta meta les hace entrar en conflicto con casi cualquier otra raza que encuentran, ya que las sociedades que se cruzan en su camino deben luchar por el espacio y los recursos o ser expulsadas por la civilización abeja.

Cuando una ciudad colmena crece demasiado, se entrega a una de las reinas jóvenes una sustancia llamada jalea real, que la convierte en una reina plenamente desarrollada. La nueva reina toma entonces veinte vasallos y cinco soldados y parte para formar una nueva ciudad colmena en un emplazamiento previamente elegido.

PERSONAJES ABEJAS

Aunque la sociedad de los abejas es extremadamente rígida, en la col-

mena hay suficiente libertad como para que un abeja pueda elegir su profesión libremente. Aun así, relativamente pocos abejas desean progresar como personajes. Para aquellos que lo hacen, la clase predilecta es druida para las reinas y vasallos y explorador para los soldados.

El nivel efectivo de personaje de un PJ abeja es su nivel de clase más el modificador adecuado: +3 para los vasallos, +11 para los soldados, +21 para las reinas. Por ejemplo, un vasallo druida de 1.º nivel tiene un NEP de 4, y es el equivalente de un personaje de 4.º nivel.

ACECHADOR DE LAS DUNAS

Ajeno Mediano (tierra, maligno)

Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 17 (+7 natural), toque 10, desprevénido 17

Ataques: golpetazo +9 c/c

Daño: golpetazo 1d8+4

Frente/Alcance: 5 × 5'/5'

Ataques especiales: beso de muerte, alarido

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, RD 10/+1, rastreo mejorado, salto, RC 20

Salvaciones: Fort +7, Ref +5, Vol +7

Características: Fue 16, Des 10, Con 14, Int 13, Sab 15, Car 11

Habilidades: Avistar +8, Buscar +7, Equilibrio +6, Esconderse +6, Escuchar +9, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +9, Saber (naturaleza) +4, Saltar +5, Trepas +19

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: desierto o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

Los acechadores de las dunas son criaturas nativas del plano elemental de la tierra, aunque a menudo se les puede encontrar también en los Yermos grises del Hades. Estos monstruos se deleitan con la maldad, y su único placer es extenderla como una plaga. Desprecian el plano Material y lo evitan tanto como les sea posible. Incluso así, a veces son convocados allí por personajes malignos para matar a alguien o para llevar a cabo otras tareas.

El acechador de las dunas tiene aspecto humanoide. Mide aproximadamente 7' de alto, pero sería más alto si se le estirara o se le obligara a permanecer erguido. Tiene la cabeza triangular, y el cuello le nace cerca de la parte superior de ésta, lo que provoca que la puntiaguda barbilla, la boca dentada y la cara lasciva le cuelguen bajo los hombros. El cuerpo desgarbado del acechador de las dunas carece de pelo, y su piel roja, polvorienta y áspera, no tiene poros. La combinación de piernas cortas, brazos largos y postura encorvada hace que las manos le arrastren por el suelo. Sus dedos, tanto los de las manos como los de los pies (cuatro en cada extremidad), son largos y huesudos. La criatura posee unos hombros descomunales y un enorme pecho, que termina en una cintura y caderas delgadas.



Un acechador de las dunas al que su convocador le haya asignado una misión tratará de cumplir sus instrucciones al pie de la letra, excluyendo cualquier otra cosa. Le molesta pasar tiempo en el plano Material, e intentará hacer que su estancia allí sea lo más corta posible. En ocasiones, las instrucciones del convocador son expresadas de tal forma que el acechador de las dunas no puede cumplirlas. En tal caso, quedará atrapado en el plano Material, donde dará rienda suelta a su frustración matando a todas las criaturas que encuentre.

A pesar de sus aptitudes sónicas, los acechadores de las dunas no hablan, aunque pueden entender común y terraro.

COMBATE

La táctica preferida del acechador de las dunas es esconderse en un área rocosa y atacar tendiendo una emboscada. Cuando es posible, intenta ponerse a una altura superior a la de sus oponentes, trepando a una roca o estructura para ocultarse.

A menudo, comienza el ataque usando su *alarido* para desorientar a un grupo de oponentes, y saltando después al combate para administrar su beso de muerte. Cuando los enemigos están a su alcance, el acechador de las dunas suele preferir otorgar un beso de muerte a un solo objetivo a proferir un *alarido* contra todo el grupo. El objetivo predilecto es el que busca matar, el que representa un peligro mayor, o aquel cuyo alineamiento parezca más decididamente bueno (dada la psicología demente del acechador de las dunas, este último podría ser cualquiera, pero los paladines suelen destacar).

Beso de muerte (Sb): el beso de muerte es un efecto sónico de muerte que el acechador de las dunas produce con la cara presionada directamente contra la de la víctima. Si el acechador de las dunas tiene éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo (+9 c/c),

el oponente deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 15): si tiene éxito, quedará aturrido durante 1 salto; si falla, letales vibraciones se propagarán por su cuerpo, y morirá instantáneamente. Esta aptitud se puede usar a voluntad.

Alarido (St): tres veces al día, el acechador de las dunas puede crear un efecto idéntico al de un conjuro de *alarido* (nivel 6.º de lanzador; salvación de Fortaleza CD 14), excepto porque el sonido que produce parece una tos sonora y áspera.

Rastreo mejorado (Ex): el acechador de las dunas es un consumado rastreador, y acecha a sus víctimas tan bien como lo haría un acechador invisible. Al igual que esta criatura, para seguir el rastro de su presa realizará pruebas de Avistar, no de Supervivencia.

Salto (Ex): a voluntad, el acechador de las dunas puede producir un efecto de *salto* (nivel 6.º de lanzador).

Rasgos de ajeno: los acechadores de las dunas poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser revividos ni resucitados.

Habilidades: los acechadores de las dunas reciben un bonificador racial de +4 a las pruebas de Intimidar.

AFILANTE

Ajeno Mediano (legal)

Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30'

CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, desprevenida 14

Ataques: garra +1 c/c, o espada larga +1 c/c

Daño: garra 1d6, espada larga 1d8/19-20

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: tormenta de cuchillas

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, RD 5/+1 (sólo armas cortantes y perforantes), resistencia al fuego 5, resistencia al frío 5, inmunidades

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 11, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10

Habilidades: Arte +4 (fabricación de armas), Saltar +4

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario, pareja, compañía (3-6) o escuadra (11-20)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: legal (siempre); normalmente legal neutral o legal maligno

Avance: según clase de personaje

Los afilantes son seres xenófobos con forma humanoide. Aunque provienen del Aqueronte, los eruditos creen que esta raza emigró hasta allí desde otro plano, posiblemente los Nueve infiernos de Baator, la Eternidad desolada de Gehenna, o incluso algún plano desconocido basado en el metal.

La piel de los afilantes es de un tono metálico mate, y está salpicada de trozos con púas metálicas. Sus ojos relucen como fragmentos de hielo púrpura, y su sangre es negra y oleosa.

Los afilantes hablan común, y aquellos con una puntuación de Inteligencia lo bastante alta como para hablar lenguas adicionales suelen hablar también infernal.

COMBATE

Los afilantes saltan con rapidez a la batalla, confiando en su dura piel y su agilidad natural para hacer frente a cualquier combate. Son valientes, así que suelen dirigir sus ataques a los combatientes más peligrosos que vean.

Tormenta de cuchillas (Ex): una vez al día, un afilante puede lanzar un cono de 15' de trocitos de su piel, como si fuera una lluvia de metralla, que inflige 2d6 puntos de daño perforante a cualquier criatura dentro de su alcance. Se permite una salvación de Reflejos (CD 10) para sufrir la mitad del daño. Tras este ataque, el bonificador de armadura natural del afilante baja a +2 durante 24 horas.

Inmunidades (Ex): los afilantes no sufren daño por ácido, y son inmunes a los ataques de herrumbre, a pesar de su piel metálica.

Rasgos de ajeno: los afilantes poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser reanimados ni resucitados.

SOCIEDAD DE LOS AFILANTES

La mayor parte de los afilantes vive en la ciudad de Zoronor, en Ocanthus, la cuarta capa del Aqueronte. No obstante, otros vagan por otros estratos del Aqueronte, o incluso por otros planos. Los afilantes son criaturas supersticiosas y xenófobas, así que no es de extrañar que detesten las intrusiones en su territorio (por supues-

to, al ser residentes de Ocanthus, un lugar en el que hay tormentas de cuchillas, no suelen recibir visitantes). Su sociedad es propensa a los conflictos internos, pero se agruparán inmediatamente frente a los peligros externos. Los afilantes que viajan por los planos sí son razonablemente amistosos con los extraños, quizá porque han adquirido una cierta tolerancia con el resto de los seres por medio del contacto constante. Incluso así, tienden a no confiar en los que no conocen.

PERSONAJES AFILANTES

La clase predilecta de los afilantes es la de guerrero. Los líderes suelen ser clérigos/guerreros, y esta raza también es conocida por sus asesinos. Los clérigos afilantes suelen adorar a Héctor.

El nivel efectivo de personaje de un PJ afilante es su nivel de clase +1. Por ejemplo, un guerrero afilante de 1.^{er} nivel tiene un NEP de 2, y es el equivalente de un personaje de 2.^o nivel.

AGUJOSO

Planta Mediana

Dados de golpe: 3d8+3 (16pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 14 (+4 natural), toque 10, desprevenido 14

Ataques: agujas +2 a distancia, o 2 garras +3 c/c

Daño: agujas 1d12 +1, garra 1d4+1

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Cualidades especiales: Rasgos de planta

Salvaciones: Fort +4, Ref +1, Vol +3

Características: Fue 12, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 15, Car 5

Habilidades: Escondarse +0*

Terreno/Clima: cualquier bosque

Organización: solitario o arboleda (5-50)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 4-9 DG (Mediano)

Aunque el agujoso se parece exteriormente a un humanoide, se trata en realidad de una planta móvil. Al carecer de raíces, los agujosos tienen que ingerir el agua y los nutrientes, a través de una estructura que se asemeja a una boca. En la mayoría de las circunstancias, los movimientos del agujoso son lentos y majestuosos. Cuando se enfrentan al peligro, sin embargo, pueden ser casi tan rápidos y ágiles como los humanos.

El agujoso es una criatura verde, sin pelo y bipeda, cuyo cuerpo está cubierto de unas cerdas cortas y duras (en realidad son espinas parecidas a agujas). En términos humanos, su cuerpo es bastante delgado, incluso tiene un aspecto demacrado. Sus brazos terminan en unas "manos" que poseen unas garras de aspecto atroz (en realidad, unas espinas grandes y fuertes). La coloración de las pequeñas hojas que cubren el cuerpo del monstruo refleja la del follaje que las rodea: verdes en primavera y verano, rojas y amarillas en otoño y marrones en invierno. Los agujosos son de hoja caduca, así que pierden sus hojas e hibernan durante la esta-



ción fría. Un agujoso letárgico, se parece a un árbol con dos ramas, con la tenue silueta de una cara en la corteza, en la parte superior de su cuerpo.

Los agujosos no poseen sociedad o cultura conocidas. Viven en los bosques sin más organización social de la que puedan tener los árboles, o los arbustos. Sus necesidades alimenticias se satisfacen al absorber la luz solar, y al comer detritus, hojas caídas y ocasionalmente, animales del bosque muertos. Se reproducen por semillas, que son producidas por todo agujoso durante el otoño. Las vainas (de color marrón), están cubiertas de espinas punzantes. Al caer cerca de la planta madre, las arboledas de agujosos comunes suelen aparecer allí donde una ha elegido pasar la temporada.

Lo único capaz de irritar a un agujoso son los elfos: los odian a muerte. Los agujosos comunes pueden notar su presencia a 1.500' y siempre se abalanzan para atacarlos cuando los detectan. Sin embargo, el monstruo posee suficiente inteligencia y astucia como para no cometer un suicidio si detecta que no tiene posibilidades de destruirlos con éxito. Si se ve superado en número, puede seguir la pista del objetivo, hasta que vea la presencia, en número suficiente, de otros agujosos reunidos en la zona, para así mover la balanza en contra de los enemigos. Los agujosos comunes hablan silvano.

COMBATE

Los agujosos comunes no son unos luchadores espectaculares en el cuerpo a cuerpo a poca distancia. Su arma favorita son las pequeñas agujas que cubren su cuerpo. En cada asalto, un agujoso puede lanzar un grupo de agujas desde su cuerpo (incremento de distancia 20', máxima distancia 200'). El número preciso de agujas lanzadas no importa; tanto si todas alcanzan a un oponente objetivo, o a un grupo, como si fallan, conllevan 1d12+1 puntos de daño. Si se ve forzado a un cuerpo a cuerpo, un agujoso ataca con sus garras.

Los grupos de agujosos comunes atacan individualmente, sin plan alguno ni dirección. Cada uno es lo suficientemente astuto para determinar dónde es mejor lanzar sus ataques, pero no le importa en absoluto el destino del resto de su especie en la batalla.

Rasgos de planta (Ex): los agujosos comunes son inmunes al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, y polimorfismo. No están sujetos a golpes críticos ni efectos enajenadores. Las criaturas también poseen visión en la penumbra.

Habilidades: la coloración y las agujas de un agujoso, le dotan de un camuflaje excelente en el bosque. Mientras está allí, tiene un bonificador racial de +16 en las pruebas de Esconderse cuando permanece inmóvil. Este bonificador cae a +8 cuando se mueve hasta a mitad de velocidad.

ANIMAL LEGENDARIO

En todo el mundo las leyendas hablan de unos animales extraordinarios de gran fuerza, velocidad y poder. Este tipo de animales pueden haber salvado una aldea, haber hecho frente a una manada de depre-

adores para proteger a las crías, haber ayudado a algún héroe legendario en una empresa divina, o haber guiado a un niño perdido hasta un lugar seguro. Se trata de los animales legendarios. Según algunas teorías, este tipo de criaturas han sido imbuidas de un poder mayor que el de los demás animales, así que pueden servir como defensores de la naturaleza. De hecho, no existen hasta que no hay necesidad de ellos. Los animales legendarios están creados a partir de animales normales de su misma clase, por el poder de la naturaleza (o de una deidad), siempre que un personaje del nivel apropiado necesite de su compañía. Por ello, muy pocas veces se les ve sin la presencia de un druida de alto nivel o de algún otro personaje de nivel avanzado.

COMBATE

Los animales legendarios no son más grandes que los animales normales del mismo tipo, pero son mucho más peligrosos en el combate.

Tiros de salvación: un animal legendario tiene todas las salvaciones a un rango elevado.

ÁGUILA LEGENDARIA

Con sus plumas de un blanco claro y un amarillo brillante, el águila legendaria está considerada como un augurio de buen clima, y de que se avecinan buenos tiempos.

TD Combate

Como todos los pájaros de presa, el águila legendaria es carnívora y caza otros pájaros, así como pequeños reptiles, serpientes y mamíferos. Ataca desde el aire con sus garras y su pico.

Habilidades: un águila legendaria recibe un bonificador racial +12 en las pruebas de Avistar realizadas a la luz del día.

SIMIO LEGENDARIO

Este simio muy parecido al gorila común, pero hasta el observador no experto puede ver que es mucho más rápido, más fuerte y más duro que otros de su clase.

Combate

Los simios legendarios son agresivos y territoriales. Se lanzan sobre sus oponentes desde los árboles para arrancarles la carne con sus garras y dientes.

Rasgar (Ex): si un simio legendario golpea a un solo objetivo con ambas garras, se aferra al cuerpo del oponente y le arranca la carne. Este ataque supone 2d8+15 puntos de daño.

Olfato (Ex): un simio legendario puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

LOBO LEGENDARIO

Es un lobo de aspecto fiero, y pelaje negro, blanco o gris. Se trata de un animal que generalmente no es agresivo con los humanoides, aunque una inanición extrema puede hacerle atacar.

	Águila legendaria Animal Pequeño	Simio legendaria Animal Mediano	Lobo legendaria Animal Mediano
Dados de golpe:	12d8+36 (90pg)	13d8+39 (97 pg)	14d8+70 (133 pg)
Iniciativa:	+10	+3	+9
Velocidad:	10', V1 100'(regular)	40', Tr 20'	60'
CA:	25(+1 tamaño, +10 Des, +4 natural), toque 21, desprevénido 15	19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, desprevénido 16	24 (+9 Des, +5 natural), toque 19, desprevénido 15
Ataques:	2 garras +20 c/c y mordisco +15 c/c	2 garras +19 c/c y mordisco +14 c/c	mordisco +19 c/c
Daño:	garra 1d6 +2, mordisco 1d8 +1	garra 1d8+10, mordisco 2d6+5	mordisco 2d6 +10
Frente/Alcance:	5x5'/5'	5x5'/5'	5x5'/5'
Ataques especiales:	—	rasgar 2d8+15	derribo
Cualidades espec.:	visión en la penumbra	visión en la penumbra, olfato	visión en la penumbra, olfato
Salvaciones:	Fort +11, Ref +18, Vol +11	Fort +11, Ref +11, Vol +11	Fort +14, Ref +18, Vol +11
Características:	Fue 15, Des 30, Con 17, Int 2, Sab 16, Car 13	Fue 30, Des 17, Con 16, Int 2, Sab 17, Car 11	Fue 25, Des 28, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Habilidades:	Escuchar +10, Avistar +10*	Avistar +9, Moverse sigilosamente +11, Trepas +19	Avistar +10, Escondese +13, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +12, Supervivencia +4*
Dotes:	Sutileza con un arma (mordisco) (A)	Sutileza con un arma (mordisco) (A)	Sutileza con un arma (garra) (A)
Terreno/Clima:	cualquier bosque, colina, llanuras y montañas	Bosques templados, montañas y subterráneo	cualquier bosque, colina, montaña planicie y subterráneo
Organización:	solitario o pareja	solitario, pareja o compañía (3-5)	solitario o rebaño (5-8)
Valor de desafío:	6	7	7
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	13-24 DG (Pequeño)	14-26 DG (Mediano)	15-30 DG (Mediano)

Combate

Un lobo legendaria que está solo puede luchar, o puede retirarse para unirse a la manada. Siempre que les resulta posible, los lobos legendarios viven, se trasladan y cazan, en manadas.

Derribo (Ex): un lobo legendaria que golpea a un oponente con un ataque de mordisco, puede intentar derribar al oponente como acción gratuita (ver Derribo en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*), sin hacer un ataque de toque o provocar un ataque de oportunidad. Si fracasa, el oponente no puede reaccionar para derribar al lobo legendaria.

Olfato (Ex): un lobo legendaria puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Habilidades: un lobo legendaria recibe un bonificador racial +2 en las pruebas de Escuchar, Moverse sigilosamente y Avistar, y un bonificador racial +4 en las pruebas de Escondese. *También recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Supervivencia cuando rastrea con el olfato.

SERPIENTE LEGENDARIA

La serpiente legendaria es una constrictor con una mordedura potente y venenosa que se encuentra en lagos subacuáticos, en ríos y arroyos. Sólo ataca cuando se ve amenazada.

Combate

Constreñir (Ex): si consigue una prueba de presa, una serpiente legendaria puede constreñir a un oponente apresado, infligiendo 1d8+12 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si una serpiente legendaria ataca a un oponente Grande o más pequeño con un ataque de mordisco, inflige un daño normal, e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +24). Si consigue inmovilizar, puede constreñir en el mismo asalto. Después, la serpiente legendaria tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar sus anillos para agarrar al oponente (penalizador de -20 en la prueba de presa, pero la serpiente legendaria no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa realizada en asaltos sucesivos automáticamente inflige daño por mordisco y constreñir.

Veneno (Ex): una serpiente legendaria inyecta su veneno (salvación de Fortaleza 25) con cada ataque de mordisco que logra. El daño inicial y secundario es el mismo (1d8 puntos de daño de Constitución).

Olfato (Ex): una serpiente legendaria puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Habilidades: una serpiente legendaria recibe un bonificador racial de +8 en las pruebas de Escondese, Escuchar y Avistar, y un bonificador racial +16 en las pruebas de Equilibrio. Puede utilizar su modificador de Fuerza o Destreza (el que sea mejor) en pruebas de Trepas.

CABALLO LEGENDARIO

Los caballos legendarios nunca pueden ser domesticados, sólo se puede llegar a un acuerdo con ellos. Las antiguas leyendas nos hablan de héroes que montaban a estas criaturas, pero incluso estas historias son muy escasas y poco frecuentes.

	Serpiente legendaria Animal Grande	Caballo legendario Animal Grande	Oso legendario Animal Grande
Dados de golpe:	16d8+112 (184 pg)	18d8+144 (225 pg)	20 d8+140 (230 pg)
Iniciativa:	+7	+2	+2
Velocidad:	30', Tr 30', Nd 30'	80'	50'
CA:	22 (-1 tamaño, +7 Des, +6 natural), toque 16, desprevenido 15	19 (-1 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 17	21 (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 11, desprevenido 19
Ataques:	mordisco +19 c/c	2 pezuñas +21 c/c y mordisco +16 c/c	2 garras +27 c/c y mordisco +22 c/c
Daño:	mordisco 1d8+12 más veneno	pezuña 2d6+9, mordisco 1d6+4	garra 2d6+13, mordisco 4d6+6
Frente/Alcance:	5x10' (anillada)/10'	5x10'/5'	5x10'/5'
Ataques especiales:	constreñir 1d8+12, agarrón mejorado	—	agarrón mejorado, veneno
Cualidades espec.:	visión en la penumbra, olfato	visión en la penumbra, olfato	visión en la penumbra, olfato
Salvaciones:	Fort +17, Ref +17, Vol +12	Fort +19, Ref +13, Vol +13	Fort +19, Ref +14, Vol +15
Características:	Fue 27, Des 24, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 7	Fue 29, Des 14, Con 27, Int 2, Sab 15, Car 10	Fue 36, Des 15, Con 25, Int 2, Sab 16, Car 13
Habilidades:	Avistar +12, Equilibrio +24, Escondarse +14, Escuchar +12, Nadar +16, Tregar +22	Avistar +9, Escuchar +9	Avistar +8, Escuchar +8, Nadar +1
Terreno/Clima:	tierra templada y cálida, cualquier terreno	cualquier bosque, colina, montaña	acuático y subterráneo
Organización:	solitario	solitario o rebaño (6-30)	planicie o subterráneo
Valor de desafío:	8	8	9
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	17-32 DG (Grande)	19-36 DG (Grande)	21-40 DG (Grande)

	Tigre legendario Animal Grande	Tiburón Legendario Animal Enorme (Acuático)
Dados de golpe:	26d8+182 (299 pg)	30d8+210 (345 pg)
Iniciativa:	+4	+4
Velocidad:	50'	Nd 100'
CA:	23 (-1 tamaño, +4 Des, +10 natural), toque 13 desprevenido 19	22 (-2 tamaño, +4 Des, +10 Natural), toque 12, desprevenido 18
Ataques:	2 garras +29 c/c y mordisco +24 c/c	mordisco +29 c/c
Daño:	garra 2d6+11, mordisco 2d8+5	mordisco 2d8+13
Frente/Alcance:	5x10' /5'	10x20' /10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, saltar, desgarrar 2d6+5	agarrón mejorado, engullir
Cualidades espec.:	visión en la penumbra, olfato	olfato agudo, visión en la penumbra
Salvaciones:	Fort +22, Ref +19, Vol +17	Fort +24; Ref +21, Vol +19
Características:	Fue 33, Des 18, Con 24, Int 2, Sab 15, Car 11	Fue 28, Des 19, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 7
Habilidades:	Avistar +7, Escondarse +8*, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +12, Nadar +14, Saltar +15	Avistar +9, Escuchar +9, Nadar +17
Terreno/Clima:	cualquier bosque, colina, montaña, planicie y subterráneo	acuático/cualquiera
Organización:	solitario o pareja	solitario, pareja o banco (3-5)
Valor de desafío:	10	10
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	27-48 DG (Grande)	31-60 DG (Enorme)

Combate

Un caballo legendario puede luchar mientras lleva en su grupa a un jinete, pero el jinete no puede atacar a menos que consiga una prueba de Monta (CD10).

Olfato (Ex): un caballo legendario puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Capacidad de carga: para el caballo legendario una carga ligera es de 0-1.200 libras, una media es de 1.201-2.400 libras, y una

carga pesada es de 2.401-3600 libras. Un caballo legendario puede tirar de 18.000 libras.

OSO LEGENDARIO

El oso legendario no suele atacar a los humanos. Su dieta consiste fundamentalmente en plantas y pescado.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): si un oso legendario ataca a un oponente Mediano o más pequeño, efectúa daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +32). Posteriormente, el oso legendario tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar sus garras para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el oso legendario no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos consecutivos inflige daño por garra.

TIGRE LEGENDARIO

El tigre legendario es el depredador terrestre más fiero y peligroso del reino animal. Mide de 8 a 10' de largo y pesa hasta 600 libras.

Combate

Un tigre legendario prefiere atacar en una emboscada, saltando sobre su presa.

Agarrón mejorado (Ex): si un tigre legendario ataca a un oponente Mediano o menor con un ataque de mordisco, provoca daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +34). Si consigue inmovilizar, puede intentar desgarrar en el mismo asalto. Posteriormente, el tigre legendario tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar sus mandíbulas para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el tigre legendario no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice durante asaltos sucesivos, automáticamente inflige daño por mordisco.

Saltar (Ex): si un tigre legendario ataca, puede realizar un ataque completo (incluyendo un intento de desgarrar, ver abajo) incluso aunque se haya movido.

Desgarramiento (Ex): en cualquier asalto en el que un tigre legendario ha agarrado a un oponente (ver Agarrón mejorado, arriba), puede realizar dos ataques de desgarramiento (+29 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras, de $2d6+5$ puntos de daño cada uno. El tigre legendario también puede intentar desgarrar a un oponente cuando salta sobre él.

Olfato (Ex): un tigre legendario puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden rastreándolos con el olfato.

Habilidades: un tigre legendario recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.* En zonas de hierba alta o maleza tupida, el bonificador de Esconderse sube a +16.

TIBURÓN LEGENDARIO

El tiburón legendario caza todo lo que se encuentra en el mar.

Combate

Agarrón mejorado (Ex): si un tiburón legendario ataca a un oponente Grande o más pequeño, con un ataque de mordisco, recibe daño normal y luego el tiburón intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +39). Si consigue inmovilizar, puede intentar tragarse la presa en el siguiente asalto. Igualmente, el tiburón legendario tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar su boca para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el tiburón legendario no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que

JE consigue en asaltos sucesivos comporta automáticamente daño por mordisco.

Engullir (Ex): un tiburón legendario puede tragarse a una criatura Grande o más pequeña, consiguiendo una prueba de presa (bonificador de presa +39), suponiendo que ya tenga a ese oponente entre sus fauces (ver agarrón mejorado, arriba). Una vez que está dentro del tiburón legendario, el oponente se enfrenta a $2d8+13$ puntos de daño contundente, más $1d8+4$ puntos de daño por ácido por asalto en el estómago del tiburón. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar y salir del estómago, para volver a la boca del tiburón legendario, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para poder liberarse. Igualmente, una criatura puede intentar abrirse paso con las garras o con armas perforantes y cortantes ligeras. Esto supone al menos 50 puntos de daño para el estómago (CA18), y así puede crear una abertura lo suficientemente grande como para escapar. Una vez que una sola criatura engullida sale, la acción muscular cierra la abertura, así que, si hay otro oponente engullido, éste debe crear su propia abertura.

El estómago de un tiburón legendario puede contener hasta 2 oponentes Grandes, 8 medianos, 32 Pequeños o 128 Menudos u oponentes más pequeños.

Olfato agudo (Ex): un tiburón legendario percibe a las criaturas en un radio de 180', por medio del olfato y detecta la sangre en el agua a una distancia de hasta 1 milla.



ANIMAL TERRIBLE

Los animales terribles son versiones mayores, más duras y más feroces de los animales normales. Tienden a tener un aspecto cruel y prehistórico.

COMBATE

Los animales terribles son feroces luchadores que prefieren el combate cuerpo a cuerpo. Son territoriales, y atacan a cualquiera que entre en su territorio o amenace sus guaridas.

Tiros de salvación: todos los tiros de salvación de un animal terrible son buenos.

SAPO TERRIBLE

En general, estos anfibios son tímidos y poco agresivos. Normalmente no son peligrosos para los humanoides.

Combate

Aunque los sapos terribles no son propensos a combatir, muerden si se les molesta. El ataque de lengüetazo del sapo terrible tiene un alcance de 10', sin incrementos de distancia.

Veneno (Ex): el sapo terrible inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 14) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d6 puntos de daño de Constitución).

Agarrón mejorado (Ex): si un sapo terrible logra alcanzar con un ataque de mordisco o lengüetazo a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con

ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +3). Si lo inmoviliza, puede intentar engullir a su oponente. Alternativamente, el sapo terrible tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar la boca para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el sapo terrible no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Engullir (Ex): el sapo terrible puede engullir a un oponente apresado que sea al menos una categoría de tamaño menor que el mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +3). Una vez dentro del sapo, el oponente sufre cada asalto 1d6 puntos de daño contundente y 1d4 puntos de daño por ácido del estómago del sapo terrible. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera del estómago hasta volver a la boca del sapo, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 10 puntos de daño al buche (CA 13) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. El estómago de un sapo terrible Mediano puede contener 2 criaturas Pequeñas u 8 Menudas o menores.

Habilidades: el sapo terrible recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Escondarse, y un bonificador racial de +8 a las pruebas de Saltar.

	Caballo terrible Animal Grande	Alce terrible Animal Enorme	Elefante terrible Animal Gargantuesco
Dados de golpe:	8d8+48 (84 pg)	12d8+60 (114 pg)	20d8+200 (290 pg)
Iniciativa:	+1	+0	+1
Velocidad:	60'	50'	30', Tr 10'
CA:	16 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 15	15 (-2 tamaño, +7 natural), toque 8, desprevenido 15	10 (-4 tamaño, +4 natural), toque 6, desprevenido 10
Ataques:	2 pezuñas +11 c/c y mordisco +6 c/c	golpetazo +14 c/c y 2 pezuñas +9 c/c, o cornada +14 c/c	golpetazo +26 c/c y dos pisotones +21 c/c o cornada +26 c/c
Daño:	pezuña 1d6+6, mordisco 1d4+3	golpetazo 2d6+7, pezuña 2d4+3, cornada 2d8+10	golpetazo 2d8+15, pisotón 2d8+7, cornada 2d6+5
Frente/Alcance:	5 x 10'/5'	10 x 20'/10'	20 x 40'/10'
Ataques especiales:	—	pisotear 2d8+10	pisotear 4d6+22
Cualidades espec.:	visión en la penumbra, olfato	visión en la penumbra, olfato	visión en la penumbra, olfato
Salvaciones:	Fort +12, Ref +7, Vol +8	Fort +13, Ref +8, Vol +8	Fort +22, Ref +12, Vol +14
Características:	Fue 22, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 15, Car 14	Fue 24, Des 11, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 7	Fue 40, Des 11, Con 30, Int 2, Sab 15, Car 7
Habilidades:	Avistar +8, Escuchar +8	Avistar +6, Escuchar +6	Avistar +8, Escuchar +8, Trepar +23
Terreno/Clima:	terrestre/cualquiera	bosques, colinas y montañas/ templado o frío	bosques y llanuras/cálido
Organización:	solitario o manada (6-30)	solitario o rebaño (6-30)	solitario o manada (6-30)
Valor de desafío:	4	7	10
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	9-16 DG (Grande), 17-24 DG (Enorme)	13-16 DG (Enorme), 17-36 DG (Gargantuesco)	21-30 DG (Gargantuesco), 31-45 DG (Colosal)

	Sapo terrible Animal Mediano	Halcón terrible Animal Mediano	Serpiente terrible Animal Enorme
Dados de golpe:	4d8+8 (26 pg)	5d8+10 (32 pg)	7d8+21 (52 pg)
Iniciativa:	+2	+6	+5
Velocidad:	30'	10', VI 80' (regular)	30', Tr 20', Nd 20'
CA:	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13	19 (+6 Des, +3 natural), toque 16, desprevenido 13	18 (-2 tamaño, +5 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataques:	mordisco +5 c/c y lengüetazo +5 distancia	2 garras +9 c/c y mordisco +4 c/c	mordisco +10 c/c
Daño:	mordisco 1d4 más veneno, lengüetazo —	garra 1d4+1, mordisco 1d6	mordisco 2d6+10, más veneno
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'	10 × 10' (enroscada)/10'
Ataques especiales:	veneno	—	constreñir 1d6+10, agarrón mejorado, veneno
Cualidades espec.:	visión en la penumbra	visión en la penumbra	visión en la penumbra, olfato
Salvaciones:	Fort +6, Ref +6, Vol +6	Fort +6, Ref +10, Vol +6	Fort +8, Ref +10, Vol +6
Características:	Fue 10, Des 14, Con 15, Int 2, Sab 15, Car 7	Fue 12, Des 22, Con 15, Int 2, Sab 15, Car 11	Fue 24, Des 20, Con 16, Int 1, Sab 13, Car 11
Habilidades:	Avistar +11, Escondarse +12, Escuchar +7, Saltar +11	Avistar +8*, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +8	Avistar +9, Equilibrio +14, Escondarse +15, Escuchar +9, Trepar +7
Dotes:	Sutileza con un arma (mordisco) (A)	Sutileza con un arma (garra) (A), Sutileza con un arma (mordisco) (A)	—
Terreno/Clima:	terrestre, acuático o subterráneo/templado	bosque, colina, llanura o montaña/cualquiera	terrestre, acuático o subterráneo/templado o cálido
Organización:	solitario o plaga (10-100)	solitario o pareja	solitario
Valor de desafío:	3	2	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	5-6 DG (Mediano), 7-10 DG (Grande)	5-8 DG (Mediano), 9-12 DG (Grande)	8-12 DG (Enorme), 13-16 DG (Gargantuesco)

HALCÓN TERRIBLE

Este pájaro de presa es capaz de llevarse cerdos, ovejas, e incluso algún caballo pequeño. El halcón terrible prefiere lugares altos y remotos para anidar.

El halcón terrible típico mide unos 5' de largo y tiene una envergadura de alas de unos 11'. La parte superior de su pico tiene una protuberancia ósea, y varias plumas largas le cuelgan con gracia de la cola y la parte inferior del cuerpo.

Habilidades: *un halcón terrible recibe un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar con luz diurna.

SERPIENTE TERRIBLE

La serpiente terrible combina la fuerza y potencia de la constrictor con el mordisco venenoso de la víbora.

La serpiente terrible parece una enorme víbora con escamas de color verde apagado o marrón y largos colmillos. En la cabeza, justo detrás de los ojos, tiene dos protuberancias óseas que parecen cuernos.

Combate

Constreñir (Ex): con una prueba de presa

con éxito, la serpiente terrible puede constreñir a un oponente que tenga apresado, infligiéndole 1d8+10 puntos de daño contundente.

Veneno (Ex): una serpiente terrible inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 16) con cada ataque de mordisco que tenga éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d6 puntos de daño de Constitución).

Agarrón mejorado (Ex): si una serpiente terrible logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +20). Si lo inmoviliza, también puede constreñir en el mismo asalto. Después, la serpiente terrible tiene la op-



ción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar la boca para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero la serpiente terrible no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de mordisco y constricción.

Olfato (Ex): la serpiente terrible puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: la serpiente terrible recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Escondarse, y un bonificador racial de +8 a las pruebas de Equilibrio.

CABALLO TERRIBLE

Estos agresivos y salvajes équidos deambulan por las tierras salvajes en manadas. Los caballos terribles se resisten a la doma tanto como cualquier otro animal salvaje.

Un caballo salvaje parece una versión grande de un caballo normal, excepto por las placas óseas de los laterales de la cabeza. A menudo, los cascos de los caballos terribles tienen los bordes irregulares, y sus crines tienden a estar enmarañadas.

Combate

El caballo terrible suele arremeter primero con los cascos y seguir después con un ataque de mordisco. Puede combatir llevando un jinete, pero éste no podrá atacar a su vez a menos que tenga éxito en una prueba de Montar (CD 10).

Carga transportable: la carga ligera para un caballo terrible puede ser de hasta 519 lb; la mediana va de 520 a 1038 lb; y la pesada está entre las 1039 y las 1554 lb. Un caballo terrible puede arrastrar 7785 lb.

Olfato (Ex): un caballo terrible puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

ALCE TERRIBLE

Un alce terrible macho es una bestia imponente y agresiva. Las hembras son menos agresivas que los machos, pero aun así pueden resultar formidables si sus crías están siendo amenazadas.

El cuerpo del alce terrible está cubierto por un pelaje enmarañado de color oscuro. La enorme cornamenta del macho puede llegar a medir hasta 12', y el animal puede llegar a pesar 3 toneladas. En primavera muda la cornamenta, de modo que no podrá realizar ataques de cornada hasta que vuelva a crecerle en otoño. Las hembras carecen de astas, de modo que nunca pueden efectuar ataques de cornada.

Combate

Si un alce terrible macho cree que está siendo desafiado, intentará expulsar al intruso bramando sonoramente y pateando el suelo. Si eso no funciona, cargará con la cabeza baja para efectuar un ataque de cornada con sus enormes astas, y después proseguirá con ataques de pisoteo.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un alce terrible puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d8+10 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre

realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 23) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): el alce terrible puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: el alce terrible recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escondarse.

ELEFANTE TERRIBLE

Estos herbívoros titánicos son algo impredecibles y temperamentales. Los gigantes a veces usan elefantes terribles como monturas o bestias de carga.

El elefante terrible es una versión mucho más grande de un elefante normal, con placas óseas que protegen su columna y enormes y crueles colmillos. Sus ojos son pequeños y mequinos.

Combate

El elefante terrible ataca golpeando a sus oponentes con su descomunal trompa y estrellándolos después contra el suelo. Cuando tiene varios oponentes, normalmente intenta pisotearlos.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un elefante terrible puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 4d6+22 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 35) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): el elefante terrible puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

ARAÑA DE LA SOMBRA

Bestia mágica Enorme

Dados de golpe: 13d10+65 (136 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50', Tr 30'

CA: 13 (-2 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 9, desprevenido 12

Ataques: 4 garras +19 c/c y mordisco +17 c/c

Daño: 4 garras 2d4+8, mordisco 2d6+4 más parálisis

Frente/Alcance: 15x15'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, parálisis, seda resbaladiza

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 15/+1, visión en la penumbra, caminar por la sombra, RC 23

Salvaciones: Fort +13, Ref +11, Vol +5

Características: Fue 26, Des 13, Con 20, Int 5, Sab 13, Car 8

Habilidades: Avistar +6, Escondarse -2*, Escuchar +5, Tregar +21

Dotes: Ataque múltiple, Iniciativa Mejorada, Reflejos rápidos,

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 14-26 DG (Enorme); 27-39 DG (Gargantuesca)

SOMBRA



Las arañas de la sombra son depredadoras carnívoras que atacan desde el plano de la Sombra ya que prefieren cazar en el plano Material. Poseen una inteligencia aterradora y mucha astucia. Una araña de la sombra es un enorme arácnido oscuro. Su cuerpo, de 5' de diámetro, apenas alcanza los 2 1/2' de altura. Sus ocho ojos son de un rojo tan intenso que parecen negros.

Una araña de la sombra mantiene una despensa (en realidad un bolso, en el plano de la Sombra) llena, con los cadáveres disecados de sus presas. El monstruo no lleva nunca tesoros, simplemente deja las posesiones de las víctimas en sus cadáveres. Cuando esta despensa se llena demasiado, la araña de la sombra la abandona y busca una nueva para llenarla con comida.

Las arañas de las sombras hablan común.

COMBATE

Una araña de la sombra prepara trampas muy elaboradas para sus víctimas, en dungeons y cavernas. Utiliza su aptitud de seda resbaladiza para hacer que un promontorio o una escalera se vuelvan resbaladizas y luego espera en el fondo, entre las sombras. Cuando la criatura se cae, la araña de la sombra sale de su escondrijo, e intenta agarrar a su presa con sus cuatro garras delanteras. Si lo consigue, el monstruo utiliza *caminar por la sombra* para transportar a la víctima hasta su despensa, en el plano de la Sombra. Una vez allí, la araña de la sombra paraliza y abandona a dicha criatura, después vuelve a su trampa para cazar más presas. La araña de la sombra regresa a su despensa a comer, sólo cuando ya no quedan más presas, o si se encuentra en peligro de muerte. Las arañas de las sombras nunca limpian sus trampas, así que alguno de los objetos desparramados (pertenencias de anteriores víctimas) que ensucian el lugar, puede poner sobre aviso a los aventureros.

Agarrón mejorado (Ex): si una araña de la sombra golpea a un oponente que sea al menos de una categoría de tamaño inferior a la suya,

con un ataque a dos garras, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +29). Si consigue inmovilizar, tiene la posibilidad de realizarla presa normalmente, o simplemente puede utilizar dos garras para agarrar al oponente (-20 penalizador en la prueba de presa, pero la araña de la sombra no se considera apresada).

En cualquier caso, cada prueba de presa que realiza en asaltos sucesivos, automáticamente hace daño por ataque a dos garras.

Parálisis (Ex): los dientes de una araña de la sombra, están revestidos de un fluido paralizante. Toda criatura alcanzada por su mordisco debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD21) o resultará paralizada durante 4 asaltos.

Seda resbaladiza (Sb): como acción de asalto completo, una araña de la sombra puede rociar con una capa de seda arácnida cualquier superficie sólida. Esta sustancia, que puede extenderse hasta 100' cuadrados, se seca y evapora en 13 asaltos. La seda resbaladiza funciona, en todos los demás aspectos, como el conjuro de *grasa* (nivel de lanzador 13; Salvación de Reflejos CD 21).

Caminar por las sombras (St): cuando lo desee, una araña de la sombra puede hacer uso de *caminar por las sombras* (nivel de lanzador 10; salvación de Voluntad CD 16).

Habilidades: *Una araña de la sombra obtiene un bonificador de circunstancia en las pruebas de Escondarse cuando se encuentra entre las sombras.

ARBOLORCO

Un arbolorco es un monstruo móvil ávido de sangre, que prefiere establecerse en las lindes de las zonas pobladas. Esta planta gigante vaga por la noche, hasta que encuentra un lugar apropiado para asentarse, y entonces entierra algunas de sus raíces en el suelo, lo que hace parecer que allí ha brotado un árbol de la noche a la mañana. A lo largo de la siguiente semana, el arbolorco produce entre cinco y veinte frutos, que una vez maduros, se abren y liberan unas frutas andantes llamados retoños. La planta madre envía a sus retoños en expediciones de caza, para que le lleven sustento en forma de sangre caliente, normalmente ganado y humanoides.

Un arbolorco es capaz de devorar de una sola tacada a toda la población de una aldea pequeña. Una vez que ha asolado una zona de vida animal de sangre caliente, se traslada en busca de otros núcleos de población.

COMBATE

Tanto el arbolorco como sus retoños son unos grandes combatientes. Comparten las siguientes características:

Inmunidad parcial contra las perforaciones (Ex): las armas perforantes sólo provocan la mitad del daño a los arbolorcocos y a sus retoños. El daño mínimo por golpe con este tipo de arma es de 1 punto.

Rasgos de planta (Ex): el arbolorco y sus retoños son inmunes al veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y polimorfismo. No están sujetos a golpes críticos ni efectos enajenadores.

	Retoño de arbolorco Planta pequeña	Arbolorco Planta colosal
Dados de golpe:	3d8 (13pg)	32d8+288(+32pg)
Iniciativa:	+6	+2
Velocidad:	30', Tr 15'	10'
CA:	16 (+1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 13 desprevenido 14	12 (-8 tamaño, -2 Des, +12 natural), toque 0, desprevenido 12
Ataques:	2 garras +5 c/c	6 golpetazos +30 c/c
Daño:	garra 1d3+2 más veneno	golpetazo 4d6+14
Frente/Alcance:	5x5'/5'	40x40'/25'
Ataques especiales:	veneno, enjambre	raíces enredadoras, agarrón mejorado, parálisis, engullir
Cualidades espec.:	inmunidad parcial a la perforación, mente vegetal, rasgos de planta, sentido silvano	RD 5/-, inmunidad parcial a la perforación, rasgos de planta, telepatía, sentido silvano
Salvaciones:	Fort +3, Ref +3, Vol +1	Fort +27, Ref +8, Vol +13
Características:	Fue 15, Des 14, Con 11, Int 2, Sab 11, Car 6	Fue 39, Des 7, Con 29, Int 10, Sab 16, Car 8
Habilidades:	Escondarse +11, Moverse sigilosamente +7, Preparar +10	Escondarse -3, Moverse sigilosamente +13
Dotes:	iniciativa mejorada	iniciativa mejorada
Terreno/Clima:	llanuras templadas o cálidas, colinas y marjales	llanuras templadas o cálidas, colinas y marjales
Organización:	partida (5-20)	cultivo (1 arbolorco más 5-20 retoños)
Valor de desafío:	3	20
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	+9 DG (Mediano)	33-64 DG (Colosal)

Sentido silvano (ex): un arbolorco o un retoño pueden notar automáticamente la situación de cualquier cosa que esté a 60', y que se encuentre en contacto con la vegetación, hasta los objetos o criaturas que no estén en contacto con su mismo tipo de vegetación.

Habilidades y dotes: los arbolorcos y sus retoños ganan habilidades y dotes como si fueran fatas.

RETOÑOS DE ARBOLORCO

Los retoños son los frutos maduros de la planta arbolorco. Cuando uno de los capullos del arbolorco madura, cae al suelo y se abre para liberar un retoño.

Cuando el retoño acaba de "salir del cascarón", tiene el aspecto de un orco pequeño, rugoso y púrpura. Su cuerpo parece corpulento y sus brazos y piernas son más abultadas que las de un humanoide normal. Aunque su cara recuerda a la de un humanoide, un retoño es ciego y no

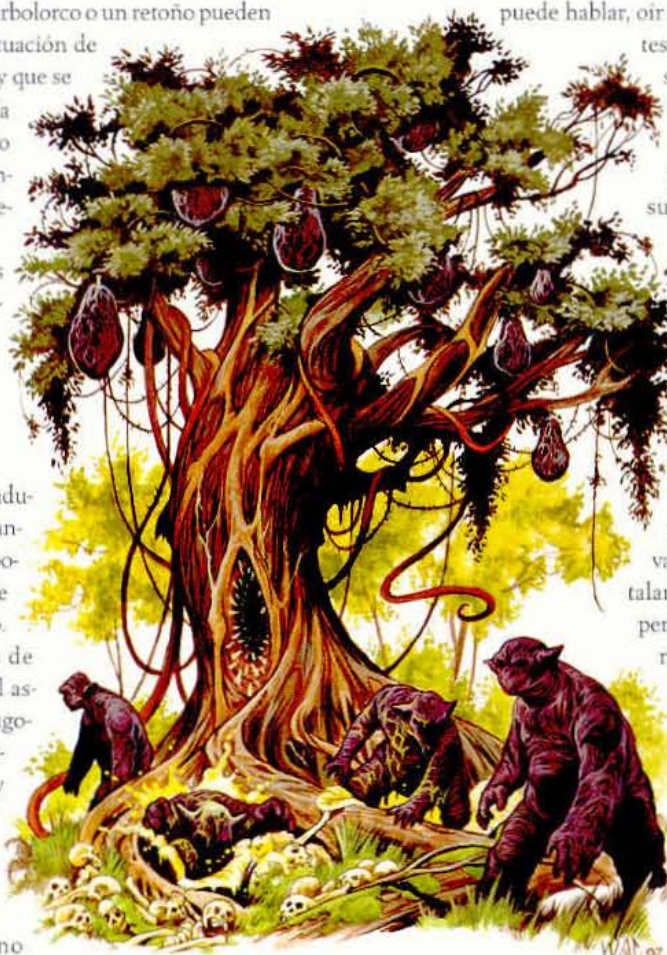
puede hablar, oír u oler; sus órganos sensitivos aparentes, son simples bultos de tejido vegetal sin función alguna.

Un arbolorco hambriento envía hasta a veinte de sus retoños "maduros" al mismo tiempo, para que cacen su comida y se la traigan. Los retoños cruzan el terreno utilizando su sentido silvano. Cuando están de cacería, los retoños buscan presas Medianas o más pequeñas, ya que dichas criaturas son más fáciles de transportar a la planta madre que las criaturas más grandes.

La esperanza de vida de un retoño es de 1d4+1 días. Si quedan algunos retoños vivos cuando la planta madre se va a trasladar, el arbolorco les ordena instalarse por separado, lo más lejos que les permita su telepatía, para asentarse. Si durante un año no se les molesta, cada uno de estos retoños crece y se convierte en un arbolorco, echa sus raíces y comienza a buscar comida. Durante su periodo de maduración, un retoño enraizado está inmóvil y desvalido.

Combate

Los retoños utilizan tácticas muy simples: arrollar, abatir y volver con la co-



mida. En el cuerpo a cuerpo, prefieren unir fuerzas contra un enemigo, más que atacar a un enemigo por separado. Luchan con un gran sentido de la urgencia y cuando consiguen derribar a un enemigo, unos cuantos de ellos llevan su presa al arbolorco, dejando que los demás retoños que quedan sigan con la caza. Nunca penetran en áreas sin vegetación por gusto, ya que realmente están ciegos en estas zonas.

Veneno (Ex): un retoño inocula su veneno (Salvación de fortaleza CD 11) con cada ataque de garra con éxito. El daño inicial es el de sueño por 1 minuto, y el daño secundario es el de sueño durante 1d10 minutos. Estos dos efectos de sueño sólo funcionan contra las criaturas vivas, de lo contrario funciona como el conjuro del mismo nombre.

Enjambres (Ex): los retoños pueden formar enjambres con mucha facilidad, de forma que hasta tres de ellos pueden ocupar el mismo espacio de 5' por 5'. Igualmente les gusta atacar en grupo. Por cada retoño que esté agarrando a un oponente (bonificador de presa +0) todos tienen un bonificador de competencia +1 en tiradas de ataque contra ese enemigo.

Mente vegetal (Ex): todo retoño en un radio de quince millas está en constante contacto con su madre. Si uno se percata de un peligro, también lo hacen los demás. Si dentro de un grupo particular uno no está desprevenido, ninguno lo está. Ningún retoño de ese grupo se considera flanqueado a menos que lo estén todos.

ARBOLORCO

Un arbolorco parece una planta leñosa cubierta de enredaderas trepadoras. Está coronado por una bóveda de ramas parecidas a zarzas, y tiene un follaje verde y tupido.

Las vainas durmientes de los retoños cuelgan de sus ramas, con el aspecto de ciruelas redondas y gigantescas.



Combate

En combate, un arbolorco extiende sus zarcillos para enredar a una presa que esté cerca. Luego utiliza otros zarcillos para coger a una víctima y arrojarla dentro de sus fauces abiertas. Cuando el arbolorco se ve atacado hace volver a los grupos de caza que ha enviado.

Raíces enmarañadas (EX): como acción gratuita, un arbolorco puede enroscar sus raíces en torno a toda criatura que se encuentre a 15' de ella, atrapándola con gran rapidez. En caso contrario, este efecto funciona como el de un conjuro de *enmanañar* (nivel de lanzador 10; salvación CD 24).

Agarrón mejorado (Ex): si un arbolorco golpea a un oponente Gargantuesco o menor con un ataque de golpetazo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +54). Si consigue inmovilizar, puede transferir al oponente a sus fauces en el siguiente asalto. Igualmente el arbolorco tiene la posibilidad de realizarla presa normalmente, o simplemente puede utilizar un zarcillo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el arbolorco no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice durante asaltos sucesivos, comporta automáticamente daño de golpetazo.

Parálisis (Ex): un arbolorco segrega unos ácidos digestivos, que pueden dejar paralizada a la criatura que entre en contacto con ellos. Toda criatura tragada por un arbolorco debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD 35) o resultará paralizada durante 2d4 asaltos.

Engullir (Ex): un arbolorco puede engullir a una criatura Enorme o más pequeña, al realizar un apueba de presa con éxito (bonificador de presa +54), en caso de que ya tenga al oponente en sus fauces (ver agarrón mejorado arriba). Una vez dentro del estómago del arbolorco, el oponente se lleva 2d8+8 puntos de daño por ácido por asalto, y está sujeto al efecto paralizante de sus ácidos digestivos (ver parálisis arriba). Una prueba de presa con éxito permite a una criatura tragada, abrirse paso fuera del estómago (suponiendo que no esté paralizado) y volver a las fauces del arbolorco, donde necesitará otra prueba de presa para liberarse. Igualmente, una criatura engullida puede intentar abrirse paso cortando, o con las garras, o con un arma perforante o cortante ligera. Para hacerlo debe infligir 20 puntos de daño al estómago (CA 18) y así crear una abertura lo suficientemente grande como para poder escapar. Una vez que una criatura engullida sale, la acción muscular cierra la abertura. Cada oponente engullido debe crear su propia salida. El estómago de un arbolorco tiene capacidad para 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Medianas o 128 Pequeñas o menores.

Telepatía (Sb): un arbolorco puede comunicarse telepáticamente con cualquiera de sus retoños en un radio de 15 millas.

ASESINO ETÉREO

Ajeno Mediano (caótico, maligno)

Dados de golpe: 16d8+32 (104 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 50'

CA: 24 (+4 Des, +10 natural), toque 14, desprevenido 20

Ataques: 2 garras +18 c/c y mordisco +15 c/c

Daño: garra 1d8+1, mordisco 1d6

Frente/Alcance: 5x5'/10'

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, detectar magia, ancla dimensional, RD 20/+2, desplazamiento de plano, RC 23

Salvaciones: Fort +12, Ref +14, Vol +13

Características: Fue 12, Des 19, Con 14, Int 5, Sab 16, Car 9

Habilidades: Avistar +21, Escondarse +20, Escuchar +21, Moverse sigilosamente +20, Saltar +17

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Pericia, Sutileza con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima:

cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 12

Tesoro: ninguno

Alineamiento:

caótico maligno (siempre)

Avance: 17-24 DG

(Mediano), 25-32

DG (Grande), 33-

40 DG (Enorme), 41-

48 DG (Gargantuesco)

Los asesinos etéreos son depredadores carnívoros que emboscan en el plano Etéreo, esperando a que entre alguna criatura incauta. Normalmente aguardan en lugares que tengan un tráfico interplanario significativo, como edificios del plano Material ricos en auras mágicas. Si ya se han hecho varios intentos de acceder vía excursión etérea a algún lugar en particular del plano Material, hay bastantes probabilidades de que haya llamado la atención de un asesino, que irá hasta allí.

El cuerpo del asesino etéreo está acorazado con un caparazón quitinoso con púas, y cuatro mandíbulas rodean su boca babeante. Tiene dos patas gruesas, como de pájaro, que terminan en feroces garras de cuatro dedos, como las de una mantis religiosa.

COMBATE

Los asesinos etéreos son depredadores al acecho. Utilizan su aptitud para detectar magia para localizar potentes auras mágicas, y esperan después cerca de ellas a que pase alguna criatura hacia el plano Etéreo. Cuando una criatura aparece cerca, el asesino usa su ancla dimensional para fijar a su presa al plano Etéreo, y luego ataca con las garras. Si su oponente logra escapar al plano Material, el asesino usa su aptitud de desplazamiento de plano para perseguirlo.

Detectar magia (Sb): el asesino etéreo puede, a voluntad, producir un efecto de *detectar magia* (nivel 9.º de lanzador).

Ancla dimensional (Sb): el asesino etéreo puede, a voluntad, producir un efecto de *ancla dimensional* (nivel 9.º de lanzador).

Desplazamiento de plano (St): dos veces al día, el asesino etéreo puede producir un efecto de *desplazamiento de plano* (nivel 9.º de lanzador; sólo a sí mismo; salvación CD 14).

Rasgos de ajeno: el asesino etéreo posee visión en la oscuridad hasta 60'. No puede ser revivido ni resucitado.

ASPERI

Bestia mágica Grande (frio)

Dados de golpe: 4d10+8 (30 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 60', V1 30' (buena)

CA: 13 (-1 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 10, desprevénido 13

Ataques: 2 pezuñas +4 c/c y mordisco -1 c/c

Daño: pezuña 1d6+1, mordisco 1d6

Frente/Alcance: 5x10'/5'

Cualidades especiales:

subtipo de frio, visión en la oscuridad 60', esquivar flechas, caída de pluma, visión en la penumbra, cabalgar el viento, telepatía, esquivar asombrosa, inmunidad al viento

Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 13, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 12, Car 10

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10, Intimidar +7,

Supervivencia +8

Dotes: Alerta, Ataque en vuelo

Terreno/Clima: montañas/cualquiera

Organización: solitario, pareja, cadena (3-4) o manada (5-20)

Valor de desafío: 4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: 5-6 DG (Mediano)

A primera vista, un asperi no parece nada más que un caballo inusualmente bello. Un asperi puede ser blanco, gris o pardo, con crines que fluyen gráciles, blancas, plateadas o de color gris claro. Más crines del mismo color cubren sus patas delanteras, desde el húmero, en la parte delantera, hasta el cúbito, en la trasera.

Al contrario que los caballos normales, los asperi son bestias mágicas inteligentes. Viven en los frios perpetuos de las cumbres de montañas remotas, donde galopan por los glaciares y vuelan por los gélidos aires. Encontrando los vientos dominantes y volando con ellos, los asperi pueden volar todavía más deprisa de lo que les permite su velocidad de vuelo natural. Su aptitud para cabalgar por el viento les ha dado el sobrenombre de corceles del viento.

El asperi típico pertenece a una manada de hasta veinte miembros, pero pasa gran parte de su tiempo vagando por los aires solo, o con uno o dos compañeros escogidos. Los grifos y los hipogrifos son los enemigos mortales de los asperi, y no se les suele encontrar en las montañas en las que viven estos últimos, ya que los asperi, más inteligentes, ponen todo su empeño en expulsarlos de ellas o matarlos. A los asperi tampoco les gustan los roc; en cambio, se llevan bien con los pegajos. Sin embargo, las amistades duraderas entre asperi y pegajos son raras, ya que los caballos alados no suelen aventurarse por las alturas de las frías montañas en las que viven los corceles del viento.

Un asperi puede ser entrenado como montura, si es capturado muy joven y criado con respeto. Todo jinete potencial debe comprender que un asperi no es un simple animal; es un ser inteligente y sensible con ideas y opiniones propias, y pide ser tratado como tal. Un asperi no tolerará bajo ninguna circunstancia a un jinete caótico o maligno. Un paladín podría convencer a un corcel del viento adulto para que le sirviera de montura permanentemente, pero lo cierto es que normalmente sólo aceptarán llevar jinetes por poco tiempo, ya que valoran mucho su independencia.

Los asperi con 5 ó más DG son muy raros. Estas criaturas tienen pelajes iridiscentes que reflejan como la nieve y colas y crines de los colores del arco iris.

COMBATE

Los asperi son criaturas inofensivas por naturaleza. Dada su gran velocidad, su respuesta habitual ante el peligro es la huida. Sin embargo, pueden combatir ferozmente si se les provoca, como la mayoría de los caballos. En el combate suelen cocear y arañar con sus pezuñas delanteras y morder con sus poderosas mandíbulas.

Los asperi prefieren combatir desde el aire, lo que, en las condiciones apropiadas, les concede una ventaja significativa sobre sus oponentes en el suelo. En las cercanías de sus hogares de las montañas, los asperi nunca pierden la oportunidad de atacar a los intrusos cuando están al borde de precipicios o maniobrando en salientes estrechos. Los corceles del viento usan combinaciones de cargas, embestidas, ataques en vuelo y ataques de derribo (todo esto mientras vuelan) para forzar a sus enemigos a despeñarse por los precipicios o las grietas de los glaciares. Normalmente utilizan su velocidad y maniobrabilidad para evitar el combate hasta que las condiciones se tornan favorables.

Subtipo de frío (Ex): los asperi son inmunes al daño por frío, pero sufren doble daño por fuego, a menos que se permita un tiro de salvación para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, la criatura sufrirá la mitad del daño, si tiene éxito, o el doble, si falla.

Esquivar flechas (Ex): un asperi que esté volando recibe un bonificador de esquivo a la CA de +2 contra cualquier ataque de proyectil, en cualquier asalto en el que realice una acción de movimiento. Si lleva un jinete, éste también recibe el bonificador, que dura hasta el siguiente turno del asperi.

Caida de pluma (St): los asperi pueden usar *caida de pluma* hasta 4 veces al día. Esta aptitud es igual al conjuro lanzado por un hechicero de 4.º nivel.

Cabalgar el viento (Sb): esta aptitud es similar al efecto del conjuro *caminar por el aire*, en la mayoría de los aspectos. Cuando un asperi usa esta aptitud, recibe un bonificador al movimiento (+1' a la velocidad de vuelo por cada milla por hora de viento a favor) si está volando

con vientos de más de 20 millas por hora. Los vientos en contra no frenan a la criatura, pero tampoco conceden bonificadores.

Un asperi que lleve a un jinete por los aires lo hace tan suavemente que éste no necesita realizar pruebas de Concentración para poder lanzar conjuros, siempre que el asperi no esté atacando o haciendo maniobras aéreas bruscas.

Telepatía (Sb): los asperi pueden comunicarse mediante telepatía con cualquier criatura que tenga al menos Inteligencia 1. Esta comunicación tiene un alcance de 60', y su complejidad está limitada por la Inteligencia de la otra criatura.

Esquiva asombrosa (Ex): debido a su prodigiosa alerta, un asperi conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso estando desprevenido, y no puede ser flanqueado.

Inmunidad al viento (Ex): los vientos, ya sean naturales o mágicos, no tienen efecto alguno en el asperi, a menos que decida cabalgarlos para obtener movimiento adicional (ver Cabalgar el viento). Este beneficio se aplica también a las tormentas de montaña, vendavales mágicos, torbellinos elementales y otros efectos similares.

DOMAR UN ASPERI

Los asperi jóvenes valen 7.000 po cada uno, y maduran a la misma edad que los caballos. Un domador profesional cobrará 2000 po por criar un asperi o entrenarlo como montura.

Domar un asperi requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 22 para un ejemplar joven, CD 29 para un adulto) y que la criatura esté dispuesta a ello. Un asperi puede luchar mientras lleva un jinete, pero éste no podrá atacar a su vez si no tiene éxito en una prueba de Montar.

Carga transportable: la carga ligera para un asperi llega a los 150 lb; la mediana está entre 151 y 300 lb; y la pesada, entre 301 y 450 lb. Al contrario que la mayoría de monturas voladoras, un asperi puede volar con una carga mediana o pesada, gracias a su aptitud de cabalgar el viento.

AUTÓMATA

Un autómata es una criatura construida para el trabajo o la guerra. Aunque estos constructos son superficialmente similares a los gólem, los autómatas son en realidad bastante diferentes. Han sido contruidos con partes mecánicas y animados mediante poderosa magia sombría. Si bien la conciencia sombría de un autómata hace que a veces le sea difícil interactuar con el mundo físico, no deja por ello de ser un oponente temible.

COMBATE

Como los gólem, los autómatas son combatientes que carecen de mente, pero no de tenacidad. Como no tienen emociones, es difícil provocarlos. Los autómatas no utilizan armas, ni siquiera aunque se les ordene; en su lugar, usan sus propias extremidades que son armas formidables en sí mismas.

Un autómata sigue las órdenes de su creador. Éste puede darle órdenes directamente si se encuentra a menos de 60' de la criatura y es visible y audible para ella. Si no están recibiendo órdenes, los autómatas seguirán las últimas instrucciones recibidas hasta el límite de sus capacidades, si bien devolverán cualquier ataque que sufran. No

	Pulverizador
	Constructo Mediano
Dados de golpe:	3d10 (16 pg)
Iniciativa:	+0
Velocidad:	40'
CA:	21 (+11 natural), toque 10, desprevénido 21
Ataques:	2 golpetazos +7 c/c
Daño:	golpetazo 1d6+5
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'
Ataques especiales:	chillido sónico
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, vista ciega 40', poco fiable
Salvaciones:	Fort +1, Ref +1, Vol +0
Características:	Fue 21, Des 11, Con -, Int -, Sab 9, Car 4

Terreno/Clima:	subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja, o equipo (3-5)
Valor de desafío:	3
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)
Avance:	4-8 DG (Mediano), 9 DG (Grande)

malmente, el creador da una serie simple de instrucciones al autó-mata (del tipo de "Quédate en esta zona y ataca a todas las criaturas que entren", "Ataca a todas las criaturas bipedas que veas" o "Toca el gong y ataca") para dirigir su actividad en su ausencia.

Rasgos de constructo: los autó-matas son inmunes a los efectos enajenadores, de dormir, de muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No pueden resultar afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, ni con-sunciones de característica o energía, ni morir a causa del daño masivo. Los autómatas no pueden curarse por sí mismos, si bien pueden ser sanados median-te la reparación. No pueden ser re-vividos o resucitados. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Poco fiable (Ex): la consciencia sombría del autó-mata es sólo cuasi real, como la de la creación de un si-mulacro. Debido a esto, a veces el autó-mata es lento reac-cionando ante el entorno que le rodea. Al principio de cada asalto en el que el autó-mata intente actuar, tira 1d20. Con un resultado de 11 ó más, actuará normalmente; de otro modo, no actuará.

	Martilleador
	Constructo Mediano
Dados de golpe:	5d10 (27 pg)
Iniciativa:	+0
Velocidad:	20'
CA:	21 (+11 natural), toque 10, desprevénido 21
Ataques:	golpetazo +10 c/c
Daño:	golpetazo 2d8+10
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'
Ataques especiales:	—
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, poco fiable
Salvaciones:	Fort +1, Ref +1, Vol +0
Características:	Fue 25, Des 11, Con -, Int -, Sab 9, Car 4

Terreno/Clima:	subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja, o equipo (3-5)
Valor de desafío:	3
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)
Avance:	6-8 DG (Mediano), 9-15 DG (Grande)

PULVERIZADOR

Originalmente, los autómatas pulverizadores fueron creados para trabajar en las minas. Su chillido sónico fue diseñado para debilitar la piedra, y sus cuñas, para terminar el trabajo de romperla. Gracias a su vista ciega, este constructo es particularmente efectivo bajo tierra.

Un pulverizador parece una langosta de metal con cuatro patas y cuñas afiladas en lugar de pinzas. En vez de cabeza, tiene una abertura redonda en la parte superior del cuerpo, desde la que emite sus ataques sónicos.

Combate

Cuando ataca, un pulverizador solitario suele lanzar su chillido sónico. Después se mueve para utilizar sus golpetazos contra cualquier enemigo que siga moviéndose. Los grupos de estas criaturas constituyen una amenaza formidable sobre el campo de batalla, ya que una puede quedarse atrás y lanzar su chillido sónico cada turno, mientras las otras se acercan a los enemigos.

Chillido sónico

(Ex): una vez por asalto y como acción estándar, un pulverizador puede lanzar un cono de energía sónica de 30' de largo. Cualquier cosa a su alcance sufre 1d8 puntos de daño sónico. Además, cualquier



criatura dentro del cono que falle una salvación de Fortaleza (CD 13) quedará aturdida durante un asalto (este valor incorpora el bonificador racial +5 a la CD de la salvación).

Vista ciega (Ex): los pulverizadores son ciegos, pero pueden maniobrar y combatir como las criaturas con vista, gracias a un sónar como el de los murciélagos. Esta aptitud les permite distinguir criaturas y objetos a una distancia de hasta 40'. Normalmente, un pulverizador no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro de este alcance. Un conjuro de *silencio* niega esta aptitud.

MARTILLEADOR

Los martilleadores poseen una tosca forma humana, y son máquinas bipedas de guerra, que fueron adaptadas de otro autómata diseñado para levantar cargas pesadas en la construcción. Uno de los brazos de la criatura termina en una enorme garra o tenaza, y la otra, en un martillo aún más enorme.

Combate

Los martilleadores no han sido contruidos para las florituras tácticas, pero aun así son oponentes temibles. En el campo de batalla, sus amos simplemente señalan un enemigo a grupos de estos constructos y los dejan ir.

El potente brazo martillo que da su nombre a los martilleadores es una buena pieza: pesado, sólido y mortal. El brazo tenaza se usa principalmente para levantar cosas. El constructo puede atacar con un solo brazo cada vez, y aunque puede dar golpetazos con ambos, suele preferir el brazo martillo para todos sus ataques.



AVISPA DE FASE

Bestia mágica Menuda

Dados de golpe: 2d10 (11pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 10', V1 60' (perfecta)

CA: 17 (+2 tamaño, +4 Des, +1 natural), toque 16, desprevénido 13

Ataques: aguijón +0 c/c

Daño: aguijón 1d4+4

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2/0'

Ataques especiales: proyectil mágico

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, *ver lo invisible*

Salvaciones: Fort +3, Ref +7, Vol +2

Características: Fue 3, Des 19, Con 10, Int 2, Sab 15, Car 6

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Supervivencia +3

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: terreno templado o cálido/ cualquiera

Organización: enjambre (5-20)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 3-4 DG (Menuda); 5-6 DG (Pequeña)

Las avispas de fase son insectos de 18 pulgadas de longitud, que pueden ver y atacar a las criaturas etéreas e invisibles (en el primer caso, sin tener que cruzar la frontera entre planos). Raramente suelen atacar a las criaturas que sean tres o cuatro veces mayores que ellas, a menos que se les provoque. Como las avispas corrientes, estas criaturas viven en enormes colonias. Cada colonia construye un nido de unos 10' de diámetro, del "papel" que sus miembros han fabricado a partir de madera, papel mastocado y de su propia saliva. Debido a que este nido necesita una gran cantidad de papel, muchos magos y bibliotecas ofrecen recompensas para que se destruyan los nidos cercanos de las avispas de fase.

Aunque no hablan, las avispas de fase utilizan un elaborado sistema de señales para comunicarse dentro de sus colmenas. Su "lenguaje de signos" parece estar basado en un sistema de olores sutiles, posturas corporales y formas de vuelo.

COMBATE

Normalmente una avispa de fase sólo ataca para defenderse a sí misma, o a su nido. Atacan a los intrusos en enjambre, disparan sus *proyectiles mágicos* y luego se lanzan con sus aguijones, hasta poder volver a utilizar los proyectiles.

Proyectil Mágico (St): una avispa de fase puede producir un efecto que funciona como el de un conjuro de *proyectil mágico* (nivel de lanzador 3^o). Una vez que ha utilizado esta aptitud, debe esperar 1d4 asaltos antes de poder volver a utilizarla.

Ver lo invisible (St): una avispa de fase puede producir un efecto como el de un conjuro *ver lo invisible* (nivel de lanzador 3^o), salvo que siempre está activo.

AVOLAKIA

Aberración Grande

Dados de golpe: 10d8+30 (75 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20'

CA: 18 (-1 tamaño, +3 Des, +6 desvío), toque 18, desprevénida 15

Ataques: mordisco +10 c/c y 8 garras +8 c/c

Daño: mordisco 2d6+4 más veneno, garra 1d4+2

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: veneno, aptitudes sortilegas, *sugestión*

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', *aura defensiva*, resistencia al fuego 10, inmunidades, regeneración 4, RC 21

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +12

Características: Fue 19, Des 16, Con 17, Int 16, Sab 21, Car 22

Habilidades: Averiguar intenciones +18, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +18, Engañar +14, Intimidar +8

Dotes: Apresurar aptitud sortilega, Ataques múltiples, Conjurar en combate, Esquiva, Reflejos de combate.

Terreno/Clima:

subterráneo/cualquiera

Organización: solitaria, pareja, partida (3-8) o tribu (4-24 avolakias, más 3-30 zombis, 2-12 tumularios y 1-6 momias)

Valor de desafío: 10

Tesoro: monedas estándar, bienes estándar, objetos doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

La avolakia es una criatura nauseabunda, que combina los peores aspectos de un gusano, un pulpo y un insecto. Posee una inteligencia y sabiduría excepcionales, y tiene una labia increíble. Las avolakias son expertas en infiltrarse en las sociedades humanas con toda una serie de nefandos propósitos.

Una avolakia mide 10' de alto. Su cuerpo, parecido al de un gusano, es pálido y gris, y brilla por las de babas de color amarillo pálido que lo cubren. La criatura se sostiene y se mueve sobre seis tentáculos con ventosas, cada uno de los cuales está rematado por un ojo compuesto. Su "cabeza" consiste en una vaina carnosa que alberga tres mandíbulas ganchudas. Ocho brazos arácnidos, rematados por diminutas garras insectoides que casi parecen manos humanas, emergen de un conjunto de protuberancias situadas en la mitad superior de la criatura. Las avolakias hieden a moho y descomposición.

Aunque pueden digerir la carne viva o muerta, las avolakias encuentran ambos tipos desagradables, y sólo recurren a ellos en

circunstancias extremas. Normalmente prefieren comer carne de muerto viviente y mejor si es "fresca" del costado de un zombi.

Las avolakias hablan su propia lengua, gutural y baboseante. Muchas de ellas también entienden infracomún y otras lenguas, aunque no disponen de un aparato fonador que les permita hablarlas. No obstante, una avolakia puede utilizar su aptitud sortilega de *polimorfarse* para asumir una forma que le permita hablar la lengua que quiera. Esta aptitud también mejora su capacidad para disfrazarse, y le es útil para tender emboscadas a oponentes incautos.

COMBATE

Las avolakias prefieren lanzar conjuros o usar sus aptitudes sortilegas a distancia, mientras que sus secuaces muertos vivientes se enfrentan cuerpo a cuerpo con el enemigo. Si se ve forzada a combatir cuerpo a cuerpo, la avolakia utilizará su mordisco venenoso y azotará a su oponente con sus ocho garras. En ocasiones, la criatura usará su veneno contra uno o más enemigos; luego asumirá forma humanoide y usará su aptitud de *sugestión* para doblegarlos a su voluntad.

Veneno (Ex): las avolakias inoculan su veneno (salvación de Fortaleza CD 18) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial es 1d6 puntos de daño de Sabiduría, y el secundario es 2d6 puntos de daño de Sabiduría.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—apacible descanso, causar miedo, detectar magia, detener muertos vivientes, leer magia, mano del mago, mano espectral, perturbar muertos vivientes, *polimorfarse* (sólo forma humanoide), toque de necrófago, toque gélido. 3/día—crear muertos vivientes, *enervación*, reanimar a los muertos, toque vampírico. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un hechicero de 14.º nivel (salvación CD 16 + nivel del conjuro).

Sugestión (St): mientras está en forma humanoide, la avolakia posee una voz hipnótica y melodiosa. Hablando suavemente a cualquier criatura a su alcance

que entienda sus palabras, la avolakia puede crear un efecto idéntico al de un conjuro apresurado de *sugestión*. Esta aptitud es igual al conjuro lanzado por un hechicero de 10.º nivel (salvación de Voluntad CD 19). Los oponentes que tengan contacto visual con la criatura mientras ésta utiliza la aptitud, tendrán un penalizador de -2 a la salvación. La avolakia puede usar esta aptitud tantas veces diarias como su modificador de Carisma (normalmente, seis veces diarias).

Aura defensiva (St): las avolakias tienen un bonificador de desvío a la CA de +6. Esta aptitud siempre está activa.

Resistencia al fuego (Ex): la baba que segrega continuamente la avolakia le concede resistencia al fuego 10. También le ayuda a escapar más fácilmente (ver Habilidades).



Inmunidades (Sb): debido a su íntima asociación con los muertos vivos, las avolakias han desarrollado inmunidad al frío, la enfermedad, la parálisis y las consunciones de energía.

Regeneración (Ex): las avolakias sufren el daño normal por ácido, fuego y electricidad.

Habilidades: a causa de la baba que segrega continuamente, la avolakia recibe un bonificador a la capacidad de +10 a las pruebas de Escapismo.

SOCIEDAD DE LAS AVOLAKIAS

Las avolakias se unen en pequeñas tribus ocultas en las profundidades de la tierra. Se deleitan creando y modificando muertos vivos de todo tipo, que usan tanto para comérselos como para defenderse. Los clérigos avolakia hacen buen uso del conjuro *crear muertos vivos mayores* para crear momias, espectros, vampiros y fantasmas. Las avolakias proveen a menudo a estos muertos vivos de armas mágicas, armaduras y objetos maravillosos, para que les ayuden a defender su territorio.

La mayoría de las avolakias adoran a Kyuss, una cuasi deidad poco conocida. A pesar de que el rango divino de su deidad no le permite conceder conjuros, muchos clérigos avolakias son bastante poderosos, ya que obtienen sus conjuros de alguna fuente desconocida. Tan ansiosas están las avolakias por elevar a Kyuss a la categoría de deidad, que reclutan activamente a nuevos adoradores para su culto. Estas criaturas suelen establecer sus asentamientos cerca de las comunidades de las razas de la superficie, utilizando a continuación sus aptitudes de *polimorfarse* y *sugestión* para infiltrarse en las zonas objetivo. A menudo, un grupo de avolakias se infiltra en una institución religiosa local e intenta tomar el control de los ritos funerarios de la comunidad. Si tienen éxito, consiguen acceso a gran cantidad de cadáveres que pueden utilizar para crear más muertos vivos. Además, el grupo infiltrado está en una posición perfecta para corromper a miembros selectos de la comunidad y adoctrinarlos lentamente en el culto de Kyuss.

Las avolakias también interactúan con varias razas de la Infraoscuridad. En algunas, como los drow, se infiltran de la misma manera que hacen con las de la superficie; a otras, como a los azotamientos, les proponen abiertamente alianzas para su mutuo beneficio. El típico acuerdo entre azotamientos y avolakias estipula que ambos grupos cazan y capturan seres inteligentes. Los azotamientos consumen los cerebros de sus desafortunadas víctimas, y después entregan los cuerpos a las avolakias, que los usan para crear muertos vivos. Sin embargo, estas alianzas suelen acabar por disolverse, bien porque los azotamientos esclavizan a sus víctimas durante largo tiempo antes de

consumir sus cerebros, o porque las avolakias matan a algunos azotamientos para crear muertos vivos más poderosos.

PERSONAJES AVOLAKIA

La clase predilecta de las avolakias es la de hechicero, pero los clérigos también son muy comunes, y los líderes tribales siempre son clérigos de Kyuss. Los lanzadores de conjuros avolakia de cualquier tipo tienden a concentrarse en la nigromancia. Aunque pueden elegir entre todos los dominios de Kyuss (Muerte, Mal, Magia y Supercheria), la mayoría escogen Muerte y Mal.

El nivel efectivo de personaje de un PJ avolakia es su nivel de clase +15. Por ejemplo, un hechicero avolakia de 1.º nivel tiene un NEP de 16, y es el equivalente de un personaje de 16.º nivel.

BANSHEE

Muerto vivo Mediano (incorporal)

Dados de golpe: 26d12 (169 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: V1 80' (buena)

CA: 16 (+3 Des, +3 desvío), toque 16, desprevenida 16

Ataques: toque incorporal +16 c/c

Daño: toque incorporal 1d8/19-20, más 1d4 de consunción de Carisma

Frente/Alcance: 5' x 5'/5'

Ataques especiales: consunción de Carisma, apariencia horrenda, lamento

Cualidades especiales: rasgos de muerto vivo, *detectar vida*, subtipo Incorporal, RC 28, marchitar plantas.

Salvaciones: Fort +8, Ref +11, Vol +19

Características: Fue -, Des 18, Con -, Int 16, Sab 15, Car 17

Habilidades: Avistar +24, Buscar +23, Equilibrio +5, Esconderse +13, Escuchar +24, Escudriñar +13, Intuir la dirección +7, Píruetas +16, Saltar +2

Dotes: Alerta, Ataque elástico, Crítico mejorado (toque incorporal), Esquiva, Pericia,

Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas,

Movilidad, Reflejos de combate,

Voluntad de hierro.

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitaria, pareja, o ceca (3-4)

Valor de desafío: 17

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: 27-52 DG (Mediano)

Una banshee es el espíritu de un individuo obstinado y egoísta de una raza humanoide (NdC: *no importa si varón o hembra*). Debido a su cólera por la pérdida de su propia vida, se deleita en matar a toda criatura viva que encuentra. Esta criatura parece una imagen trans-

lúcida de la forma que tuvo en vida. Con el paso del tiempo, la imagen de la banshee tiende a volverse borrosa e indefinida, aunque la forma humanoide de la criatura sigue siendo reconocible.

La sola presencia de la banshee empaña el paisaje. Su aptitud para atrofiar el crecimiento de las plantas, combinada con su mortal lamento, acaba reduciendo el territorio circundante a un erial de rastros muertos. Es principalmente a causa de esto que muchas culturas consideran que las plagas repentinas son presagios de muerte.

Las banshees hablan las lenguas que conocieran en vida.

COMBATE

Las banshees odian a todos los seres vivos con una furia salvaje, y atacarán rápidamente a cualquiera lo bastante insensato como para entrar en sus territorios. Normalmente, la banshee usará su apariencia horrenda para expulsar a los enemigos más débiles; después empleará su lamento una o más veces para dañar a los que queden. Finalmente, acabará con ellos consumiendo su Carisma cuerpo a cuerpo. Si se ve superada, la criatura huirá hundiéndose en la tierra, normalmente hacia una guarida-sepulcro que tiene bajo la superficie.

Consunción de Carisma (Sb): cualquiera alcanzado por una banshee debe tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 26) o perderá permanentemente 1d4 puntos de Carisma (o 2d4, con un golpe crítico). La banshee recupera 5 puntos de daño (10, con un golpe crítico) cada vez que consume Carisma, ganando cualquier exceso en forma de puntos de golpe temporales.

Apariencia horrenda (Sb): cualquier ser vivo que se encuentre a 60' o menos de la banshee debe tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 26), o perderá permanentemente 1d4 puntos de Fuerza, 1d4 de Destreza y 1d4 de Constitución. Una criatura que tenga éxito en su salvación contra este efecto no podrá ser afectada de nuevo por la apariencia horrenda de la misma banshee durante 24 horas.

Lamento (Sb): durante la noche, la banshee puede proferir su mortal lamento. Este ataque puede matar hasta a 18 criaturas en un radio de 30', con centro en la banshee, o en un cono de 60' con origen en la banshee, como ella desee. Una salvación de Fortaleza con éxito (CD 26) niega el efecto. Una vez que la banshee profiere su lamento, no puede volver a hacerlo hasta 1d4 asaltos después, y no puede hacerlo más de 3 veces diarias.

Detectar vida (St): esta aptitud funciona igual que el conjuro *comunicación con la naturaleza*, excepto porque sólo detecta seres vivos y su alcance es de media milla. La banshee puede usar esta aptitud hasta tres veces diarias.

Subtipo Incorporal: las banshees sólo pueden ser dañadas por otras criaturas incorporales, por armas mágicas +1 ó mejores, y por conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Estas criaturas tienen un 50% de probabilidades de ignorar todo el daño que provenga de una fuente corporal, excepto de los efectos de fuerza o los ataques efectuados con armas fantasmales. Las banshees pueden atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza seguirán funcionando normalmente contra ellas. Las banshees siempre se mueven silenciosamente, y no pueden ser detectadas mediante pruebas de Escuchar si no lo desean.

Marchitar plantas (Sb): una vez al día, una banshee puede marchitar todas las plantas normales en un radio de media mi-

lla. Por lo demás, esta aptitud funciona igual que la versión de marchitar del conjuro *disminuir plantas*, lanzado por un hechicero de 18.º nivel.

Rasgos de muerto viviente: las banshees son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectadas por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Una banshee no puede ser reanimada, y sólo puede ser resucitada si lo desea. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

BEBEALIENTOS

Elemental Mediano (aire, maligno)

Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: Vl 80' (perfecta)

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataques: guadaña de viento +6 c/c

Daño: guadaña de viento 2d4

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: mirada aterradora, robar aliento

Cualidades especiales: rasgos de elemental, maestría del aire, RD 10/+1, invisibilidad

Salvaciones: Fort +5, Ref +8, Vol +3

Características: Fue 11, Des 15, Con 16, Int 14, Sab 13, Car 14

Habilidades: Avistar +7, Buscar +12, Escondarse +12, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +9

Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Rastrear

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/templado

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)



AL

El bebealientos es un elemental de aspecto terrible que se alimenta del aire que extrae de los pulmones de criaturas vivas. No se sabe aún cómo obtiene su sustento de semejante fuente, pero el monstruo parece obtener un gran placer robando el aliento de sus indefensas víctimas.

Normalmente, el bebealientos es invisible, excepto cuando ataca. Cuando se hace visible, su forma es un esbozo de la de su víctima, un duplicado borroso y translúcido. Sus ojos son como diminutas esferas rojas de luz.

La mayoría de los bebealientos reside en el plano Elemental del aire. En ocasiones, un bebealientos que haya sido convocado al plano Material por un lanzador de conjuros para cumplir alguna tarea decide quedarse allí después de cumplirla. Cuando una criatura se comporta así, normalmente lo hace porque ha disfrutado con su tarea y desea seguir sembrando la muerte y la destrucción.

Los bebealientos hablan común y aurano.

COMBATE

La mayor parte del tiempo, el bebealientos merodea invisible, esperando a que una presa se aproxime. Normalmente elige a una sola criatura como víctima, y emplea algún tiempo acechando y vigilando a su presa antes de decidir el mejor método de acercamiento. A menudo se limita a esperar a que su víctima se duerma antes de intentar robar su aliento. Su otra opción es intentar dejar indefensa a la víctima con su ataque de mirada, y robar su aliento a continuación. El bebealientos es decidido en extremo: una vez selecciona una víctima, no descansa hasta que se ha alimentado por completo de los pulmones de esa criatura. A menos que se le mate, el bebealientos insiste en sus ataques de robar aliento hasta que la víctima muere; entonces huye a digerir su comida (proceso que normalmente lleva varios días) antes de salir a cazar de nuevo.



Si es atacado por otras criaturas que no sean su víctima, el bebealientos suele defenderse con una guadaña de viento, un plano de aire comprimido que forma a partir de su propio cuerpo. La criatura no usará este ataque contra la víctima que haya elegido, ya que prefiere matarla usando sólo su aptitud de robar aliento.

Mirada aterradora (Sb): todo el que se encuentre a 30' o menos de un bebealientos y mire a los brillantes ojos rojos de la criatura debe tener éxito en una tirada de salvación (CD 16) o quedar paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos.

Robar aliento (Sb): como acción de asalto completo, un bebealientos puede intentar sorber el aire de los pulmones de cualquier criatura indefensa a su alcance. El objetivo debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza con éxito (CD 17) o sufrirá 1d6 puntos de daño de Constitución. Cuando su puntuación de Constitución llega a 0, el objetivo muere. El bebealientos recupera 5 puntos de daño por cada punto de Constitución perdido por el objetivo, ganando cualquier exceso en forma de puntos de golpe temporales. Durante tanto tiempo como el objetivo permanezca indefenso, el bebealientos seguirá utilizando este ataque contra él cada asalto, hasta que muera.

Maestría de aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque y daño contra el bebealientos.

Invisibilidad (Sb): el bebealientos puede hacerse invisible a voluntad como acción gratuita. Esta aptitud funciona como el conjuro *invisibilidad* (nivel 8.º de lanzador), excepto porque dura hasta que el bebealientos anule el efecto, ya sea por su voluntad o al atacar.

Rasgos de elemental (Ex): los bebealientos son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y los efectos de dormir. No son afectados por golpes críticos, no pueden ser flanqueados, y no pueden ser reanimados ni resucitados. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

BESTIA DE PESADILLA

Bestia mágica Enorme

Dados de golpe: 15d10+105 (187 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 21 (-2 tamaño, +1 Des, +12 natural), toque 9, desprevenido 20

Ataques: 2 colmillos +22 c/c y 2 garras +20 c/c y mordisco +20 c/c

Daño: colmillo 4d6+9/18-20, garra 2d4+4/19-20, mordisco 4d6+4/19-20

Frente/Alcance: 20 × 30'/15'

Ataques especiales: pesadillas, aptitudes sortilegas, pisotear 4d6+13

Cualidades especiales: crítico aumentado, visión en la oscuridad 60', RD 15/+1, visión en la penumbra, RC 20

Salvaciones: Fort +16, Ref +10, Vol +6

Características: Fue 28, Des 13, Con 24, Int 8, Sab 13, Car 11

Habilidades: Avistar +13, Saltar +24

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico Mejorado (colmillo)

Terreno/Clima: cualquier terreno

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: 1/10 monedas, 50% bienes; 50% objetos

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 16-30 DG (Enorme); 31-45 DG (Gargantuesco)

Con unas intenciones tan malas como su propia reputación, no sorprende nada que una bestia de pesadilla cause terror allá por donde va.

Una bestia de pesadilla a cuatro patas mide al menos 20' de alto. Cada uno de sus dedos termina en una garra de 3' de longitud. Sus mandíbulas, llenas de dientes de 1 pie de largo, están flanqueadas por unos colmillos curvados que tienen el tamaño de lanzas de caballería. La piel gruesa y ruda de una bestia de pesadilla, normalmente es gris oscura con manchas de color azul oscuro, morado o marrón, en medio de trozos de material óseo. Sus ojos rojos, que tienen el tamaño de la cabeza de un hombre, brillan en la oscuridad.

La bestia de pesadilla prefiere morar en una cueva remota. Pasa la mayor parte del tiempo buscando comida, y suele cazar en una misma zona hasta que todas las reservas de comida se han agotado. En este momento, normalmente hiberna hasta un año seguido y, posteriormente, se vuelve a despertar con un hambre voraz.

Este monstruo no muestra el menor interés por los tesoros y tampoco suele llevar a su presa a su guarida, a menos que la matanza sea tan grande que no pueda consumirla toda de una sola vez. A menudo, sin saberlo, una bestia de pesadilla se come tesoros junto con sus dueños, así que de vez en cuando en la guarida de la criatura aparecen objetos de valor. Las bestias de pesadilla hablan abisal.

COMBATE

Pocos monstruos a parte de los dragones, son tan peligrosos como las bestias de pesadilla. La criatura ataca cualquier cosa que le parezca comida con sus dientes, colmillos y garras, infligiendo enormes cantidades de daño masivo, gracias a su aptitud crítica aumentada. Pero a pesar de todo este daño potencial, sus armas más peligrosas son sus aptitudes sortilegas.

Pesadillas (Sb): quizá el arma más poderosa de la bestia de pesadilla sea aquella de la que deriva su nombre. Toda criatura inteligente que se quede dormida en un radio de 10 millas cerca de una bestia de pesadilla, debe conseguir una salvación de Voluntad (CD17) o si no sufrirá unas horribles y vívidas pesadillas, en las que se ve acosado y matado por monstruos, demonios, enemigos crueles o por todo aquello que tema. Por lo tanto, el efecto, es el mismo que el del conjuro *pesadilla* (nivel de lanzador 15; salvación de voluntad CD17), salvo que un conjuro de *disipar el mal* sobre la víctima no aturde a la bestia de pesadilla. Un conjuro *quitar maldición*, o *disipar magia* con éxito, anulan su efecto. Una vez que una criatura ha sido afectada por esta aptitud, o ha conseguido una salvación con éxito, no puede resultar afectada por este poder de la bestia de pesadilla de nuevo, en 24 horas.

Aptitudes sortilegas: 2/día—bola de fuego, calentar metal, convocar monstruo V, desintegrar, disipar magia, muro de fuego, nube aniquiladora, nube incendiaria, puerta dimensional (1.000' de distancia), nyo relampagueante, relámpago zigzagueante. Nivel de lanzador 10; salvación CD 10+ nivel del conjuro.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, una bestia de pesadilla puede pisotear a los oponentes que sean al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, realizando un salto tras tomar carrerilla desde 35'. Este ataque supone 4d6+13 puntos de daño contundente. Un oponente aplastado pue-

de intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o una salvación de Reflejos (CD 26) para sufrir la mitad del daño.

Crítico aumentado (Ex): una bestia de pesadilla amenaza con un golpe crítico en una tirada de ataque natural de 19-20, con cualquiera de sus armas naturales.

BESTIA LUNAR

Aberración Enorme

Dados de golpe: 18d8+90 (171pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', Tr 10'

CA: 17 (-2 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 15

Ataques: 10 tentáculos desgarradores +21 c/c

Daño: tentáculo desgarrador 4d6+10

Frente/Alcance: 10 x 10'/15'

Ataques especiales: mordisco 4d8+10, constreñir 3d10+15, aura de miedo, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión todo alrededor, visión en la oscuridad 60', RC 22

Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +12

Características: Fue 30, Des 15, Con 21, Int 8, Sab 9, Car 18

Habilidades: Avistar +18, Buscar +3, Escuchar +20, Trepar +26

Dotes: Ataque poderoso, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: cualquier tierra y subterránea

Organización: solitario

Valor de desafío: 16

Tesoro: 1/10 monedas; 50% bienes; 50% de objetos más 1 adularia

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 19-27 DG (Enorme); 28-36 DG (Gargantuesco)

La bestia lunar es un adversario fiero, tenaz y realmente horrible. Con sólo ver a una, muchos aventureros fuertes han escapado para salvar la vida, y realmente enfrentarse a una es un reto que está más allá de las posibilidades de todos, excepto de las de los héroes más fuertes. Por desgracia, debido a la atadura del monstruo con ciertos objetos mágicos, algunos aventureros a veces se encuentran, sin saberlo (lo que al final resulta mortal), en situaciones problemáticas. Como las bestias lunares sólo son activas por la noche, y normalmente son invisibles, las descripciones de los testigos suelen ser bastante vagas. En realidad, el cuerpo de una bestia lunar es más o menos una masa cilíndrica de carne pringosa, que mide normalmente entre 20 y 30' de alto. Su altura varía, e incluso una misma bestia puede cambiar su tamaño de una aparición a otra. Una bestia lunar no tiene una cabeza visible, ni parte delantera ni trasera, ni parte de arriba o abajo y se siente igual de cómoda en cualquier orientación. Su tronco está rodeado en cada extremo por un anillo de tentáculos. Cada anillo tiene un número de tentáculos igual a 1 + 1/2 DG de la bestia, redondeando a la baja (las bestias lunares avanzadas pueden tener muchos más tentáculos, y por lo tanto, más ataques de tentáculos desgarradores que en el caso de la variedad estándar de 18-DG.) Estos tentáculos tienen pinchos y ganchos para atrapar los objetos o a sus



presas, y también le sirven como medio de transporte. Para moverse, la criatura se agarra a los objetos fijos con sus tentáculos y se desplaza hacia delante para avanzar. Su cuerpo está cubierto de una sustancia pegajosa y oleaginosa. Por encima y por debajo de cada anillo de tentáculos, posee cuatro anillos, cada uno de ellos presenta 8 pedúnculos flexibles y retráctiles de 1 pie de largo.

A pesar de su enorme tamaño, una bestia lunar puede hacer deslizar su resbaladizo cuerpo a través de una abertura de tan sólo 5' cuadrados por 5'. Allí por donde pasa deja un rastro revelador de cieno brillante. Las bestias lunares son invisibles durante la mayor parte del tiempo, pero su putrefacto olor y los ruidos que emiten casi siempre delatan su presencia.

COMBATE

Una bestia lunar utiliza su *invisibilidad mejorada* para permanecer invisible, incluso durante el combate. En combate, una bestia lunar prefiere golpear, agarrar y constreñir. Puede utilizar hasta siete de sus tentáculos contra un único objetivo.

Mordisco (Ex): con una prueba de presa con éxito, una bestia lunar puede intentar morder a un oponente apresado (+21 cuerpo a cuerpo), lo que conlleva 4d8+5 puntos de daño por corte en un ataque con éxito. Una bestia lunar no puede utilizar su mordisco contra una criatura a la que no haya apresado ya.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, una bestia lunar puede aplastar a un oponente apresado, lo que supone 3d10+15 puntos de daño contundente.

Aura de miedo (Sb): una bestia lunar irradia continuamente un efecto de miedo en un radio de 60', cuyo epicentro es ella misma. To-

da criatura dentro de esa zona que no consiga una salvación de Voluntad (CD 23) se verá paralizada durante 2d6 asaltos. Es necesario un nuevo tiro de salvación cada vez que una criatura potencialmente afectada entra dentro del alcance de la bestia lunar.

Agarrón mejorado (Ex): si una bestia lunar ataca a un oponente que sea al menos de una categoría de tamaño menor que ella, con un ataque de tentáculo desgarrador, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +31). Si consigue inmovilizar, automáticamente constreñe y puede intentar morder al oponente agarrado en el mismo asalto. Posteriormente, la bestia lunar tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente o simplemente puede utilizar un solo tentáculo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero la bestia lunar no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa que consiga con éxito durante asaltos sucesivos, automáticamente conlleva daño por constreñimiento y le permite otro intento de mordisco.

Aptitudes sortilegas: a voluntad-disipar magia, invisibilidad mejorada, nube brumosa, rayo relampagueante; 1/día—bola de fuego, convocar monstruo VI, desintegrar, imagen múltiple, nube aniquiladora, relámpago zigzagante, tentáculos negros de Evard, tormenta de hielo. Nivel de lanzador 18; salvación CD 14+ nivel del conjuro.

Visión todo alrededor (Ex): una bestia lunar puede ver en todas las direcciones al mismo tiempo. Debido a esta aptitud, gana un bonificador racial de +4 en las pruebas de Búsqueda y Avistar y no se le puede flanquear.

ADULARIAS

De forma general, las bestias lunares no quieren saber nada del mundo. Se contentan con esconderse en sus remotas guaridas, soñando con sus hogares de origen (dondequiera que estos se encuentren) y sólo se aventuran a salir de vez en cuando para cazar su alimento. Pero cada una de estas criaturas está ligada de forma inseparable con un objeto llamado adularia: una gema rara e inusual que se parece a una perla. Los objetos mágicos y las piezas de joyería raras a veces contienen estas adularias. Una vez que son propiedad de una criatura, la adularia poco a poco, insidiosamente, va abriéndose paso hacia la psique de su dueño. Tras 1d6+3 semanas, el dueño debe conseguir una salvación de Voluntad (CD30) o si no resultará tan apegado al objeto que contiene la adularia, que se negará a soltarla bajo ninguna circunstancia. Durante el desarrollo de una campaña, esta obsesión puede no ser percibida en mucho tiempo. El dueño puede no ser consciente de ello hasta que no surge una situación en la que se tenga que separar del objeto. Sin embargo, en algún momento, la bestia lunar que está unida a esa adularia se despierta, abandona su guarida y empieza a buscar la gema. Su objetivo final es el de recuperar la adularia, matar a quien la tiene y volver a su guarida. Por extraño que resulte, al monstruo parece importarle poco la adularia en sí misma, sólo quiere evitar que nadie más la posea. De hecho, la bestia lunar tiende a abandonar el objeto con la adularia ya recuperado, en cualquier sitio, durante el viaje de vuelta a su guarida. El objeto puede quedar tirado y olvidado durante años, antes de que otro desafortunado aventurero lo descubra de nuevo y el terrible ciclo empiece otra vez.

BOGUN

Constructo Menudo

Dados de golpe: 2d10 (11 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20', V1 50' (buena)

CA: 15 (+2 tamaño, +3 Des), toque 15, desprevenido 12

Ataques: ortigas +1 c/c

Daño: ortigas 1d4+2, más veneno

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2/0'

Ataques especiales: veneno

Cualidades especiales: rasgos de constructo

Salvaciones: Fort +0, Ref +3, Vol +1

Características: Fue 7, Des 16, Con -, Int 8, Sab 13, Car 11

Terreno/Clima: terrestre (normalmente bosque)/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre), según su creador

Avance: 3-6 DG (Menudo)

Un bogun es un pequeño sirviente de la naturaleza creado por un druida. Igual que el homúnculo, es una extensión de su creador: tiene el mismo alineamiento y conexión con la naturaleza que su amo.

Un bogun parece un montoncito de abono vagamente humanoide. Su creador determina sus características concretas, pero la versión típica mide unas 18 pulgadas de alto y tiene una envergadura de alas de unos 2'. Su piel está cubierta con ortigas y ramitas. Caparazones de insectos, plumas, escamas y otros desechos del bosque pueden también formar parte del bogun.

El bogun no combate especialmente bien, pero puede ejecutar cualquier acción sencilla, como atacar, llevar un mensaje o abrir una puerta o ventana. En general, la criatura se limitará a llevar a cabo las instrucciones de su creador. No obstante, es consciente de sí mismo, y de alguna manera, testarudo, de modo que su comportamiento no es completamente predecible. En raras ocasiones (5% de las veces), el bogun puede negarse a desempeñar una tarea concreta. En ese caso, su creador debe realizar una prueba de Diplomacia (CD 11) para convencer a la criatura de que coopere. Si tiene éxito, el bogun hará lo que se le haya pedido. Si falla, el bogun hará exactamente lo opuesto de lo que se le haya pedido, o bien se negará a hacer nada durante 24 horas (a elección del DM).

Un bogun no puede hablar, pero su proceso de creación le une telepáticamente a su creador. Sabrá lo que su creador sepa, y puede transmitirle todo lo que oiga o vea, hasta una distancia de 1500'. Un bogun nunca se alejará más de esta distancia por su propia voluntad, aunque puede ser llevado a la fuerza. En ese caso, hará todo lo posible por restablecer el contacto con su creador.

Cualquier ataque que destruya a un bogun infligirá a su creador 2d10 puntos de daño. Si el creador muere, el bogun también lo hará, y su cuerpo se convertirá en un montoncito de vegetación putrefacta.

COMBATE

La capacidad ofensiva de un bogun es muy escasa, ya que su función principal es la de llevar a cabo pequeñas tareas. No obstante, es capaz de atacar ya sea por orden de su creador, o en defensa propia.

Normalmente, el bogun intentará huir del combate. Si se le impide, atacará arañando a su oponente con sus ortigas venenosas.

Veneno (Ex): las ortigas del bogun segregan un veneno irritante (salvación de Fortaleza CD 11) con cada ataque con éxito. El daño inicial y el secundario son iguales (1d6 puntos de daño de Destreza). El creador del bogun es inmune al veneno de la criatura.

Rasgos de constructo: el bogun es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No pueden resultar afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunciones de característica o energía, ni morir a causa del daño masivo. Aunque está compuesto de materia vegetal, un bogun no es una planta, y por tanto no puede ser afectado por conjuros

que solo afecten a plantas o criaturas vegetales. No puede curarse por sí mismo, si bien puede ser sanado mediante la reparación. No puede ser revivido o resucitado. El bogun posee visión en la oscuridad hasta 60'.

CONSTRUCCIÓN

A diferencia del homúnculo, el bogun es creado a partir de materiales naturales, disponibles en cualquier bosque. Por tanto, crearlo no cuesta piezas de oro. Todos los materiales usados pasan a formar parte del bogun permanentemente.

Para crear un bogun, el creador debe tener al menos 7º nivel y poseer la dote de Fabricar objeto maravilloso. Antes de lanzar el conjuro, el creador debe tejer una forma física a partir de materia vegetal viva (o que haya estado viva), en la que contener la energía mágica. También es necesario incorporar algo del propio cuerpo del creador a este rudimentario muñeco, como algunos cabellos o una gota de sangre. El creador debe

construir el cuerpo personalmente, o contratar a alguien que lo haga. Construir el maniquí requiere una prueba de Arte (cestería) o Arte (tejer) con CD 12.



Una vez terminado el cuerpo, el creador debe animarlo mediante un ritual mágico. Se necesita una semana para completar este ritual. El creador debe trabajar al menos 8 horas diarias en el bosque, en completa soledad. Cualquier interrupción por parte de una criatura sintiente anula la magia. Si el creador está tejendo personalmente el cuerpo, este proceso y el ritual pueden tener lugar al mismo tiempo.

Cuando el creador no esté trabajando activamente en el ritual, debe descansar, y no puede realizar otras actividades, excepto comer, dormir o hablar. Dejar de trabajar un solo día invalidará el proceso, y será necesario empezar de nuevo; si bien se pueden volver a usar el mismo maniquí y el mismo bosque.

El último día del ritual, el creador debe lanzar personalmente los conjuros *controlar plantas*, *transformar madera* y *engendrar bogun* (ver a continuación). Si el creador lo prefiere, estos conjuros pueden provenir de fuentes externas, como rollos de pergamino, en vez de estar preparados de antemano.

ENGENDRAR BOGUN

Conjuración (Creación)

Nivel: Dtd 1

Componentes: V, S, M, PX

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: constructo Menudo

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite dotar de vida a un pequeño maniquí que hayas creado a partir de materia vegetal. Este es el conjuro final del proceso para la creación de un bogun. Consulta la descripción del bogun para obtener más detalles.

Componente material: el maniquí que se transformará en bogun.

Coste PX: 25 PX.

BRÁXAT

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 10d8+50 (95 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 18 (-1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 17

Ataques: gran clava Enorme +16/+11 c/c y cornada +10 c/c

Daño: gran clava Enorme 2d6+9, cornada 1d8+3

Frente/Alcance: 5 × 5'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, explosión mental, poderes psiónicos, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, telepatía

Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +10

Características: Fue 23, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 12, Car 11

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +12, Intimidar +9, Saltar +11, Supervivencia +10

Dotes: Ataque poderoso (A), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Pericia (A), Soltura con un arma (gran clava), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: desierto o montaña/cualquiera

Organización: solitario, pareja, banda (3-6), partida de guerra (7-12) o tribu (20-80)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los bráxat son violentos cazadores nocturnos que acechan en las regiones montañosas y desérticas. Estos peligrosos y malvados humanoides cazan exclusivamente seres inteligentes, y encuentran gran placer en torturarlos, matarlos y comérselos. Su afición a la carne humana puede llevarlos a adentrarse en tierras civilizadas, donde

las presas son abundantes y fáciles de cazar.

Un bráxat es un humanoide grande, bípedo, con aspecto de lagarto, que al llegar a su estatura adulta (15') destaca sobre muchos gigantes. Sus rasgos son una combinación de los de un rinoceronte y los de un escarabajo con púas. Tienen la parte superior de la cabeza y la espalda revestidas de placas gruesas, cubiertas de cuernos, y un solo y enorme cuerno sobresale de entre sus orificios nasales.

Los bráxat no respetan la ley ni la autoridad, y no temen a nadie. Su increíble fuerza y sus aptitudes psiónicas y de reducción de daño los hacen casi imparables; no es extraño que una sola partida de estos seres aniquile varios asentamientos humanoides en el transcurso de un solo año.

Ocasionalmente, algunos supervivientes a las incursiones de los bráxat se agrupan y tratan de cazar a las criaturas, pero es raro que consigan su venganza. Se sabe que hay aventureros experimentados que cazan bráxat por deporte, midiendo su experiencia e inteligencia con la astucia en bruto y las aptitudes psiónicas de la criatura. Como estos cazadores han descubierto (para su consternación), los bráxat son bastante competentes protegiéndose con mortales trampas y emboscadas. La mayor parte de estas cacerías acaban con la victoria de los bráxat, pero de vez en cuando alguna tiene éxito, y los cazado-

res consiguen algunos cuernos de bráxat como trofeo. Estos cuernos carecen de valor en sí mismos, pero a veces hay artistas que tallan intrincados motivos en ellos y los venden como objetos de arte.

Los bráxat hablan gigante, y algunos de los más civilizados también hacen el esfuerzo de aprender común.

COMBATE

Los bráxat disfrutan con la caza. Se regocijan con el miedo de sus víctimas, y les gusta prolongar la agonía de su presa acechándola durante largos periodos, usando su telepatía para crearles falsas esperanzas, y destrozando después esas esperanzas con nuevas emboscadas. Alternativamente, los bráxat pueden transmitir amenazas telepáticas a sus víctimas, detallándoles el espeluznante destino que les aguarda tras su captura.

En el combate, los bráxat son crueles y astutos. Prefieren debilitar a sus oponentes con *explosión mental* y ataques psiónicos antes de acercarse para la matanza. Normalmente, reservan sus armas de aliento para los enemigos particularmente rebeldes. Una vez que los oponentes han sido dañados, los bráxat se adentran en el combate con sus grandes clavas.

Arma de aliento (Sb): un bráxat puede exhalar un cono de 30' de frío, que inflige 3d8 puntos de daño por frío (Reflejos mitad, CD 20). Una vez que ha usado su arma de aliento, la criatura debe esperar 1d4 asaltos antes de poder usarla de nuevo.

Explosión mental (St): esta explosión aturdidora forma un cono de 30' con origen en el bráxat. Todo el que se encuentre en esta área debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o quedará aturdido durante 3d4 asaltos (si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye esta aptitud por el modo de ataque *explosión mental*, como se indica más abajo).

Poderes psiónicos (St): a voluntad: *puerta dimensional*, *mente en blanco*. Nivel 8º de lanzador (o de manifestador); salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Modos de ataque/defensa: *empujón mental*, *explosión mental/escudo del pensamiento*, *vacio mental*.

Aptitudes sortilegas (St): a voluntad: *intermitencia*; 1/día: *confusión*; *debilidad mental*. Nivel 8º de lanzador; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Telepatía (Sb): el bráxat puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que esté a una milla o menos de distancia y que posea un idioma.

SOCIEDAD BRÁXAT

Los bráxat viven en una sociedad tribal en la que los individuos de ambos sexos tienen el mismo estatus social y acceso a posiciones de liderazgo. Todo líder tribal debe probar su valía anualmente en un combate ritual con un solo contendiente que se haya ganado el derecho a competir en las incursiones con éxito durante el último año.

Los jóvenes bráxat son entrenados para el combate desde que pueden ponerse de pie. Se fomentan los combates mortales entre los jóvenes, ya sea a causa de potenciales parejas, guardias o tesoros, para asegurar así que sólo los más fuertes y astutos sobreviven para reproducirse.

Una vez que el joven bráxat ha demostrado ser digno de unirse a una partida de guerra, el grupo se convierte en su segunda familia. Cambiar de partida de guerra es algo que ocurre raras veces, normalmente sólo cuando la mayor parte de una partida ha muerto en la ba-

talla. Agredir a un compañero de partida está estrictamente prohibido, ya que la cooperación es fundamental para que la caza tenga éxito. Matar a un compañero de partida se castiga con la ejecución inmediata del culpable y de su familia.

PERSONAJES BRÁXAT

Debido a la afinidad de los bráxat por la caza, su clase predilecta es la de explorador, aunque algunos prefieren conseguir niveles como guerreros o bárbaros. Los druidas malignos bráxat son poco frecuentes, pero no extraños.

El nivel efectivo de personaje de un bráxat es igual a su nivel de clase +16, es decir, un explorador bráxat de 1.º nivel tiene un NEP de 17, y es el equivalente de un personaje de 17.º nivel.

CAMINANTE DE LOS OCEANOS

Fata enorme (acuática)

Dados de golpe: 30 d6+60(165 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50', Nd 60'

CA: 19(-2 tamaño, +1 Des, +10 natural), toque 9 desprevenido 18

Ataques: alfanjón gargantuesco de gran calidad +18/+13/+8

c/c y coletazo +12 c/c, o tridente

gargantuesco de gran calidad +18/+13/+8 c/c

y coletazo +12 c/c, o coletazo +17 c/c

Daño: alfanjón gargantuesco de gran calidad 2d8+6/18-20,

tridente gargantuesco de gran calidad 4d6+6, coletazo 1d6+2

(secundario) o 1d6+6 (primario)

Frente/Alcance: 10 × 5'/15'

Ataques especiales: presencia espantosa, arrollar, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: RD 30 /+3, visión en la penumbra, RC 28, respiración acuática, caminar sobre las aguas

Salvaciones: Fort +12, Ref +18, Vol +23

Características: Fue 29, Des 13, Con 15, Int 16, Sab 22, Car 14

Habilidades: Avistar +26, Esconderse +12, Escuchar +26,

Intimidar +23, Intuir la dirección +16, Nadar +12, Saltar +13,

Supervivencia +16

Dotes: Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Desarmar,

Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas,

Movilidad, Pericia

Terreno/Clima: acuático/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 18

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: según clase de personaje

Los caminantes de los océanos viven para proteger los mares y los océanos de aquellos que surcan sus aguas. Estas inmensas fatas se consideran las defensoras de las vías marinas naturales y no les gustan nada los que roban o saquean el mar en beneficio propio. Un caminante de los océanos, de 20' de alto, parece el cruce entre

un elfo y una ballena asesina. Al igual que la orca, posee una boca llena de dientes puntiagudos, una piel elástica, unas marcas negras y blancas en el cuerpo, y una cola rechoncha y alenguetada. Al igual que el elfo, tiene dos brazos, dos piernas y una cara humanoide. El caminante de los océanos típico lleva una cota de escamas de mithril y porta un alfanjón o tridente de gran calidad adecuado a su tamaño, para darle el uso necesario.

Debido a su aptitud para caminar sobre las aguas, un caminante de los océanos puede moverse a la misma velocidad que tiene en tierra, en la superficie o en el fondo marino. Su nombre proviene del majestuoso porte que muestra cuando camina sobre las olas, con su arma desafiante.

Una vez que el caminante de los océanos dice estar en posesión de una extensión particular de agua, considera que todas las criaturas no oriundas de esas aguas, o de los cielos, son sólo intrusos. Comienza aproximándose a las embarcaciones que se adentran en su reino y les ordena que den la vuelta, o de lo contrario serán destruidos. Normalmente, un caminante de los océanos se conforma con avisar a las tripulaciones de las embarcaciones de que deben cambiar el rumbo, o incluso pueden negociar si lo desean. Aquellos que prometen viajar con cuidado, sin arrojar su basura por la borda, ni matar más peces de los que se puedan comer, a veces consiguen negociar para que el caminante de los océanos les asegure un trayecto seguro. Sólo cuando un intruso intenta navegar sin haber llegado a un acuerdo, o intenta atacar, es cuando el caminante de los océanos se vuelve claramente agresivo. Pobres de aquellos que sólo guardan las maneras hasta que creen estar fuera de peligro! Se sabe que los caminantes de los océanos han seguido a las embarcaciones durante millas si albergaban alguna duda del compromiso real de la tripulación, sobre la correcta explotación de los dones del océano. Varios capitanes de barco han intentado persuadir a un caminante de los océanos para que le revelara los límites de su propiedad, pero estos astutos moradores marinos prefieren no informar a los intrusos del alcance real de su capacidad para observar y castigar a los malhechores.

Los caminantes de los océanos hablan común, élfico y acuano.

COMBATE

En la batalla, un caminante de los océanos primero utiliza sus aptitudes sortilegas para confundir, desorientar y ablandar a los oponentes. Luego utiliza la dote de Ataque elástico para entrar en combate con su arma.

Presencia aterradora (Ex): la simple presencia de un caminante de las aguas inspira un profundo terror en todas las criaturas que estén a 100' de él, y que tengan unos niveles o DG menores que los suyos. Cada oponente potencialmente afectado, debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD32) o resultará estremecido (condi-

ción que dura hasta que el oponente se encuentra fuera de su alcance). Una salvación con éxito vuelve a ese oponente inmune a la presencia aterradora del caminante de los océanos durante 24 horas.

Arrollar (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, un caminante de los océanos puede nadar hasta cuatro veces más rápido de su velocidad (240') y puede arrollar un objetivo flotante (como una embarcación u otra criatura). Para arrollar, el caminante de los océanos debe terminar su movimiento en el espacio del ob-

jetivo. Este ataque supone 2d8+6 puntos de daño. Si

el objetivo es una criatura, puede intentar, o bien un ataque de oportunidad, o una salvación de Reflejos (CD 29) para sufrir la mitad del daño. Al arrollar una embarcación, el caminante de los océanos puede realizar una prueba de Fuerza para romper su casco, lo que hace que la embarcación se hunda en 1d10 minutos. La CD de ruptura depende del tipo de embarcación del que se trate tal y como se indica a continuación: bote de remos CD 20, chalupa CD 23, velero o nave larga CD 25, navío de guerra CD 27 o galera CD 30. (Ver capítulo 5 sobre embarcaciones en la Guía del DUNGEON MASTER, para más información). Independientemente del resultado de la prueba, toda criatura a bordo debe intentar realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 15). Lograrlo significa que la criatura se lleva 1d10 puntos de daño al ser tirado al suelo por el impacto. Si falla se supone que la criatura resulta arrojada por la borda.

Aptitudes sortilegas: 6/día—con-

trolar las aguas, nube brumosa, tormenta de hielo, niebla de oscurecimiento; 5/día—bruma ácida, cono de frío, enjambre elemental (sólo en agua), horrible marchitamiento, convocar aliado natural 1X (sólo criaturas marinas o acuáticas). Nivel de lanzador 20°, salvación CD 17 + nivel del conjuro.

Respiración acuática (Ex): un caminante de los océanos tiene branquias al igual que pulmones, así que puede respirar en el agua y fuera de ella.

Caminar sobre las aguas (Sb): un caminante de los océanos produce continuamente un efecto como el del conjuro *caminar sobre las aguas* (nivel de lanzador 20°).

PERSONAJES CAMINANTES DE LOS OCEANOS

La clase predilecta del caminante del océano es la de explorador, aunque también muchos eligen ser clérigos. Los clérigos caminantes de los océanos veneran a las Sashelas de las profundidades y pueden elegir dos dominios de entre los siguientes: Caos, Protección y Agua. Algunos capitanes de barco dicen haberse topado con caminantes de los océanos danzarines sombríos, algo que está pendiente de confirmación.

El nivel de personaje efectivo (NEP) del caminante de los océanos es igual a su nivel de clase +35; por lo tanto, un explorador caminante del océano de 1.º nivel, tiene un NEP de 36, lo que equivale a un personaje de 36.º nivel.



CATOBLEPAS

Aberración Enorme

Dados de golpe: 6d8+30 (57 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 19 (-2 tamaño, +1 Des, +10 natural), toque 9, desprevenido 18

Ataques: coletazo +10 c/c, o rayo letal +3 toque a distancia

Daño: coletazo 1d6+12, más aturdimiento

Frente/Alcance: 10 x 20'/10'

Ataques especiales: rayo letal, aturdimiento

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', olfato

Salvaciones: Fort +7, Ref +3, Vol +6

Características: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Saltar +10, Supervivencia +3

Terreno/Clima: marjal/cualquiera

Organización: solitario, pareja o familia (3)

Valor de desafío: 6

Tesoro: 1/10 monedas, 50% bienes, 50% objetos

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 7-12 DG (Enorme), 13-18 DG (Gargantuesco)

El catoblepas es una criatura estrambótica, odiosa, que habita en lúgubres pantanos y marjales. Se cree que es el resultado de un experimento mágico que salió terriblemente mal. Aunque sólo caza ocasionalmente, su naturaleza letal es legendaria.

El cuerpo del catoblepas parece el de un búfalo hinchado, y tiene las patas cortas, como las de un hipopótamo o un elefante enano. Su musculosa cola, que puede mover con velocidad cegadora, termina en un bulto quitinoso. La cabeza cuelga de un cuello débil y largo, que apenas puede soportar el peso, de modo que la criatura tiende a llevar su cabeza muy baja, cerca del suelo. Su cara parece la de un jabali verrugoso, pero más fea.

Los catoblepas se emparejan de por vida, de modo que cuando se encuentra más de uno, el grupo consta de una pareja o bien (el 10% de las veces) una familia compuesta por una pareja con una sola cría. En un grupo así, la cría de catoblepas tiene 3d8+15 DG (28 pg) y no lucha, ni posee ninguno de los ataques especiales de los ejemplares adultos.

Los catoblepas no acumulan tesoros. Cualquier objeto de valor que haya en sus proximidades está ahí porque las anteriores víctimas lo dejaron caer. La guarida de la criatura suele estar en una zona que ofrezca tanto cobijo como suelo firme, escondida por altos juncos o hierbas que el catoblepas, que es lo bastante listo como para ello, no consume. Un adulto catoblepas no tiene mucho

que temer de los otros moradores del pantano, pero sus crías son vulnerables a los ataques de los depredadores.

COMBATE

Normalmente, el catoblepas es un herbívoro que deambula por el marjal en busca de los pastos y malezas más sabrosos. Pero una vez al mes, normalmente a la luz de la luna llena, sale a cazar en busca de carne para completar su dieta de juncos y hierbas. Durante este período, normalmente se alimenta de presas fáciles, como peces, pájaros del pantano, anguillas, ratas, grandes anfibios, serpientes, y otros animales del pantano, pero está dispuesto a cazar criaturas mayores, si es necesario.

La criatura saca todo el partido a su alcance cuando ataca con la cola, y nunca intenta enzarzarse con más de un enemigo a la vez. Suele reservar su ataque de rayo letal para usarlo en defensa propia. Una pareja de catoblepas intentará flanquear a un solo objetivo y matarlo antes de pasar al siguiente.

Rayo letal (Sb): el catoblepas puede proyectar un delgado rayo verde hasta a 160' desde sus ojos inyectados en sangre. Toda criatura viviente golpeada por este rayo deberá hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 18) o morirá en el acto. Incluso si tiene éxito, el objetivo sufrirá 5d6 de daño. Tras alcanzar a una criatura, el rayo se disipará, y no podrá volver a usarse de nuevo hasta pasados 1d4 asaltos.

Aturdimiento (Ex): toda criatura viviente alcanzada por la cola del catoblepas deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedará aturrida durante un asalto; el éxito indica que el objetivo sufre sólo el daño normal del ataque. Una criatura aturrida no puede actuar, y pierde su bonificador de Destreza a la CA. Un atacante recibe un bonificador de +2 en sus tiradas de ataque contra un oponente aturrido.



LGW

Olfato (Ex): un catoblepas puede detectar seres que se aproximan, descubrir a enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

CELESTIAL

Los planos Exteriores (el lugar que los celestiales llaman su hogar) albergan una gran variedad de criaturas buenas. La bondad de los celestiales es de una clase e intensidad tales, que hace que más de un paladín se sienta indigno y empequeñecido.

Las criaturas malignas en general y los infernales en particular son anatema para los celestiales. Puede que no pasen todo su tiempo erradicando a los tanar'ri y baatezu de cada rincón del multiverso, pero cuando se enfrentan a infernales de cualquier tipo, rara vez se echan atrás. A menudo, los celestiales toman parte en largas guerras contra infernales de varios tipos, y en ocasiones, ejércitos de celestiales marchan a la batalla contra sus enemigos. Aunque los celestiales son, generalmente, criaturas amantes de la paz, también son enemigos terribles.

Todos los celestiales tienen un aspecto hermoso, aunque su apariencia concreta varía mucho de unos a otros. Los guardinales, el tipo que aparece aquí, suelen tener tanto características humanoides como animales.

Los celestiales hablan celestial, infernal y dracónico.

COMBATE

La mayor parte de los celestiales están armados con varios ataques no letales y aptitudes especiales, que reservan principalmente para las raras ocasiones en las que deben combatir o someter a seres buenos. Contra las criaturas malignas, o las que de algún modo han despertado su ira, los celestiales están dispuestos a dar rienda suelta a todos sus poderes letales ultramundanos. La mayoría de los celestiales también son muy diestros cuerpo a cuerpo, y no dudan en enfrentarse así con sus enemigos. Para ser criaturas a las que les disgusta matar, se les da excepcionalmente bien.

Todos los celestiales poseen las siguientes cualidades:

Rasgos de celestial: los celestiales pueden hablar con cualquier criatura que tenga un idioma como si usaran un conjuro de *don de lenguas* (nivel 14.º de lanzador; siempre activo). Son inmunes a los ataques de electricidad y petrificación, y tienen resistencia 20 al frío y al ácido. Además, los celestiales poseen visión en la penumbra y un bonificador racial de +4 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno.

Rasgos de ajeno: los celestiales poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser revividos ni resucitados.



GUARDINALES

Los guardinales son el pueblo del Eliseo, del mismo modo que los demonios (tanar'ri) son el pueblo del Abismo. La mayoría de los guardinales parecen humanos bellos y musculosos, con marcados rasgos animales.

Los guardinales no son numerosos. En el Eliseo, suelen vivir en grupos pequeños, atentos a cualquier indicio de problemas en el plano, mientras recorren su impresionante paisaje en partidas nómadas. Viven con sencillez, tomando de la tierra sólo lo que necesitan.

Los guardinales no muestran ninguna tolerancia hacia el mal o la

injusticia. La mayor parte de los que dejan el Eliseo lo hacen para buscar estos males y enfrentarse a ellos. Por ello, es raro encontrar a un guardinal vagando por los planos por simple placer.

CERVIDAL

Los cervidales (seres parecidos a los sátiros) son los más comunes de los guardinales del Eliseo. Viven en Amoria, la capa superior de este plano. Los cervidales se toman en serio su labor de guardias de la capa, y raramente se les puede encontrar en otra parte, salvo en tiempos de gran necesidad.

El cuerpo de los cervidales es esbelto, musculoso, y cubierto de un corto pelaje rojo oscuro. Aparte de su majestuoso porte, la característica más llamativa de estas criaturas es el par de largos cuernos curvados de su cabeza. Los cervidales tienen pezuñas en vez de pies, pero sus manos son como las de un humano, excepto porque tienen el dorso protegido por duras placas córneas. Esto les permite usar sus manos como armas contundentes para efectuar ataques de golpetazo bastante contundentes.

Los cervidales son pacíficos y lentos en enfadarse, pero en tiempos de necesidad forman el grueso de los ejércitos de guardinales. Uno contra uno, un cervidal está a la altura de cualquier baatezu o tanar'ri, pero los cervidales no suelen poder permitirse el lujo de luchar contra un número igual de oponentes.

	Cervidal
	Ajeno Mediano (bueno)
Dados de golpe:	4d8+9 (26 pg)
Iniciativa:	+3
Velocidad:	50'
CA:	19 (+3 Des, +2 armadura de cuero, +4 natural), toque 13, desprevenido 16
Ataques:	2 golpetazos +8 c/c y topetazo +6 c/c
Daño:	golpetazo 1d6+4, topetazo 1d3+2
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'
Ataques especiales:	carga, aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno, rasgos de celestial, poderes de los cuernos
Salvaciones:	Fort +6, Ref +7, Vol +7
Características:	Fue 18, Des 17, Con 15, Int 12, Sab 17, Car 16
Habilidades:	Concentración +8, Conocimiento de conjuros +7, Equilibrio +9, Intimidar +9, Saltar +19, Sanar +8
Dotes:	Ataque múltiple, Ataque poderoso
Terreno/Clima:	Eliseo o bosque/cualquiera
Organización:	solitario, pareja, o equipo (3-5)
Valor de desafío:	3
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral bueno (normalmente)
Avance:	5-12 DG (Mediano)

	Lupinal
	Ajeno Mediano (bueno)
Dados de golpe:	8d8+8 (44 pg)
Iniciativa:	+5
Velocidad:	50'
CA:	20 (+5 Des, +2 armadura de cuero, +3 natural), toque 15, desprevenido 15
Ataques:	2 garras +14 c/c y mordisco +9 c/c
Daño:	garra 1d4+6, mordisco 1d6+3
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'
Ataques especiales:	aura de miedo, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, derribo
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno, rasgos de celestial, esquivar proyectiles, RD 20/+2, olfato
Salvaciones:	Fort +7, Ref +11, Vol +10
Características:	Fue 23, Des 20, Con 13, Int 16, Sab 18, Car 15
Habilidades:	Avistar +17, Concentración +12, Empatía animal +13, Equilibrio +16, Escondarse +16, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +16, Trepas +17
Dotes:	Alerta, Ataque poderoso, Rastrear
Terreno/Clima:	Eliseo o bosque, llanura o colina/cualquiera
Organización:	solitario, pareja, o manada (3-8)
Valor de desafío:	5
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral bueno (normalmente)
Avance:	9-24 DG (Mediano)

Combate

Los cuernos del cervidal son su arma preferida. Suele empezar el combate cargando; después usa sus ataques de golpetazo y topetazo para ganar ventaja en el cuerpo a cuerpo.

Carga (Ex): el cervidal puede bajar la cabeza y cargar contra un oponente, golpeándole con sus letales cuernos. Además de los beneficios y riesgos normales de una carga, esta táctica permite al cervidal efectuar un solo ataque de topetazo, que inflige 1d8+6 puntos de daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *bendecir*, *orden imperiosa*, *detectar veneno*, *luz*; 1/día: *inmovilizar persona*, *proyector mágico*, *sugestión*. Nivel 9º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Poderes de los cuernos (Sb): un cervidal puede producir varios efectos con el contacto de sus cuernos. Éstos pueden negar cualquier veneno o enfermedad (como los conjuros *neutralizar veneno* y *quitar enfermedad*) en la criatura que tocan, disipar una ilusión (como un conjuro dirigido de *disipar magia*, excepto porque afecta sólo a los conjuros de la escuela de Ilusión y tiene éxito automáticamente), o exorcizar (como un conjuro de *exorcismo*) a una criatura convocada, conjurada o extraplanaria. Cada uno de estos poderes puede usarse a voluntad como acción estándar. Excepto en lo que se indica, todas estas aptitudes funcionan como los conjuros correspondientes. Nivel 20º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Habilidades: debido a sus poderosas piernas, los cervidales reciben un bonificador racial de +8 en las pruebas de Saltar.

LUPINAL

Como su nombre indica, los lupinales son criaturas mitad huma-

no, mitad lobo. Están constantemente al acecho de intrusiones malignas en su territorio, ya sea en el Eliseo o en una parte del plano Material que hayan hecho suya. Los lupinales son más propensos que los cervidales a construir sus hogares fuera del Eliseo y ayudar a otros seres a rechazar incursiones malignas.

Quizás a causa de su sociedad, basada en la manada, los lupinales son más legales que otros nativos del Eliseo. Cuando actúan en grupo, lo hacen en estrecha colaboración y perfecta armonía. Ni siquiera los lupinales solitarios suelen estar a más de una hora de sus aliados (o incluso más cerca, vía *excursión etérea*).

A primera vista, se puede confundir al lupinal con un hombre lobo, con su largo hocico, su pelaje y sus patas caninas, flexionadas hacia atrás. Pero, mientras que los hombres lobo son salvajes y animalescos, los lupinales son inteligentes, majestuosos y desenvueltos. Sin embargo, son rápidos en enfadarse, y feroces si se les provoca.

Combate

Los lupinales están excepcionalmente dotados para el combate. Usan tácticas de manada (como rodear a sus oponentes, perseguir a sus enemigos, y la acción de prestar ayuda) con gran habilidad. También suelen emboscar, engañar y perder a sus enemigos.

Aura de miedo (Ex): cuando un lupinal aúlla, toda las criaturas situadas hasta a 600' (excepto otros celestiales) que puedan oírlo deberán hacer un tiro de salvación de Voluntad (CD 16). Si fallan, las criaturas con 7 DG o menos huirán despavoridas durante 4d6 asaltos. Las que tengan 8 DG o más quedarán estremecidas durante 4d6 asaltos. El éxito niega el efecto. Una vez que una criatura ha sido afectada por esta aptitud, o ha tenido éxito en

su salvación, no puede volver a ser afectada por el aullido del lupinal hasta pasadas 24 horas.

Agarrón mejorado (Ex): si un lupinal logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +14). La criatura puede entonces realizar la presa normalmente, o sencillamente usar sus mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa, pero el lupinal no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos, infligirá automáticamente daño de mordisco.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—cambio de aspecto, contorno borroso, excursión etérea, intermitencia, oscuridad. 3/día—cono de frío, curar heridas leves, proyectil mágico, volar. Nivel 8º de lanzador; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Derribar (Ex): un lupinal que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita (ver Derribo, en el capítulo 8 del *Manual del jugador*), sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si falla, su oponente no puede reaccionar para derribar al lupinal.

Esquivar proyectiles (Ex): esta aptitud funciona como la dote Desviar flechas, excepto porque el lupinal puede esquivar cualquier proyectil, y no necesita tener las manos libres (porque está esquivando, no desviando). Esta aptitud puede usarse hasta tres veces por asalto.

Olfato (Ex): el lupinal puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.



Salvaciones: Fort +10, Ref +15, Vol +18

Características: Fue 17, Des 20, Con-, Int 13, Sab 13, Car 12

Habilidades: Avistar +22, Buscar +22, Equilibrio +7, Escondarse +16, Escuchar +21, Intuir la dirección +6, Pirueta +20, Saltar +5
Dotes: Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Esquiva, Pericia, Ataque en vuelo, Desarme mejorado, Movilidad, Ataque elástico, Ataque de torbellino

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-5)

Valor de desafío: 19

Tesoro: ninguno (pero ver abajo)

Alineamiento: caótico maligno (normalmente)

Avance: 32-48 DG (Grande); 49-64 DG (Enorme)

También llamados espíritus del acero, los ciclónidos son la personificación de la ira de los guerreros que murieron en batallas inútiles. Se encuentran normalmente en las zonas más volátiles y violentas de los planos Exteriores, pero a veces se pueden encontrar algunos escapados, merodeando por el plano Material. En contadas ocasiones, los ciclónidos se forman en el plano Material, en lugares de batallas masivas, con numerosas víctimas.

Un ciclónido se presenta como un torbellino que gira, dentro del cual aparecen docenas de armas suspendidas, que se mueven y chocan. Su forma real es vagamente la de una nube humanoide semisólida, de niebla blanca y gris. No posee más tesoro que las armas que lleva. Un ciclónido puede hablar común con voz chillona, aunque raramente se molesta en utilizarla.

CICLÓNIDO

Muerto viviente Grande

Dados de golpe: 31d12 (201pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: Vl 120' (perfecta)

CA: 22 (-1 tamaño, +5 Des, +8 desvío), toque 22, desprevenido 17

Ataques: 6 espadas largas +17/+12/+7 c/c

Daño: espada larga 1d8+3/19-20

Frente/Alcance: 5 x 5' / 10'

Ataques especiales: hojas de furia, torbellino

Cualidades especiales: RD 20/+3, invisibilidad, ver lo invisible, RC 30, Combate con múltiples armas superior, rasgos de muerto viviente, Competencia con arma

COMBATE

Aunque las espadas largas se especifican en las estadísticas ya mostradas, un ciclónido puede incorporar y utilizar todo tipo de arma cuerpo a cuerpo, mientras que sea una categoría de tamaño inferior a la del monstruo. Algunas de estas armas pueden tener propiedades mágicas, dependiendo de la elección del DM. Independientemente del número de armas que pueda llevar incorporadas en su interior, no puede utilizar más de seis a la vez.

Un ciclónido ataca con las armas que se encuentran en sus vientos giratorios, blandiéndolas en alto. Cada una de estas armas funciona de forma independiente, como si fueran empuñadas por un individuo diferente. El ciclónido se divierte desarmando a sus oponentes y utiliza sus propias armas contra ellos. Si se ve superado, utiliza su invisibilidad para escapar.

Hojas de furia (Sb): tres veces al día, un ciclónido puede expandirse hacia delante en un radio de 15', ocupando dicho espacio por completo, con sus armas giratorias. Este ataque inflige 20d6 puntos de daño cortante a toda criatura que se encuentre dentro de esta zona (CD 26 Reflejos mitad). Inmediatamente tras este ataque, el ciclónido vuelve a su tamaño y forma normales. Una vez que ha utilizado su ataque de hojas de furia, debe esperar 1d4+1 asaltos, antes de poder volver a hacerlo. Un ciclónido no puede hacer uso de las hojas de furia y del torbellino a la vez.

Torbellino (Sb): un ciclónido puede intensificar el aire giratorio que conforma su forma normal, hasta alcanzar la fuerza de un torbellino, como acción gratuita. Cuando esto sucede, se transforma en una masa de aire, un torbellino armado, de 5' de ancho y 20' de alto. Toda criatura que sea al menos dos categorías de tamaño inferiores al ciclónido y que entre en contacto con él, debe conseguir una salvación de Reflejos (CD26) o se llevará 3d6 puntos de daño. Aunque logre dicha salvación, una criatura alcanzada debe realizar inmediatamente una segunda salvación de Reflejos contra la misma CD. El fracaso significa que la criatura afectada resulta atrapada por los vientos, llevándose 1d8 puntos de daño adicional en ese asalto y en cada asalto posterior, en el que permanezca suspendido en el aire. (El ciclónido también puede dirigir ataques armados contra las criaturas atrapadas dentro de su torbellino, si lo desea, aunque no gana bonificadores especiales por ello). Una criatura arrojada, puede salir del torbellino con una salvación de Reflejos con éxito, aunque sigue llevándose daño en el asalto en que lo hace.

Un ciclónido también puede hacer que su torbellino toque el suelo, levantando una nube giratoria de polvo de 10' de radio. Esta nube oscurece la visión (incluida la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas que se encuentren a esta distancia de 5', tienen media ocultación y los que se hallen más allá, tienen una ocultación total. Una criatura apresada en esta nube de polvo, debe conseguir una prueba de Concentración (CD20) para lanzar un conjuro.

Invisibilidad (Sb): cuando lo desee, un ciclónido puede suprimir el torbellino y volverse invisible. Por otra parte, esta aptitud funciona como un conjuro de *invisibilidad* (nivel de lanzador 20°).

Ver lo invisible (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro *ver lo invisible* (nivel de lanzador 20) salvo que siempre está activa.

Combate con múltiples armas superior (Ex): un ciclónido lucha con seis armas a la vez. Ya que la criatura es una amalgama de muchos guerreros muertos, cada arma es controlada por una mente inteligente y separada. Así, el ciclónido no sufre penalización en tiradas de ataque con múltiples armas, y el número de ataques y el bonificador al daño para cada arma, están calculados como si el arma fuera blandida por una mano hábil.

Rasgos de muerto viviente: un ciclónido es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que también funcione sobre objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede revivir a un ciclónido y la resurrección sólo funciona si él lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Competencia con arma: un ciclónido es competente con todas las armas marciales y simples.

Cieno Gargantuesco

Dados de golpe: 20d10 +210 (320 pg)

Iniciativa: -5

Velocidad: 20'

CA: 1 (-4 tamaño, -5 Des), toque 1, desprevenido 1

Ataques: 2 golpetazos +26 c/c

Daño: golpetazo 2d8+15, más consunción de características, más herida

Frente/Alcance: 30 × 30'/15'

Ataques especiales: consunción de características, fundir huesos, envolver, herida

Cualidades especiales: cieno, vista ciega 60', RD 30/+5, RC 32

Salvaciones: Fort +15, Ref +1, Vol +1

Características: Fue 40, Des 1, Con 28, Int -, Sab 1, Car 1

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 21

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 21-30 DG (Gargantuesco); 31-60 DG (Colosal)

Los cienos óseos se deslizan por los subterráneos, escarbando en busca de huesos. A estas repugnantes criaturas se las llama también tumbas rodantes, por todos los huesos que flotan en sus cuerpos.

Un cieno óseo es una masa inmensa y ondulante de porquería del color de los huesos blanqueados. Protuberancias óseas irregulares sobresalen de la masa del monstruo aquí y allá, y más huesos en diversas fases de digestión se hallan suspendidos en su cuerpo translúcido. Un cieno óseo suele mantener una forma más o menos esférica, que mide más de 30' de diámetro, y pesa más de 40.000 libras, si bien puede alterar su forma para pasar a través de una abertura pequeña, hasta de 5 × 5'. Debido a que los huesos que contiene prestan a su masa amorfa una consistencia mayor que la del cieno típico, el cieno óseo necesita un asalto para conseguir pasar por una abertura demasiado pequeña para sus dimensiones normales.

COMBATE

El cieno óseo ataca golpeando a sus oponentes o rodando sobre ellos. Siempre que sea posible, tratará de envolver a sus oponentes, de modo que pueda usar su aptitud de fundir huesos. Los ataques de un cieno óseo causan heridas que sangran.

Consunción de características (Ex): un ataque de golpetazo del cieno que tenga éxito absorberá parte de la estructura ósea de la víctima. Todo impacto cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 de consunción de Fuerza, 1d6 de consunción de Destreza y 1d6 de consunción de Constitución. Si el golpe es crítico, la cantidad consumida de cada característica es doble. Cada vez que consume características, el cieno óseo recupera 5 puntos de daño (10 con un golpe crítico) que haya sufrido. Si la cantidad de puntos recuperados excede el daño sufrido por la criatura, ganará este exceso en forma de pg temporales por un período de 1 hora.

Fundir huesos (Ex): una vez por asalto, el cieno óseo puede intentar absorber el esqueleto de una criatura que haya envuelto en su propia masa, sacando los huesos a través de la carne. La víctima debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 35) o morirá. Tras 1d3 asaltos, el cieno óseo soltará la carne de la víctima y cualquier tesoro que ésta llevase.

Envolver (Ex): como acción estándar, un cieno óseo puede derribar a cualquier criatura Enorme o menor. Este ataque afectará a tantos oponentes como el cuerpo del cieno pueda cubrir. Para evitar ser envuelta, cada víctima podrá realizar un ataque de oportunidad o una salvación de Reflejos (CD 35). Un éxito en la tirada de salvación indica que el objetivo ha sido empujado hacia atrás o a un lado (a su elección) mientras el cieno avanza. El cieno no puede realizar un ataque de golpetazo en un asalto en el que intenta envolver, pero las criaturas envueltas se consideran apresadas y atrapadas en su cuerpo. Estas criaturas sufrirán automáticamente daño de golpetazo, consunción de característica, y daño de herida en el momento de ser envueltas y en cada asalto sucesivo en el que sigan atrapadas. En el siguiente turno tras haber envuelto a un oponente, el cieno óseo puede efectuar un ataque de fundir huesos.

Herida (Ex): debido a los fragmentos de hueso que contiene el cuerpo de la criatura, los ataques de golpetazo o de envolver, causan heridas que sangran, causando una pérdida de 5 puntos de daño por asalto, además del daño normal del ataque. Varias heridas provocan que el daño de la hemorragia se acumule (dos heridas infligirán 10 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia sólo puede ser detenida con una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un con-

juro de curar u otros conjuros curativos (*sanar, círculo curativo*, o similares).

Vista ciega (Ex): el cieno óseo es ciego, pero su vista ciega le permite maniobrar y combatir tan bien como una criatura dotada de vista. Con esta aptitud, puede discernir objetos y criaturas a una distancia de 60'. Normalmente, el cieno óseo no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Rasgos de cieno: los cienos óseos son inmunes a los efectos enajenadores y de dormir, el veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo. No pueden sufrir golpes críticos ni ser flanqueados.

CORÓLAX

Bestia mágica Menuda

Dados de golpe: 1d10 (5 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 10', V1 60' (buena)

CA: 17 (+2 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 15, desprevenido 14

Ataques: garra +6 c/c

Daño: garra 1d3-5

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2/0'

Ataques especiales: rociada de color

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, RD 5/plata, RC 12

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 1, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4

Dotes: Sutileza con un arma (garra)

Terreno/Clima: bosque/cálido

Organización: solitario, pareja o plaga (5-20)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: ninguno

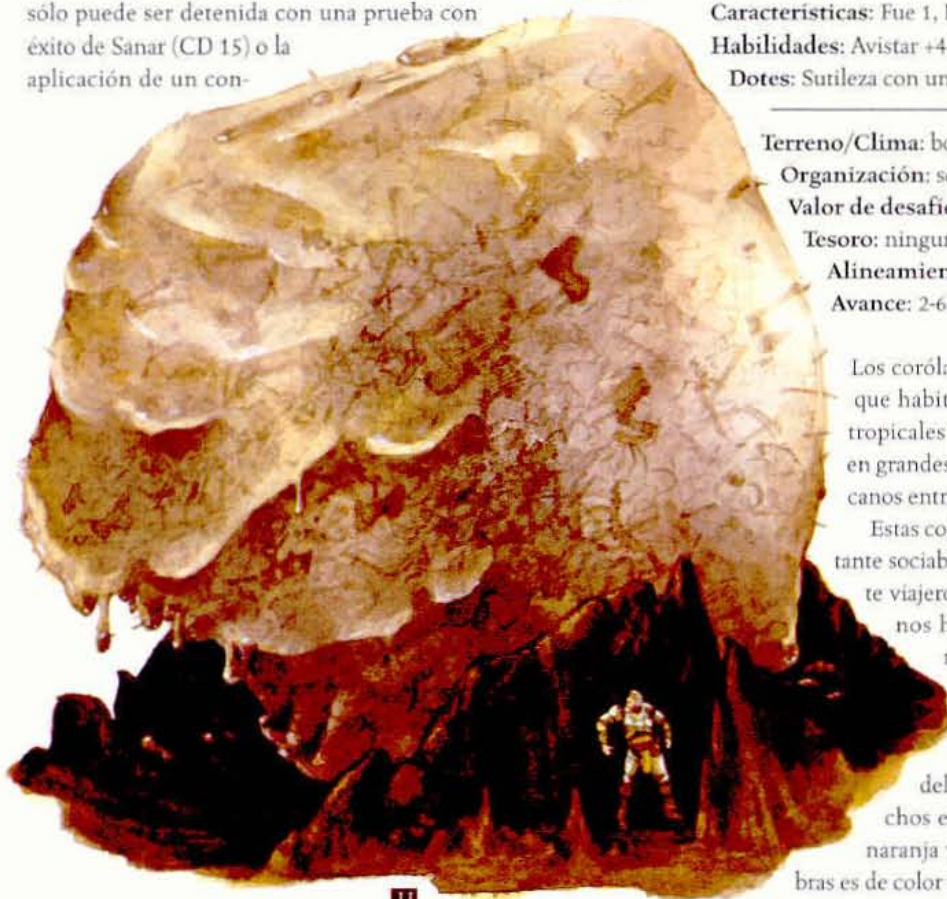
Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 2-6 DG (Menudo), 7-9 DG (Pequeño)

Los corólax son insectívoros traviesos y curiosos que habitan en las densas junglas de los climas tropicales y subtropicales. Normalmente anidan en grandes colonias que abarcan varios árboles cercanos entre sí.

Estas coloridas criaturas son muy curiosas y bastante sociables. Pueden proporcionar al inconsciente viajero mucha compañía y distracción, al menos hasta que se asuste. En este punto, su reacción defensiva natural aflora y es cuando se desata el caos.

El pico del corólax es gris-negro y curvo, y sus ojos, negros. Los colores del plumaje varían, pero el típico en los machos es de un color mezcla de rojo brillante, naranja y amarillo, mientras que el de las hembras es de color marrón o gris.



AMAESTRAR UN CORÓLAX

Con una prueba con éxito de Trato con animales (CD 23), un corólax puede ser entrenado para aceptar a una criatura en concreto (no necesariamente la que realiza la prueba) como miembro de su bandada. Un pájaro así amestrado no usará su rociada de color contra el individuo indicado.

Estos pájaros también son imitadores por naturaleza. Con una prueba con éxito de Trato con animales (CD 23), un corólax puede ser entrenado para que repita una frase concreta. Cada pájaro es capaz de recordar hasta nueve frases distintas, aunque se requiere una prueba separada de Trato con animales para cada frase. Sin embargo, no parece que los pájaros comprendan lo que dicen, y muchos humanoides acaban lamentando haber enseñado a hablar a estos precoces imitadores, particularmente cuando no pueden conseguir que la criatura se calle.

COMPAÑEROS CORÓLAX

Como es una criatura sociable, a veces puede persuadirse a un corólax para que acepte la compañía humanoide durante largos períodos de tiempo. Si un personaje le ofrece comida y tiene éxito en una prueba de Trato con animales (CD 25 si el personaje no ha asustado anteriormente al pájaro o abusado de él, o CD 30 si es así), el corólax considerará al personaje un compañero adecuado y lo acompañará voluntariamente en todos sus viajes. Un corólax que haya sido adoptado de esta manera se negará a abandonar al personaje mientras éste le siga proporcionando comida, cuidados y muchísima atención. Un corólax al que se trate bien hará todo lo posible para reencontrarse con su compañero si se le separa por la fuerza, y el compañero recibe en lo sucesivo un bonificador de circunstancia de +2 en todas las tiradas de Trato con animales que impliquen al pájaro. Si se maltrata al corólax, se marchará e intentará encontrar el camino a casa.

COMBATE

Los corólax no son agresivos y no atacan a menos que se les ataque o acose primero. Si se le molesta, el corólax chillará y saldrá volando, atacando con su rociada de color. Si se ve forzado a pelear cuerpo a cuerpo, el pájaro combinará sus dos garras en un solo ataque.

Rociada de color (Sb): una vez por turno, el corólax puede emitir un cono de vivos colores discordantes. Esta aptitud funciona como un conjuro de *rociada de color* (nivel 1.º de lanzador; salvación CD 13). La criatura es inmune a su propia rociada de color y a las de otros de su misma especie.

CRÍA LUNAR

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 15d10+108 (190pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', V1 150' (mala)

CA: 25 (-1 tamaño, +3 Des, +13 natural), toque 12, desprevenido 22

Ataques: 2 tentáculos desgarradores +18 c/c y 6 brazos tentaculados +13 c/c

Daño: tentáculo desgarrador 2d6+4/19-20, brazo tentaculado 1d6+2

Frente/Alcance: 5 x 10'/10' (30' con tentáculo desgarrador)

Ataques especiales: mordisco 2d8+6, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: vista ciega 100', RD 10/+1, sentidos agudos

Salvaciones: Fort +16, Ref +14, Vol +12

Características: Fue 18, Des 16, Con 24, Int 21, Sab 21, Car 11

Habilidades: Avistar +19, Escondarse +15, Escuchar +15,

Concentración +16,

Saber (arcano)+10, Saber (historia)+10

Dotes: Alerta, Crítico mejorado (tentáculo desgarrador),

Derribo mejorado, Dureza, Iniciativa mejorada, Lucha a

ciegas, Pericia, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: colina o montaña/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 10

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 19-27 DG (Enorme);

28-60 DG (Gargantuesca)

Las crías lunares son monstruos de fuera de este mundo que, según los rumores, vinieron a la tierra desde el lado oculto de la luna. Cuando estas criaturas "atterrizan", nunca se adentran más allá de las cumbres de las montañas, las cimas de las colinas altas y otros lugares

elevados, solitarios y desérticos.

Una cría lunar combina el cuerpo de un inmenso cefalópodo, con las alas de un murciélago. Posee seis brazos tentaculados cortos, que utiliza en los combates cerrados, y dos tentáculos largos que utiliza para atacar a distancia, porque tienen un radio de 30'. La boca de la criatura se encuentra en el punto en el que se unen los tentáculos.

Las crías lunares no hablan, pero se pueden comunicar telepáticamente con cualquier otra criatura que hable un idioma en un radio de 100'.

COMBATE

Las crías lunares prefieren volar muy por encima de sus objetivos, atacando a los enemigos desde lejos, con sus aptitudes sorti-



legas. En el combate cuerpo a cuerpo pueden apresar y aplastar a los oponentes con sus tentáculos, o arrastrar a los enemigos hasta sus picos babeantes, u ordenar a los elementos para que electrocuten a un enemigo.

Mordisco (Ex): con cada prueba de presa que consiga, una cría lunar automáticamente ataca a un oponente apresado con su ataque de mordisco, lo que comporta un daño cortante de 2d8+6 puntos.

Agarrón mejorado (Ex): si una cría lunar ataca a un oponente que sea de su mismo tamaño o más pequeño, con un ataque de tentáculo desgarrador, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +23). Si consigue inmovilizar, lo ataca automáticamente con su ataque de mordisco en el mismo asalto. Posteriormente, la cría lunar tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su tentáculo para agarrar al oponente (-20 penalizador en la prueba de presa, pero la cría lunar no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos, supone automáticamente daño por tentáculo desgarrador y por mordisco.

Aptitudes sortilegas: 1/día—apagar, colmillo mágico mayor, controlar el clima, controlar el viento, dominar animales, llamar al relámpago, protección contra los elementos, resistencia a los elementos. Nivel de lanzador 9, salvación CD 10+ nivel del conjuro.

Vista ciega (Ex): una cría lunar puede notar la presencia de lo que le rodea por medios no visuales (sobre todo por el oído y el olfato, pero también sintiendo las vibraciones y por otras pistas del entorno). Esta aptitud le permite discernir los objetos y las criaturas que están a 100'. La cría lunar normalmente no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para notar a las criaturas que están dentro de su radio de visión en la oscuridad.

Sentidos agudos (Ex): una cría lunar ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra, y dos veces mejor con luz normal. También tiene visión en la oscuridad (100' de distancia).

DEMONIO

En los incontables, casi infinitos reinos del Abismo, los demonios son numerosos y variados. Aunque todos abrazan la senda del mal, los tanar'ri se alzan como los villanos supremos de la jerarquía abismal de la perversidad. Estas criaturas se hallan en constante conflicto con todas las fuerzas del bien del universo, así

como con los baatezu y otros diablos de los Nueve infiernos que son legales malignos.

Las fauces abisales, el rondador abisal y el saqueador abisal son demonios fieros pero serviles, a los que se puede encontrar al servicio de otros demonios más poderosos, o de mortales malignos que tengan trato con semejantes criaturas. Las tres criaturas hablan abisal y común, si bien las fauces abisales y los saqueadores abisales no hablan ninguno muy inteligentemente, debido a sus bajas puntuaciones de Inteligencia y a sus fauces dentadas.

Los jóvoc, pälrethi, jāriliti y kelvezu aparecen allá donde sus amos demoníacos les parecen bien emplearlos, ya sea en las zonas ocultas de sus dominios personales o fuera, entre los mortales del plano Material. El zovut, a pesar de no ser un tanar'ri, sirve bajo el mando y junto con estas criaturas. Estos cinco demonios hablan abisal, celestial y dracónico.

COMBATE

MD Los demonios son la ferocidad encarnada. Están dispuestos a atacar a cualquier criatura, incluso a otros demonios sólo por pura diversión. Los demonios disfrutan aterrizando a sus víctimas antes de matarlas, y a menudo las devoran después. Muchos demonios pueden crear oscuridad, así que suelen envolver a los enemigos en ella antes de la batalla.

Todos los demonios tienen en común los siguientes rasgos:

Rasgos de ajeno: un demonio posee visión en la oscuridad hasta 60'. No puede ser revivido ni resucitado.

Además, todos los tanar'ri tienen los siguientes rasgos en común:

Rasgos de tanar'ri: los tanar'ri pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura dentro de un alcance de 100' que tenga un idioma. Excepto si se indica otra cosa en las descripciones, los tanar'ri son inmunes a la electricidad y el veneno, y poseen resistencia 20 al ácido, el frío y el fuego.

Convocar tanar'ri (St): todos los tanar'ri pueden convocar a otros tanar'ri para que vengan en su ayuda. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* del nivel apropiado, excepto porque las probabilidades de éxito están limitadas. Tira un d% y compara el resultado con la probabilidad de éxito de la criatura. Si falla, ningún tanar'ri acudirá a la llamada. Los tanar'ri convocados regresarán automáticamente al lugar del que procedan a cabo de 1 hora. Un tanar'ri que haya sido convocado no podrá usar su propia aptitud de convocación durante 1 hora. La mayoría de los tanar'ri no usa su aptitud de convocación a la ligera, ya que esto les deja en deuda con las criaturas convocadas. En general, sólo usarán esta aptitud cuando sea necesario para salvar la vida

	Fauces abisales Ajeno Mediano (caótico, maligno)	Rondador abisal Ajeno Pequeño (caótico, maligno)	Saqueador abisal Ajeno Grande (caótico, maligno)
Dados de golpe:	2d8+2 (11 pg)	2d8+2 (11 pg)	3d8+9 (22 pg)
Iniciativa:	+0	+2	+4
Velocidad:	30'	40'	50'
CA:	15 (+5 natural), toque 10, desprevenido 15	15 (+1 tamaño, +2 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 13	17 (-1 tamaño, +4 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 13
Ataques:	mordisco +5 c/c	2 garras +5 c/c	aguijón +6 c/c
Daño:	mordisco 2d8+4	garra 1d2	aguijón 1d4+4, más veneno
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'
Ataques especiales:	desgarrar al caído	—	veneno
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno	rasgos de ajeno	rasgos de ajeno, resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20, inmunidad al veneno, olfato
Salvaciones:	Fort +4, Ref +3, Vol +2	Fort +4, Ref +5, Vol +5	Fort +6, Ref +7, Vol +4
Características:	Fue 17, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 9, Car 8	Fue 10, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 9	Fue 17, Des 19, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 8
Habilidades:	Avistar +1, Escuchar +5, Saltar +7, Tregar +7	Avistar +7, Escondarse +9, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +7	Averiguar intenciones +4, Avistar +4, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6, Saltar +7, Supervivencia +2
Dotes:	Alerta	Sutileza con un arma (garra)	Soltura con un arma (aguijón)
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja o banda (3-5)	solitario, pareja o banda (3-5)	solitario, pareja o banda (3-5)
Valor de desafío:	2	2	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	3-4 DG (Mediano), 5-6 DG (Grande)	3-4 DG (Pequeño), 5-6 DG (Mediano)	4-6 DG (Grande), 7-9 DG (Enorme)

FAUCES ABISALES

Las fauces abisales son criaturas repugnantes, consistentes principalmente en dientes. Su apetito es legendario, y se sabe que una sola de ellas ha llegado a devorar la mayor parte de un centauro en menos de un minuto.

Las fauces abisales parecen enormes bocas repletas de dientes puestas encima de algunos apéndices rechonchos. Su piel es de color marrón pálido.

Combate

Las fauces abisales sirven de tropas de choque en los ejércitos malignos. Al carecer de ataques a distancia, suelen lanzarse al combate cuerpo a cuerpo tan pronto como pueden; allí, sus dientes rechinantes hacen el resto.



	Jóvoc (tanar'ri) Ajeno Pequeño (caótico, maligno)	Pálrethi (tanar'ri) Ajeno Mediano (caótico, maligno, fuego)	Zovut Ajeno Mediano (caótico, maligno)
Dados de golpe:	4d8+18 (36 pg)	8d8+24 (60 pg)	10d8+20 (65 pg)
Iniciativa:	+2	+3	+1
Velocidad:	30'	30'	30', V1 50' (regular)
CA:	16 (+1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 14	23 (+3 Des, +10 natural), toque 13, desprevenido 20	20 (+1 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 19
Ataques:	2 garras +6 c/c y mordisco +1 c/c	espada larga flamigera +1 +14/+9, o 2 golpetazos +12 c/c	2 garras +13 c/c
Daño:	garra 1d3+1, mordisco 1d4	espada larga flamigera +1 1d8+7/19-20, más 1d6 fuego, golpetazo 1d8+4	garra 1d12+3
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'
Ataques especiales:	—	quemadura demoniaca, aptitudes sortilegas	mirada consumidora, aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, aura de venganza, RD 5/plata, curación rápida 5, RC 13, convocar tanar'ri	rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, subtipo de fuego, RD 20/+2, escudo ardiente, RC 18, convocar tanar'ri	rasgos de ajeno, crear engendro, RD 20/+2, RC 20
Salvaciones:	Fort +7, Ref +6, Vol +4	Fort +9, Ref +9, Vol +7	Fort +9, Ref +8, Vol +10
Características:	Fue 12, Des 15, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 7	Fue 19, Des 16, Con 16, Int 13, Sab 12, Car 11	Fue 17, Des 13, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 14
Habilidades:	Averiguar intenciones +3, Avistar +7, Buscar +3, Escondarse +8, Escuchar +7	Averiguar intenciones +12, Avistar +8, Buscar +12, Conoc. de conjuros +6, Diplomacia +10, Engañar +10, Escondarse +9, Escuchar +6, Intimidar +2, Saber (cualquiera) +12	Averiguar intenciones +16, Avistar +18, Buscar +15, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +6, Engañar +10, Escondarse +11, Escuchar +13, Escudriñar +11, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +11
Dotes:	Dureza (×2)	Esquiva, Pericia, Soltura con un arma (espada larga)	Alerta, Esquiva, Movilidad
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja o banda (3-4)	solitario	solitario, pareja o escuadra (1, más 2-4 tumularios)
Valor de desafío:	5	8	9
Tesoro:	estándar	ninguno	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	5-8 DG (Pequeño), 9-12 DG (Mediano)	9-12 DG (Mediano)	11-16 DG (Mediano)

Desgarrar al caído (Ex): a las fauces abisales le encanta arremeter contra sus enemigos caídos. Infligen automáticamente 2d8+4 puntos de daño a cualquier enemigo que haya caído en un ataque cuerpo a cuerpo.

RONDADOR ABISAL

Este demonio es pequeño, pero perverso. Las bandas de rondadores abisales suelen ir al acecho por delante de las expediciones de saqueo o de los ejércitos malignos, para descubrir y eliminar a los exploradores y piquetes enemigos.

Un rondador abisal es como un mono sin pelo, con grandes manos y pies. Tiene salientes de cuerno en la coronilla y a lo largo del espinazo. Aunque es capaz de caminar erguido, habitualmente se arrastra a cuatro patas manteniendo el cuerpo pegado al suelo.

Combate

A los rondadores abisales les encanta acercarse a hurtadillas a sus presas y cargar después en grupo. Las víctimas no suelen tener tiempo de dar la alarma.

SAQUEADOR ABISAL

El saqueador abisal es un híbrido grotesco: parte demonio, parte hiena y enteramente maligno. Aunque su origen exacto es incierto, los eruditos están de acuerdo en que es probablemente el resultado de la lujuria demoniaca, que carece de límites y que da como resultado todo tipo de cruces extraños.

El saqueador abisal tiene ojos torvos y mandíbulas alargadas llenas de dientes enormes. Zonas de piel escamosa asoman entre el pelaje basto y enmarañado, y una línea de púas curvas sobresale de la columna vertebral. La cola, larga y verrugosa, está arma-

da con un perverso aguijón. Un ejemplar adulto de cualquier sexo mide unos 5' de alto hasta la cruz, unos 10' desde el hocico hasta la base de la cola, y pesa casi 2000 lb.

Combate

El mal temperamento y la agresividad de estos demonios son bien conocidos. Tienden a atacar a todo lo que puedan ver u oler, golpeándolo repetidamente con sus aguijones.

A pesar de sus impresionantes dientes, los saqueadores abisales no atacan a mordiscos. Sus mandíbulas son débiles y sólo sirven para arrancar la carne de las presas que ya han sucumbido a su aguijón venenoso.

Veneno (Ex): un saqueador abisal inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 14) con cada ataque de aguijón que tenga éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (2d6 puntos de daño de Fuerza).

Olfato (Ex): el saqueador abisal puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

JÓVOC

Estos pequeños y perversos infernales de corazón negro han nacido para provocar conflictos. Su aptitud de transferir el daño que sufren a otros les hace inestimables en las primeras líneas de los ejércitos tanar'ri. Una unidad de jóvoc puede absorber repetidos golpes, conjuros del enemigo y sobrevivir para asestar una dura venganza.

Un jóvoc mide 4' de alto, y es una criatura abotargada y sin pelo, con forma humanoide. Se parece al cadáver magullado y maltratado de un gnomo que se hubiera podrido demasiado tiempo con el calor del verano, y el hedor que emana de su áspera piel parece confirmar esta impresión. Tiene la piel de color azul oscuro o negra, y sus ojos son vacíos pozos negros. Cada uno de los largos brazos de la criatura termina en una mano de tres dedos con largas uñas rojas, siempre manchadas del color de la sangre.

Combate

Los jóvoc no son especialmente inteligentes, pero son emboscadores rápidos y experimentados que saben cómo hacer mejor uso de su pequeño tamaño. Años de entrenamiento y experiencia les han enseñado a sacar ventaja de su aura de venganza y su curación rápida. A menudo adoptan una estrategia de guerrillas, saltando en mitad de un grupo de enemigos para hacer el mayor daño posible y desapareciendo después unos pocos asaltos para curarse.

Alternativamente, los jóvoc que luchan en parejas o tríos pueden utilizar su táctica preferida: escondidos justo fuera del alcance de sus enemigos (a ser posible ocultos por la oscuridad, un muro, o alguna otra barrera), empiezan a atacarse los unos a los otros, acertando automáticamente con cada golpe. Estos ataques infligen daño completo, no sólo a los jóvoc, sino a todo el que se encuentre dentro de su aura de venganza. Tras permitirse uno o dos asaltos para que su aptitud de curación rápida les cierre las heridas, las criaturas empiezan de nuevo a atacarse con dientes y garras.

Aura de venganza (Sb): este efecto siempre está activo en una zona de 30' centrada en el jóvoc. Cada vez que la criatura sufre daño de cualquier fuente, toda criatura de la zona que no sea un tanar'ri sufre inmediatamente la misma cantidad de daño. Se permite una salvación de Fortaleza (CD 15) para sufrir la mitad del daño. Por ejemplo, si un oponente inflige 12 puntos de daño a un jóvoc, ese oponente y cualquiera en una zona de 30' que no sea un tanar'ri también reciben inmediatamente 12 puntos de daño cada uno, o 6 puntos con una salvación de Fortaleza con éxito. Independientemente de la fuente del daño infligido al jóvoc, el daño sufrido por un no tanar'ri a causa de este efecto no puede ser objeto de negación o reducción por resistencia, inmunidad, reducción del daño, resistencia a conjuros o similares.



	Járlith (tanar'ri)	Kelvezu (tanar'ri)
	Ajeno Grande (caótico, maligno)	Ajeno Mediano (caótico, maligno)
Dados de golpe:	10d8+80 (125 pg)	12d8+36 (90 pg)
Iniciativa:	+9	+14
Velocidad:	60'	30', V1 60' (buena)
CA:	32 (-1 tamaño, +9 Des, +14 natural), toque 18, desprevenido 23	35 (+10 Des, +15 natural), toque 20, desprevenido 35
Ataques:	2 garras +22 c/c y mordisco +19 c/c	<i>cimitarra hiriente mayor</i> +1 +16/+11/+6 c/c y <i>daga hiriente</i> +1 +16/+11 c/c
Daño:	garra 2d6+12/18-20/x3, mordisco 2d8+6/18-20/x3	<i>cimitarra hiriente mayor</i> +1 1d6+6/18-20, más veneno, <i>daga hiriente</i> +1 1d4+3/19-20, más veneno
Frente/Alcance:	10 x 5'/5'	5 x 5'/5'
Ataques especiales:	presencia pavorosa, agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento 2d6+6/18-20, aptitudes sortilegas	veneno, ataque furtivo +8d6, aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, críticos aumentados, RD 30/+3, olfato, RC 25, <i>convocar tanar'ri</i>	rasgos de ajeno, rasgos de tanar'ri, RD 20/+2, detección mejorada, evasión, RC 26, <i>convocar tanar'ri</i> , esquivas asombrosas
Salvaciones:	Fort +15, Ref +16, Vol +8	Fort +11, Ref +18, Vol +11
Características:	Fue 35, Des 29, Con 27, Int 8, Sab 12, Car 14	Fue 21, Des 31, Con 16, Int 17, Sab 16, Car 16
Habilidades:	Avistar +12, Buscar +4, Concentración +21, Equilibrio +14, Escondarse +22*, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +25, Saltar +14, Tregar +14	Avistar +18, Averiguar intenciones +16, Buscar +18, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +7, Engañar +15, Escondarse +33, Escuchar +18, Intimidar +5, Mov. sigilosamente +33, Saber (cualquiera) +13
Dotes:	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Soltura con un arma (garra)	Ambidextrismo, Iniciativa mejorada, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja o banda (3-5)	solitario
Valor de desafío:	13	18
Tesoro:	estándar	monedas estándar, objetos estándar, más <i>cimitarra hiriente mayor</i> +1 y <i>daga hiriente</i> +1
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	11-23 DG (Grande), 24-30 DG (Enorme)	13-24 DG (Mediano)

Curación rápida (Ex): el jóvoc recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al jóvoc regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un jóvoc puede intentar convocar a otro jóvoc, con una probabilidad de éxito del 25%.

PÁLRETHI

Según la leyenda, los pálrethi fueron una vez demonios ambiciosos que ansiaban gobernar el Abismo como bálor. A pesar de su gran maldad y de su sadismo, estas almas perdidas fallaron en algún desconocido ritual de fuego y ahora arden por toda la eternidad. Muchos bálor usan a los pálrethi como sargentos o mensajeros, y hallan gran satisfacción en hacer hincapié en la posición inferior de estos ambiciosos demonios. Esta conexión entre las dos clases de tanar'ri ha dado crédito a las historias de los bardos sobre el origen de los pálrethi.

Un pálrethi es una criatura alta y descarnada con forma humanoide. Su piel es rojo sangre o azul, y tienen blancas alas óseas vestigiales. Todo su cuerpo está envuelto en llamas. La criatura puede alterar el color y el aspecto de las llamas a voluntad, volviéndolas translúcidas y fantasmales, o del tono rojo anaranjado

de una fragua abrasadora, o incluso blanquiazules y delicadas. No importa el aspecto de las llamas, sus efectos son los mismos.

Combate

Los pálrethi poseen todas las aptitudes de combate necesarias para disfrutar del fragor de la batalla, pero estos arrogantes infernales suelen creerse por encima de las insignificantes tareas que se les encomiendan. Desesperados por adquirir magia, almas mortales, o cualquier otra moneda con la que conseguir poder, intentan hacer tratos, usar a los humanos como herramientas, o engañar a los mortales incautos para que se plieguen a sus deseos.

Cuando se ve forzado a combatir, el pálrethi suele emplear primero su aptitud de *miedo* para dispersar a tantos oponentes como sea posible, y entonces se lanza al combate cuerpo a cuerpo con su espada flamígera.

Quemadura demoníaca (Ex): toda criatura alcanzada por un ataque de golpetazo del pálrethi deberá tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 17) o se prenderá fuego. Las llamas arderán durante 1d4 asaltos (ver 'Prender fuego', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Una criatura que esté en llamas puede usar una acción equivalente a moverse para apagarlas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien, detectar magia, ver lo invisible*; 1/día: *miedo* (en un radio de 30'). Nivel 8.^o de lanzador; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Escudo ardiente (St): el pälrethi está envuelto en llamas abrasadoras, que causan daño a toda criatura que lo ataque con un arma natural o con un arma cuerpo a cuerpo que lleve en la mano. Un ataque así infligiría daño normal al pälrethi (asumiendo que se supera su reducción de daño), pero el atacante sufre al mismo tiempo 1d6+8 puntos de daño (se aplica la resistencia a conjuros; nivel 8.^o de lanzador). Las armas con un alcance excepcional, como las lanzas largas, evitan este riesgo al atacante.

Subtipo de fuego (Ex): el pälrethi es inmune al daño por fuego, pero sufre doble daño por frío, a menos que se permita una salvación de Fortaleza para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, la criatura recibe la mitad del daño, si tiene éxito, o doble daño, si fracasa.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un pälrethi puede intentar convocar a otro pälrethi, con una probabilidad de éxito del 30%.

Rasgos de tanar'ri: a diferencia de la mayoría de los tanar'ri, los pälrethi carecen de resistencia a los ataques de frío.



Mirada consumidora (Sb): toda criatura viviente situada hasta a 30' que mire a los brillantes ojos rojos del zovut deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o recibirá un nivel negativo. Por cada nivel otorgado, el zovut se curará de 5 puntos de daño. Si la cantidad curada es mayor que el daño sufrido anteriormente, ganará cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Si no se elimina el nivel negativo (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de 24 horas, el oponente afectado deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) para eliminarlo. Un fallo significa que el nivel (o los DG) del oponente se ve reducido en uno.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *claraudiciencia/clarividencia, oscuridad, profanar, detectar el bien, detectar pensamientos, fatalidad, sugestión, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más 50 lb de objetos). Nivel 12.^o de lanzador; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Crear engendro (Sb): todo humanoide que muera a causa del ataque de mirada del zovut (cuando sus niveles negativos igualan sus DG, o baja por debajo de 1.^o nivel) se convertirá en un tumulario tras 1d4 asaltos. Esta criatura estará bajo el mando del zovut que lo mató, y permanecerá esclavizada hasta que alguno de los dos muera. El engendro no poseerá ninguna de las aptitudes que tuvo en vida.

ZOVUT

Los zovut son la prole de algún terrible príncipe demonio. El primero de ellos fue creado hace siglos en horribles ritos de sangre. Los rumores relacionan a los zovut con el maestro de los demonios y la nigromancia conocido como Orcus, aunque el secreto de la creación de estas criaturas es ahora ampliamente conocido entre los señores del Abismo. Ahora se pueden encontrar zovut en muchas regiones del Abismo, así como en el plano Material, obedeciendo los deseos de cualquiera lo bastante poderoso como para forzarlos a obedecer.

A menudo, agentes demoníacos usan a los zovut en conjunción con otros demonios más combativos. Estos últimos mantienen a los enemigos a raya mientras los ataques de mirada de los zovut los aniquilan. Los zovut sienten celos de cualquier criatura con poder para darles órdenes, y como todos los demonios, buscan constantemente socavar y traicionar toda autoridad.

Un zovut es una criatura con forma humanoide, musculosa, de piel pálida y sin pelo. Sus brazos terminan en garras afiladas y puntiagudas, bien diseñadas para desgarrar carne. De sus hombros nacen unas asquerosas alas emplumadas y tienen un tercer ojo situado en mitad de la frente.

Combate

Los zovut no temen el combate. Aunque son más débiles que otros demonios en lo que se refiere a aptitud para el combate, confían en su ataque de mirada para someter a sus enemigos.

JÄRILITH

Los járilith, las bestias de caza de elite del Abismo, son aterradoras criaturas felinas conjuradas de las pesadillas de mil generaciones de mortales. Prefieren la carne de demonio, y se sienten cómodos cazando su presa favorita en desiertos, junglas, yermos y bosques. Los járilith son notoriamente difíciles de controlar, así que hasta los bálor más poderosos tienen que andar con cuidado cerca de ellos. Sienten la debilidad, y a su lado casi cualquier otra criatura parece débil.

Un járilith parece un león macho algo más grande que la media, con una soberbia melena incluida. Largos dientes crecen en sus mandíbulas, y sus garras son aún más largas. El pelaje rojo sangre de la criatura revela su origen, pero golpea tan rápido que la mayoría de sus víctimas sólo llega a percibir un ligero olor a azufre como único indicio de su presencia.

Los járilith no hablan, pero entienden abisal. Se comunican silenciosamente entre ellos mediante telepatía.

Combate

En combate, el járilith es un enemigo directo e inflexible. Normalmente confía en su ataque poderoso y sus críticos aumentados para infligir horribles cantidades de daño a sus enemigos.

Aunque normalmente no necesitan esta ventaja, los járiliti prefieren emboscar a sus oponentes.

Presencia pavorosa (Ex): cuando el járiliti carga o ataca, inspira terror en todas las criaturas a una distancia de 30' que tengan menos DG o niveles que él. Cada oponente que pueda ser afectado debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o quedará estremecido hasta que el oponente esté fuera del alcance. El éxito volverá al oponente inmune a la presencia pavorosa del járiliti durante 24 horas.

Agarrón mejorado (Ex): si un járiliti logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +26). Si lo inmoviliza, también puede intentar desgarrar en el mismo asalto. Después, el járiliti tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el járiliti no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de mordisco, y permite otro intento de desgarramiento.

Abalanzarse (Ex): cuando un járiliti carga, puede realizar un ataque completo (incluyendo un intento de desgarramiento; ver más adelante), incluso si se ha movido.

Desgarramiento (Ex): en cualquier asalto en el que el járiliti tenga inmovilizado a un oponente (ver Agarrón mejorado, más arriba), podrá efectuar dos ataques de desgarramiento (+21 c/c) con sus patas traseras, causando 2d6+6 puntos de daño con cada uno. El járiliti también puede intentar desgarrar cuando se abalanza sobre un oponente.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *clariaudiencia/clarividencia, oscuridad, detectar el bien, detectar pensamientos, fatalidad*. Nivel 12: de lanzador; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Críticos aumentados (Ex): el járiliti genera amenaza de crítico con una tirada natural de ataque de 18-20. si asesta un golpe crítico con un ataque de mordisco, garra o desgarramiento, infligirá triple daño.

Olfato (Ex): el járiliti puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un járiliti puede intentar convocar a otro járiliti con un 35% de probabilidades de éxito.

Habilidades: un járiliti recibe un bonificador racial de +4 en todas las pruebas de Equilibrio, Escondarse y Moverse sigilosamente. *En zonas de hierbas altas o maleza espesa, el bonificador a Escondarse sube hasta +12.

KELVEZU

Las járiliti actúan como generales en los ejércitos tanar'ri, y los bálor son los poderosos aristócratas de la jerarquía abisal. Todos ellos encuentran muy útiles los servicios de los kelvezu, los infiltradores y asesinos del reino demoníaco. Es raro que los kelvezu dirijan tropas y en vez de eso, eliminan quirúrgicamente a oponentes específicos, como diablos, demonios rivales o mortales obstinados, siguiendo las órdenes de demonios más poderosos.

El kelvezu destaca entre los demonios de mayor rango a causa de su tamaño: apenas mide 5' de alto. Debido a su talla y a su forma humanoide, puede ser confundido con un humano si utiliza algo para disfrazar su piel roja sonrosada.

Combate

Los kelvezu golpean en silencio, confiando no solo en su invisibilidad, sino también en su capacidad para la ocultación y el sigilo. Al igual que sus equivalentes mortales, estos asesinos intentan despachar rápido a sus objetivos. Si no pueden hacerlo, se retiran para volver a atacar cuando las condiciones sean favorables. Todos los kelvezu llevan una *cimitarra hiriente mayor* +1 (ver más adelante) que semeja la cola de una serpiente, y una *daga hiriente* +1 que semeja un colmillo de serpiente.

Veneno (Ex): el kelvezu recubre continuamente sus armas con un veneno de herida (salvación de Fortaleza CD 19) producido por las yemas de sus dedos. El daño inicial y el secundario son iguales (1d6 puntos de daño de Constitución). El veneno kelvezu es muy percedero, y se vuelve inerte 1 minuto después de que la criatura deje de aplicarlo.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en el que el objetivo de un kelvezu pierda su bonificador de Destreza, o cuando esté siendo flanqueado por el kelvezu, éste infligirá 8d6 puntos de daño adicionales con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*desacralizar, detectar el bien, detectar la ley, disipación mayor, don de lenguas (solo a sí mismo), invisibilidad mejorada (solo a sí mismo), leer magia, oscuridad profunda, profanar, sugestión, teleportar sin error (solo a sí mismo, más 50 lb de objetos)*. Nivel 18: de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Detección mejorada (Sb): además de sus sentidos normales, un kelvezu puede detectar a sus enemigos mediante efectos de *detectar magia* y *ver lo invisible* (nivel 18: de lanzador) que siempre están activos.

Evasión (Ex): el kelvezu no sufrirá daño alguno cuando tenga éxito en una salvación de Reflejos contra un efecto que normalmente permitiría este tiro para sufrir la mitad del daño.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un kelvezu puede intentar convocar a otro kelvezu, con una probabilidad de éxito del 25%.

Esquiva asombrosa (Ex): el kelvezu conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido, y no puede ser flanqueado.

Habilidades: los kelvezu reciben un bonificador racial de +8 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

Nueva aptitud especial para arma cuerpo a cuerpo

Hiriente mayor: una herida causada por un arma hiriente mayor sangra, causando en lo sucesivo 2 puntos de daño por asalto, además del daño normal del arma. Varias heridas del arma resultan en pérdidas de sangre acumulativas (dos heridas infligen 4 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia solo puede ser detenida mediante una prueba de Sanar con éxito (CD 15) o la aplicación de un conjuro de *curar* u otros conjuros curativos (*sanar círculo curativo* y similares).

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armadura mágicas, *espada de Mordenkainen*; **Precio de mercado:** bonificador +4.

DESBOCADO COMBATE

Bestia Grande

Dados de golpe: 1d10+70 (147pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 50'

CA: 23 (-1 tamaño, +2 Des, +12 natural), toque 11, desprevenido 21

Ataques: 2 garras +14 c/c y mordisco +9 c/c

Daño: garra 1d6+5 más 1d6 ácido, mordisco 2d6+2 más veneno

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Ataques especiales: ácido, daño a armaduras, aura de miedo, veneno

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +14, Ref +11, Vol +6

Características: Fue 20, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10

Habilidades: Avistar +12

Terreno/Clima: desiertos templados y cálidos, llanuras y colinas

Organización: solitario

Valor de desafío: 12

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 15-25 DG (Grande); 26-35 DG (Enorme)

A los desbocados a veces se les conoce como "so-ut", su nombre en trasgo. Son unos atroces depredadores nocturnos que sólo viven para matar y destruir. Curiosamente su saña, fiereza y agresividad van más allá de lo estrictamente necesario para cazar el alimento. De hecho, los desbocados disfrutan matando y normalmente matan más presas de las que se pueden comer. Así que, mientras cuente con una presa, un desbocado no deja de matar aunque tenga más que suficiente para comer.

Un desbocado es más alto que un hombre (de 8 a 10' de alto). Su cuerpo es una sólida unión muscular, recubierta de una piel extremadamente dura y escamada. El monstruo no tiene cabeza como tal y su rostro surge directamente de la parte delantera de su cuerpo. Sus ojos, de un blanco óseo, sobresalen en la masa escamosa que se sitúa encima de su boca abierta, llena de colmillos afilados. Tras su cara emergen dos brazos musculosos, cada uno de los cuales termina en dos afiladas garras. Posee cuatro patas grandes y gruesas como troncos, parecidas a las de un elefante y una cola triangular y muscular que cuelga en su retaguardia.

Un desbocado oye muy mal, pero su aptitud olfativa compensa dicha carencia.

Hay algo en el metal, que hace que el desbocado pierda el control. Ataca a las criaturas que llevan armaduras de metal, antes que a nada o nadie. Una vez que ha acabado con todos esos objetivos, se centra en los que blanden armas de metal. Una vez que todo el metal cercano ha sido destruido, el desbocado se enseña con las estructuras más grandes de la zona, pasando por alto hasta a las criaturas que le atacan, para dedicarse a demoler una construcción (aunque sí se defiende, una vez que ha perdido más de la mitad de sus puntos de ataque originales). Sólo tras haber arrasado todas las estructuras cercanas, finalmente se enfrenta a los héroes sin armaduras y los aldeanos.

Ácido (Ex): el ácido que baña las garras de un desbocado no sólo inflige daño adicional cuando ataca con éxito, también disuelve la armadura de un oponente y sus ropas, volviéndolas inútiles durante 1 asalto, a menos que su portador consiga una salvación de Reflejos (CD 22). El éxito supone que el equipo afectado se puede salvar, lavándolo durante 1 minuto. Esto precisa de una acción de ataque completo y de al menos 1 pinta de agua.

Daño a armaduras (Ex): los dientes de un desbocado pueden enganchar y romper la armadura de un oponente. Si el oponente tiene armadura y escudo, se tira 1d6: Un tiro de 1-4 afecta a la armadura y un tiro de 5-6 afecta al escudo. Hay que realizar una prueba de presa (bonificador de presa +19) siempre que el desbocado ataque con un ataque de mordisco, y se añade cualquier bonificador al tiro del oponente, a la armadura o el escudo debido a la magia. Si gana el desbocado, la armadura o el escudo afectados, se rompen y quedan inutilizables.

Aura de miedo (Ex): toda criatura que sea el objetivo del ataque de un desbocado, o que se encuentre a 30' de dicho objetivo, debe conseguir un tiro de salvación de Voluntad (CD 17) o resultará estremecido. Una criatura estremecida que aún se encuentre a 30' del desbocado en su siguiente turno, debe conseguir un segundo tiro de salvación de Voluntad (CD 17) para evitar resultar asustado (se usa el mismo penalizador que estremecido. Debe escapar hasta hallarse a más de 30' del radio de este efecto).

Veneno (Ex): la saliva ácida de un desbocado actúa como un veneno suave (Fortaleza CD 22) con cada ataque de mordisco que consigue. El daño inicial es de 1 punto de daño a la Fuerza, y el daño secundario de 1d4 puntos de daño a la Fuerza.

Olfato (Ex): un desbocado puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.



DESMODU

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20' (40' cuando galopa), Tr 30'

CA: 20 (-1 tamaño, +3 Des, +5 natural, +3 cuero tachonado de gran calidad), toque 12, desprevénido 17

Ataques: 2 garras +16 c/c y mordisco +14 c/c, o notbora de gran calidad +15/+10/+5 c/c y notbora de gran calidad +15 c/c y mordisco +14 c/c, o lanza pesada Grande +16/+11/+6 c/c, o arco largo compuesto reforzado de gran calidad (bonificador Fue +4) con flechas de gran calidad +16/+11/+6 distancia

Daño: garra 1d4+5, mordisco 1d6+2, notbora 2d6+5/19-20 (mano hábil), notbora 2d6+2 (mano torpe), lanza pesada Grande 2d6+7/×3, arco largo compuesto reforzado de gran calidad (bonificador Fue +4) con flechas de gran calidad 1d8+4/×3

Frente/Alcance: 5 × 5'/10'

Ataques especiales: chillido, aptitudes sónicas, herida

Cualidades especiales: vista ciega hasta 120', visión en la oscuridad hasta 60', galopar, olfato, hablar con los murciélagos, bonificador racial de +4 a los tiros de salvación contra efectos sónicos.

Salvaciones: Fort +10, Ref +11, Vol +10

Características: Fue 20, Des 16, Con 18, Int 15, Sab 15, Car 11

Habilidades: Avistar +11, Empatía animal +5, Equilibrio +12, Escuchar +11, Montar (murciélagos) +10, Moverse sigilosamente +8, Piruetas +10, Saltar +14, Trato con animales +5, Preparar +13, Uso de cuerdas +8

Dotes: Ambidextrismo (A), Reflejos de combate, Pericia, Gran fortaleza, Ataque múltiple, Desenvainado rápido, COMBATE con dos armas (A)

Terreno/Clima: subterráneo

Organización: solitario, pareja, compañía (4-7), tropel (8-18, más un líder de 2º-5º nivel), colonia (20-80, más 5 veteranos de 3º nivel y un líder de 4º-6º nivel) o enclave (100-600, más 10 veteranos de 3º nivel, más 5 ancianos de 5º nivel, más un líder de 5º-9º nivel)

Valor de desafío: 9

Tesoro: monedas no, bienes 1/2, objetos estándar, más equipo

Alineamiento: neutral bueno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los desmodu son enormes humanoides parecidos a murciélagos, que habitan en cavernas bajo tierra. Son omnívoros, y normalmente no son peligrosos si no se les ataca. Hasta hace poco, la mayoría de los sabios pensaban que se habían extinguido, exterminados en antiguas guerras contra los drow.

Un desmodu adulto mide de 8 a 9' de alto. Su cuerpo está recubierto de un pelaje negro rojizo o marrón rojizo. Tiene largos brazos y piernas cortas, y cabeza de murciélago. Una membrana de piel negra y correosa va desde cada una de sus muñecas hasta el tobillo correspondiente. Las manos y pies del desmodu son largos y estrechos, y sus dedos, rechonchos y curvados, terminan en

garras retráctiles. Las palmas y talones, junto con los dedos de manos y pies, están provistos de cilios que aseguran a la criatura un agarre firme.

El desmodu es bípedo. Normalmente camina erguido, con andares bamboleantes, pero también puede ponerse a cuatro patas y galopar al doble de su velocidad normal. El desmodu típico lleva la armadura y correas para llevar herramientas y armas, pero poco más.

Los desmodu hablan infracomún y térraro, además de su lengua propia. Esta lengua, llamada desmodu, incluye sonidos ultrasónicos y subsónicos, de modo que sólo los desmodu pueden hablarlo. Las voces de los desmodu son ricas y profundas, aunque a veces profieren agudos chillidos o roncros retumbares cuando están hablando en una lengua que no es la suya propia.

COMBATE

Los desmodu usan sus aptitudes sónicas para proporcionarse bonificadores a sí mismos y penalizadores a sus enemigos. Su arma cuerpo a cuerpo preferida es la notbora, un arma doble exótica de su propia invención.

A menudo, estas criaturas se lanzan a la batalla a cuatro patas, usando ahumaderas para cegar a sus enemigos. A continuación hacen uso de su dote de desenvainado rápido para desenvainar sus notboras y atacar mientras que se levantan. Los desmodu también son aficionados a dejarse caer sobre sus enemigos desde el techo de una caverna, y hacen buen uso de su gran alcance en combate. Una vez comenzada la refriega, saltan y hacen piruetas para sobrepasar la primera línea de enemigos y atacar a los lanzadores de conjuros o efectuar ataques de flanco.

Chillido (Sb): una vez al día, el desmodu puede producir un chillido que puede, literalmente, destrozar objetos. La criatura puede elegir uno de estos dos efectos:

Rayo: un rayo inflige 5d6 puntos de daño sónico a toda criatura u objeto al que golpee. Este ataque tiene un alcance de 30'.

Difusión: una sacudida sónica hará que todas las criaturas (excepto otros desmodu) en una extensión de 30' centrada en el desmodu queden aturdidas durante 1d4 asaltos. Un tiro de salvación de Fortaleza con éxito (CD 20) niega el efecto.

Aptitudes sónicas (Sb): a voluntad, el desmodu puede emitir vibraciones subsónicas, eligiendo uno de los dos efectos posibles. Invocar un efecto o concentrarse para mantenerlo requiere una acción estándar.

Desesperación: todo enemigo en una extensión de 30' centrada en el desmodu sufre un penalizador de moral de -2 en sus tiros de salvación, tiradas de ataque y daño de armas, pruebas de característica y habilidad, durante tanto tiempo como el desmodu permanezca concentrado y 1d4 asaltos más después que deje de hacerlo. Una salvación de Voluntad con éxito (CD 16) niega este efecto sónico enajenador.

Esperanza: todo aliado en una extensión de 30' centrada en el desmodu recibe un bonificador de moral de +2 en sus tiros de salvación, tiradas de ataque y daño de armas, y pruebas de característica y habilidad, durante tanto tiempo como el desmodu permanezca concentrado, y 1d4 asaltos más después de que deje de hacerlo.

Herida (Ex): la saliva del desmodu contiene un anticoagulante que hace que las heridas de mordisco infligidas por la criatura

sangren profusamente. Una herida causada por un ataque de mordisco del desmodu sangrará infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia cesa por sí sola al cabo de un minuto. Alternativamente, puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un conjuro de curar o de otros conjuros curativos (curar, círculo curativo, y similares).

Vista ciega (Ex): el desmodu emite sonidos de alta frecuencia, inaudibles para la mayoría de las otras criaturas, que rebotan contra los objetos y criaturas cercanos. Esta aptitud le permite percibir objetos y criaturas a una distancia de 120'. Normalmente, el desmodu no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Un conjuro de silencio niega esta aptitud y fuerza al desmodu a confiar en su sentido de la vista (que es tan bueno como el de un humano).

Galopar (Ex): el desmodu puede ponerse a cuatro patas y galopar como un simio a una velocidad de 40', siempre que tenga las manos libres.

Hablar con los murciélagos (St): esta aptitud funciona como un conjuro de hablar con los animales (1.º nivel de lanzador), excepto porque sólo funciona con murciélagos y puede usarse a voluntad.

Habilidades: el desmodu recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar, que pierde si su vista ciega es negada. La criatura también recibe un bonificador racial de +2 a las pruebas de presa. Siempre que no lleve armadura o lleve una armadura ligera, recibirá un bonificador de +2 a las pruebas de Equilibrio y Saltar. Todos estos bonificadores raciales ya están incluidos en el bloque de estadísticas. Cuando un desmodu tiene las manos libres y salta deliberadamente desde una altura, resta 10' de la distancia de la caída para determinar el daño. Si tiene éxito en una prueba de Saltar (CD 15), reduce la distancia de caída efectiva en otros 10'.

SOCIEDAD DE LOS DESMODU

Los desmodu viven en pequeños grupos familiares independientes que se reúnen en colonias o enclaves débilmente estructurados para compartir recursos y establecer defensas comunes. Evitan las organizaciones sociales complejas, y cada familia vive según le place. Cada grupo familiar incluye varias generaciones,

y es la más anciana la que actúa como gobierno para resolver todos los asuntos.

Los desmodu más ancianos y experimentados de cada enclave forman un consejo que resuelve las disputas entre familias y recomienda cómo actuar en los asuntos externos. Los desmodu de la misma edad y de diferentes familias a menudo se adoptan entre sí como hermanos. Estos hermanos son llamados coetáneos, y siempre se refieren unos a otros como si fueran de la misma sangre. Los lazos familiares extendidos que los desmodu forman de esta manera son variados y complejos, y normalmente no quedan claros para nadie que no sea un desmodu.

Los desmodu viven en grandes cavernas adornadas con estalactitas y estalagmitas. Hacen túneles en los techos para crear espacios habitables, manteniendo las entradas ocultas entre las estalactitas. Usan el suelo de la caverna para cultivar setas, mantener rebaños de lagartos, y realizar otras actividades que sean difíciles de llevar a cabo en el techo.

Los desmodu crían toda una variedad de murciélagos que les sirven como monturas y guardianes.

Un asentamiento desmodu incluye una población no combatiente (la mayoría niños) igual al 20% del total de la población combatiente. La sociedad es igualitaria, de modo que es posible encontrar individuos de ambos sexos en casi todas las ocupaciones. Los desmodu disfrutan con un estilo de vida simple. Entienden el valor de las armas y las herramientas, pero no poseen dinero u objetos de valor. Comercian mediante el trueque, y la única señal que reconocen como símbolo de estatus es el número de murciélagos y lagartos que una familia posee.

Criar, mantener y entrenar murciélagos es la actividad favorita de los desmodu. Consideran un símbolo de distinción criar un tipo de murciélago nuevo y útil, de modo que en las cavernas de los desmodu existen incontables variedades de murciélagos. En el epígrafe del murciélago desmodu (ver más adelante) se describen tres de los tipos que son valiosos en combate, pero hay muchos más.

Los artesanos desmodu fabrican una amplia variedad de bienes ingeniosos y de buena calidad. Algunos de estos ingenios, que pueden ser de interés para los aventureros, se detallan en la siguiente sección. Estas criaturas también fabrican todo tipo de objetos mundanos, incluyendo juguetes, enseres para la casa e instrumentos musicales. Todos los desmodu aprecian la buena



música y los objetos que producen o amplían sonidos. Sin embargo, su propia música es en su mayor parte inaudible para otros, debido a sus componentes ultrasónicos y subsónicos.

La deidad principal de los desmodu es Vesperian, el creador y protector de su raza. Normalmente hay un santuario dedicado a él en cada enclave, y muchas viviendas cuentan también con altares privados dedicados a Vesperian.

OBJETOS DE LOS DESMODU

Los desmodu han creado cierto número de objetos especializados para su propio uso. Algunos de estos objetos se detallan a continuación:

Máscara respiratoria: esta máscara cubre el rostro de su portador. Está equipada con gafas y una sustancia alquímica que permite al portador respirar durante 4 horas. Cuando lleva la máscara puesta, el portador no sufre los efectos de los gases nocivos o toxinas que inhale. Esta máscara también permite sobrevivir bajo el agua o en un entorno sin aire.

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

Coste: 1.000 po; Peso: 5 lb

Cable: esta cuerda de metal de 100' de largo es más fina, más fuerte y más ligera que la cuerda, incluso que la de seda. Resulta demasiado fina como para que la mayoría de las criaturas encuentren fácil trepar por ella (Tregar CD 20), pero los desmodu que la usen pueden trepar a su velocidad de trepar normal. El cable tiene una argolla de sujeción en cada extremo, de modo que pueda ser enganchado o desenganchado rápidamente a un saliente, clavo, gancho, o cualquier otro objeto sin necesidad de realizar una prueba de Uso de cuerdas.

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

Coste: 50 po; Peso: 4 lb

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

Coste: 125 po (175 po con cable); Peso: 2 lb (6 lb con cable)

Correas: los desmodu no pueden llevar cinturones, a causa de los pliegues de piel de sus costados. En su lugar llevan correas que les pasan por encima de los hombros y entre las piernas. Las correas se entrecruzan por la espalda y el pecho del desmodu para evitar que resbalen.

Las correas del desmodu están equipadas con argollas, ganchos y lazos, para llevar armas y equipo. Cerca de la cintura llevan un gancho reforzado para la bobina de cable.

Coste: 20 po; Peso: 2 lb

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

Coste: 40 po; Peso: 1 lb

Insignia de parentesco: este objeto parece un címbalo o una campana aplanada, y mide 3 ó 4 pulgadas de ancho. Cuando se tañe, emite una sola nota musical. También resuena y produce un ultrasonido característico cuando un sonido de ecolocación de un desmodu rebota sobre ella. Los desmodu suelen intercambiar estas insignias con sus coetáneos, y las utilizan para identificarse unos a otros durante el combate.

Coste: 5 po; Peso: —

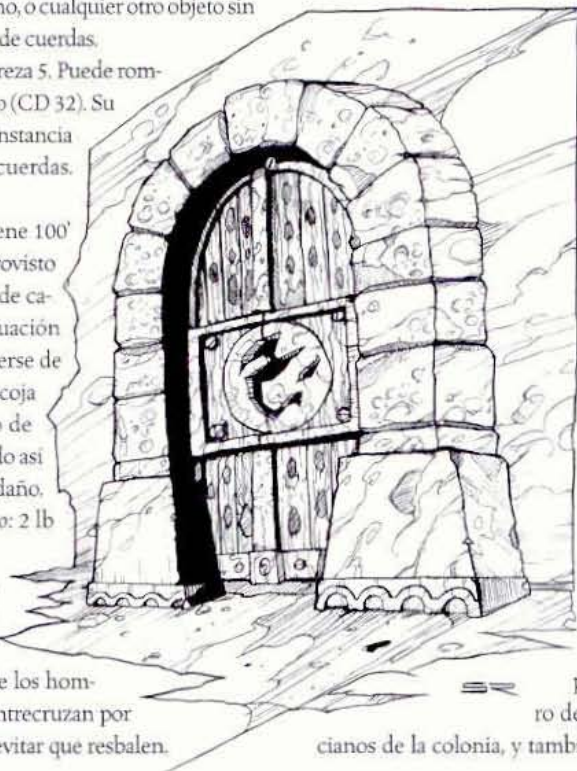
Notbora: este arma doble exótica Enorme parece un gran bastón con un garfio en un extremo. La notbora tiene un gozne en el centro para poder doblarla y guardarla. Su portador puede desplegar el arma y asegurar el gozne presionando un botón oculto (una acción gratuita al desenvainar la notbora). El extremo recto de la notbora es en realidad una vaina que puede quitarse para descubrir una hoja. El extremo del gancho puede utilizarse para efectuar ataques de derribo. Si el portador de la notbora es derribado durante su propio intento de derribo, puede dejar caer el arma para evitarlo.

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

Coste: 20 po; Peso: 2 lb

PERSONAJES DESMODU

A veces, los desmodu se convierten en bárbaros o pícaros, pero su clase predilecta es la de guerrero. Un guerrero desmodu suele liderar el consejo de ancianos de la colonia, y también son los guerreros los que lideran la



mayoría de las partidas de guerra, en las escasas ocasiones en las que los desmodu se unen para hacer frente a un enemigo común. Los magos y clérigos son desconocidos en esta raza. Existen algunos bardos y hechiceros desmodu, pero la mayoría de los lanzadores de conjuros desmodu son adeptos.

Debido a sus muchas aptitudes especiales, el nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ desmodu es igual a su clase de personaje +14. así, un guerrero desmodu de 1.º nivel tiene un NEP de 15, y es el equivalente de un personaje de 15.º nivel.

DEVORADOR DE MAGIA

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 16d10+48 (136pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 18 (-1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 16

Ataques: mordisco +24 c/c y 2 garras +17 c/c

Daño: mordisco 1d8+8, garra 1d6+2

Frente/Alcance: 5 x 10' / 5'

Ataques especiales: mordisco disyuntivo, mordisco mejorado, telaraña de fuerza, engarrar objeto

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 40/+4, detectar magia, visión en la penumbra, salto rápido, RC 35

Salvaciones: Fort +13, Ref +12, Vol +5

Características: Fue 18, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 11, Car 21

Habilidades: Avistar +21, Escondarse +14, Equilibrio +10,

Salto +19, Trepas +11

Dotes: Ataque múltiple, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Pericia, Soltura con un arma (mordisco)

Térreno/Clima: boscoso, montañoso o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o nido (10-40)

Valor de desafío: 12

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 17-30 DG (Grande); 31-45 DG (Enorme)

Los devoradores de magia se alimentan de la energía arcana almacenada en el interior de los objetos mágicos y de las criaturas que hacen uso de los conjuros, exprimiendo gota a gota la magia en ellos contenida.

Un devorador de magia parece un arácnido extraño y alargado. Sus patas larguiruchas son de 10' de largo y su cuerpo, plano y dorado, está cubierto de unas capas velludas y quitinosas. El monstruo posee unos tremendos colmillos en forma de sierra, que terminan en punta, tan afilados como cuchillos. De sus fauces cae sin cesar una saliva brillante.

COMBATE

Un devorador de magia detecta los objetos mágicos y ataca a toda criatura que lleve uno. Normalmente intenta inmovilizar a los enemigos, primero con su telaraña de fuerza, después se aproxima para comer, empezando por beber hasta la última gota de la magia más fuerte. Los enemigos que se escapan de sus redes son mordidos y desgarrados. Si se ve superado, el devorador de magia se mueve rápidamente para engarrar todo objeto mágico visible y luego huye hacia su guarida, para seguir comiendo en paz.

Mordisco disyuntivo (Sb): un objeto mágico mordido por un devorador de magia (ver 'Ataques a objetos' en el Capítulo 8 del Manual del jugador) debe conseguir una salvación de Voluntad (CD 23) o quedará convertido inmediatamente en un objeto no mágico. Un devorador de magia que se alimenta de un artefacto, tiene un 33% de posibilidades de destruir el objeto. Si lo destruye, debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 25) o morirá al instante, debido a una excesiva ingestión de energía mágica.

Un lanzador de conjuros o una criatura con aptitudes sobrenaturales o sortilegas, mordido por un devorador de magia, debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD23) o perderá la aptitud de lanzar conjuros, o de hacer uso de sus aptitudes mágicas durante 1d2 asaltos.

Mordisco mejorado (Ex): los colmillos de un devorador de magia funcionan como armas +4.

Telaraña de fuerza (Sb): un devorador de magia puede expulsar unos hilos flexibles, con una fuerza pegajosa e invisible, contra un objetivo Mediano o menor, que se encuentre hasta a 20'. Una salvación de Reflejos con éxito (CD23), permite que el objetivo no caiga en la telaraña. El fracaso supone que la criatura resultará atrapada y enmarañada (penalizador -2 en tiradas de ataque y penalizador a la Destreza -4). Una telaraña de fuerza es inmune a todo tipo de daño proveniente de la mayoría de los conjuros, incluido el de *disipar magia*. Sin embargo, *desintegrar* destruye inmediatamente una telaraña de fuerza, que es igualmente vulnerable frente a los efectos de una *esfera de aniquilación*, o de un *ceño de cancelación*.

Ya que las telarañas de fuerza se extienden en el plano Etéreo, también afectan a las criaturas etéreas. Una telaraña de fuerza desaparece tras 1d4 horas.

Engarrar objeto (Ex): un devorador de magia puede quitarle un objeto mágico a un oponente, con un intento de desarme con éxito. Tanto si el objeto es realmente un arma, como si no lo es. No puede quitar las armaduras u otros objetos que estén aferrados por varios sitios, pero puede engarrar con mucha fuerza, lo suficiente como para romper una sujeción, u otro tipo de enganche. Por ejemplo, el tirante que sujeta la varita, en el cinturón de un oponente.

Detectar magia (Sb): un devorador de magia puede ver el aura mágica dentro de su campo de visión, a una



distancia de 120'. Inmediatamente nota el aura de fuerza de cada objeto y efecto mágico que detecta.

Salto rápido (Ex): un devorador de magia puede realizar un salto y seguir en pie como acción gratuita.

Habilidades: un devorador de magia obtiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Escondarse, un bonificador racial +6 en las pruebas de Salto y un bonificador racial de +12 en las pruebas de Avistar.

DIABLILLO

Los diablillos son constructos misteriosos, compuestos de restos de piel y trozos de tela, metal u otro desperdicio de las sociedades civilizadas (especialmente de aquellas en las que la magia es muy frecuente). Los diablillos suelen agruparse y actuar de forma tan secreta como pueden, controlando a los hospedadores seleccionados, para conseguir sus objetivos.

Al contrario que otros constructos, un diablillo no es el resultado de ningún acto de creación deliberado. Más bien, se forman cuando una energía mágica despreciada interactúa con objetos inanimados. El proceso exacto por el que esto se produce no se conoce bien, pero siempre da como resultado uno de los cuatro tipos de diablillos existentes.

Un diablillo parece una extraña unión de sobras y restos, de aspecto vagamente humanoide. Los cuatro tipos difieren tanto en los tipos de desechos que configuran su cuerpo, como en los poderes que poseen.

COMBATE

Un diablillo busca, sobre todo, conseguir un hospedador al que dominar. Las criaturas se abstienen de dañar a los hospedadores potenciales todo lo posible, y para ello actúan rápido, entrando con ataques de toque. Un enemigo que resulta dominado con éxito, se ve envuelto por el diablillo, que luego utiliza a su hospedador para protegerse y proteger a los demás diablillos. Los diablillos despliegan todas sus capacidades de ataque cuerpo a cuerpo contra los enemigos que se resisten a sus poderes mentales de control por temor (y con mucha razón) a que un enemigo que escape advierta a los otros de su existencia.

Controlar al hospedador (Sb): un diablillo puede intentar controlar a cualquier criatura a la que haya envuelto (ver abajo). Esta aptitud funciona como el conjuro *dominar monstruo* (nivel de lanzador 18^o. La CD de salvación de varía. Ver descripciones individuales). Como acción gratuita, el monstruo puede perder el control sobre su hospedador al separarse, tanto física como mentalmente, del cuerpo del mismo. La criatura que está bajo el dominio del diablillo utiliza la plantilla de capturado (ver apéndice).

Agarrón mejorado (Ex): si un diablillo golpea a un oponente que sea de su mismo tamaño o inferior, con su ataque de golpetazo, inflige daño

normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (el bonificador de presa varía; ver las descripciones individuales). Si consigue inmovilizar, puede intentar envolver (ver abajo) en el siguiente asalto. Igualmente, el diablillo tiene la posibilidad de realizarla presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su apéndice para agarrar al oponente (penalizador en la prueba de presa -20, pero el diablillo no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que se realice en asaltos sucesivos, comporta automáticamente daño de golpetazo.

Envolver (Ex): con una prueba de presa con éxito, un diablillo puede envolver a cualquier enemigo que ya haya agarrado, con otra prueba de presa con éxito. El monstruo crea una capa, pegada a la piel de la criatura envuelta, que la cubre de la cabeza a los pies, aunque deja espacio suficiente para que pueda respirar por la boca y la nariz. Los ataques contra dicho objetivo, suponen la mitad del daño para el monstruo y la mitad para la criatura envuelta. Una criatura afectada puede escaparse realizando una prueba de presa con éxito. Una vez que una criatura está envuelta, el diablillo puede intentar controlarla en su próxima acción.

Rasgos de constructo: un diablillo es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y cualquier efecto que necesite de una salvación de Fortaleza, a menos que también funcione sobre los objetos.

La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede curar a sí mismo pero puede ser curado mediante reparación. No se le puede revivir o resucitar. Un diablillo tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

TATTERDEMANIMAL

Los tatterdemanimal son los diablillos menos poderosos. Suelen rondar los montículos de basura y otras zonas donde se amontonan los desperdicios.

Un tatterdemanimal parece un montón giratorio de harapos pequeños, sucios y andrajosos y diversas sobras de tela.

Combate

Los tatterdemanimal a menudo eligen a los animales como hospedadores, ya que son más fáciles de capturar.

Controlar hospedador (Sb): la aptitud de control del hospedador del tatterdemanimal tiene una salvación de Voluntad (CD 12).

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa de un tatterdemanimal es de +1.

Inmunidad a arma embotada (Ex): un tatterdemanimal no sufre daño de armas contundentes.

COMÚN

Los eruditos sostienen que los diablillos comunes están formados por guantes, vestimentas, sombreros y otras ropas mágicas encantadas que, o bien fueron perdidas, o desechadas por su



	Tatterdemanimal Construido Pequeño
Dados de golpe:	1d10 (5 pg)
Iniciativa:	+5
Velocidad:	40' V1, 40' (torpe)
CA:	16 (+1 tamaño, +5 Des) Toque 16, desprevenido 11
Ataques:	golpetazo +1 c/c
Daño:	golpetazo 1d4
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	controlar hospedador, agarrón mejorado, envolver
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, inmunidad a armas embotadas
Salvaciones:	Fort +0, Ref +5, Vol +4
Características:	Fue 10, Des 21, Con -, Int 10, Sab 19, Car 15

Terreno/Clima:	cualquiera
Organización:	solitario, pareja o banda (3-6)
Valor de desafío:	1
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	caótico neutral (normalmente)
Avance:	2-3 DG (Pequeño)

	Cazador del arroyo Construido Mediano
Dados de golpe:	8d10 (44pg)
Iniciativa:	+1
Velocidad:	20', V1 20' (torpe)
CA:	21 (+1 Des, +10 natural) Toque 11, desprevenido 20
Ataques:	golpetazo +7 c/c
Daño:	Golpetazo 1d6+1
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	controlar hospedador, partículas rutilantes, agarrón mejorado, envolver
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, inmunidades
Salvaciones:	Fort +2, Ref +3, Vol +5 Fort +4, Ref +4, Vol +8
Características:	Fue 13, Des 13 Con -, Int 10, Sab 16, Car 17

Terreno/Clima:	cualquiera
Organización:	solitario, pareja o banda (3-4)
Valor de desafío:	5
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)
Avance:	9-16 DG (Mediano); 17-24 DG (Grande)

dueños. Normalmente, se encuentran cerca de cementerios y lugares donde hasta hace poco se han producido batallas mágicas. Un diablillo común parece un conjunto de ropa, sin armonía y sin portador alguno. Los tejidos parecen estar en buenas condiciones, probablemente se podrían utilizar, si se le pudieran quitar al constructo.

Combate

Un diablillo común dirige a su hospedador en el combate. Cuando ha perdido el control sobre él, o cuando ya no lo necesita, lo asfixia.

	Diablillo común Construido Mediano
Dados de golpe:	3d10 (16 pg)
Iniciativa:	+2
Velocidad:	30', V1 30' (torpe)
CA:	17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataques:	golpetazo +4 c/c
Daño:	golpetazo 1d6+3
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	controlar hospedador, agarrón mejorado, asfixiar, envolver
Cualidades espec.:	Rasgos de constructo
Salvaciones:	Fort +1, Ref +3, Vol +3
Características:	Fue 14, Des 15, Con -, Int 10, Sab 15, Car 17

Terreno/Clima:	cualquiera
Organización:	Solitario, pareja o banda (3-4)
Valor de desafío:	3
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)
Avance:	4 DG (Mediano); 5-9 DG (Grande)

	Shrapnyl Construido Grande
Dados de golpe:	12 d10 (66 pg)
Iniciativa:	+0
Velocidad:	20', V1 10' (torpe)
CA:	24 (-1 tamaño + 15 natural), toque 9, desprevenido 24
Ataques:	golpetazo + 12 c/c, o cornada 1d8+4
Daño:	golpetazo 1d8+4, cornada 1d8+4
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	nube de acero, controlar hospedador, agarrón mejorado, envolver
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, vulnerabilidad a estallar
Salvaciones:	
Características:	Fue 18, Des 11, Con -, Int 10, Sab 19, Car 17

Terreno/Clima:	cualquiera
Organización:	solitario o pareja
Valor de desafío:	7
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)
Avance:	13-18 DG (Grande); 19-36 DG (Enorme)

Controlar hospedador (Sb): la aptitud de control del diablillo sobre el hospedador, tiene una salvación de Voluntad (CD 14).

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa de un diablillo es de +4.

Asfixiar (Ex): un diablillo común puede asfixiar a una criatura envuelta, extrayendo el aire de sus pulmones. Este ataque automáticamente supone 1d4 puntos de daño por asalto.

CAZADOR DEL ARROYO

Los cazadores del arroyo suelen encontrarse en los alrededores de los campamentos de enanos, gnomos y semiinfernales. Se for-



Común

Shrapnyl

Cazador del arroyo

Tatterdemanimal

man a base de equipo para misiones y construcción, usado y desechado.

Un cazador del arroyo parece un montón giratorio de cuerda deshilachada, trozos de cuero usados, cordones, cinturones y trozos de tela. Dentro de esta masa de material, aparece un núcleo de pequeñas gemas, trocitos de vidrio y objetos brillantes.

Combate

Los cazadores del arroyo se conforman con esperar a que aparezcan los hospedadores adecuados. Reserven su aptitud de *partículas rutilantes* para sorprender a los enemigos, cuando necesitan escapar.

Controlar hospedador (Sb): la aptitud de control del cazador del arroyo sobre el hospedador tiene una salvación de Voluntad CD de 17.

Partículas rutilantes (St): una vez al día, un cazador del arroyo puede hacer uso de las *partículas rutilantes* (nivel de lanzador 5; salvación CD 15).

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa de un cazador del arroyo es de +7.

Inmunidades (Ex): los cazadores del arroyo son inmunes a los efectos de conjuros que producen luz u oscuridad.

SHRAPNYL

Los shrapnyl son los diablillos hechos por entero de metal. Rondan las cercanías de los campos de batalla y las fraguas. Un shrapnyl está formado por trozos de metal de diferentes tamaños. Su aspecto puede variar enormemente. Uno puede estar hecho de espadas, escudos y utensilios de cocina, mientras que otro puede contener un casco, monedas, cadenas y llaves.

Combate

Los shrapnyl son los diablillos más agresivos. No dudan en hacer uso de su ataque de nube de acero cuando se enfrentan a una situación que les sobrepasa.

Nube de acero (Ex): una vez al día, un shrapnyl puede explotar y formar una nube letal de restos punzantes voladores. Toda

criatura dentro de un radio de 10', cuyo epicentro es el propio shrapnyl, se lleva 4d10 puntos de daño (Reflejos mitad CD 16). Este ataque libera automáticamente a la criatura envuelta por el shrapnyl, dejándolo fuera de su control, pero sin sufrir daño alguno por dicho ataque de nube de acero.

Controlar hospedador (Sb): la aptitud de control del shrapnyl sobre el hospedador tiene una salvación de Voluntad (CD 19).

Agarrón mejorado (Ex): el bonificador de presa del shrapnyl es de +17.

Vulnerabilidad a estallar: El conjuro *estallar* inflige 3d6 puntos de daño al shrapnyl.

DIABLO

Los diablos son infernales del plano de Baator, un reino legal maligno. Los más numerosos de los diablos son los baatezu, que son tristemente famosos por su fuerza, su temperamento maligno y su organización despiadadamente eficiente. Estas criaturas están en constante conflicto con todas las fuerzas del bien del universo, así como con los tanar'ri y otros demonios caóticos malignos del Abismo.

Los baatezu tienen un rígido sistema de castas, en el que la autoridad no deriva tan sólo del poder, sino también del puesto. Estas criaturas se dedican a extender su influencia por los planos, principalmente corrompiendo a los mortales. Los baatezu que se aplican a este plan suelen ser recompensados con puestos mejores.

La mayoría de los baatezu tienen aspecto de gárgola gótica. Para los estándares humanos, son grotescos y horrendos, físicamente corrompidos por la maldad que abrazan. Algunos poseen una especie de belleza infernal en su forma natural, pero son escasos. La *advispa*, el *amnizu* y el *malebranche* son diablos perversos que suelen encontrarse al servicio de otros baatezu más poderosos, o de mortales malignos que traten con este tipo de seres. Estos baatezu aparecen allí donde sus amos infernales los envíen, aunque los *amnizu* en particular no suelen ser mandados a otros planos. A menos que se indique lo contrario, los diablos hablan infernal, celestial y dracónico.

	Advispa (baatezu)	Amnizu (baatezu)	Malebranche (baatezu)
	Ajeno Grande (legal, maligno)	Ajeno Mediano (legal, maligno)	Ajeno Enorme (legal, maligno)
Dados de golpe:	4d8+12 (30 pg)	9d8+9 (49 pg)	16d8+96 (168 pg)
Iniciativa:	+5	+4	-1
Velocidad:	30', VI 40' (buena)	30', VI 60' (regular)	40', VI 120' (regular)
CÁ:	17 (-1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 7, desprevenido 24	21 (+11 natural), toque 10, desprevenido 21	24 (-2 tamaño, -1 Des, +17 natural), toque 10, desprevenido 16
Ataques:	4 garras +8 c/c y aguijón +3 c/c	toque +10 c/c	tridente Enorme de gran calidad +25/+20/+15/+10 c/c y cornada +22 c/c, o tridente Enorme de gran calidad +25/+20/+15/+10 c/c y mordisco +22 c/c, o 2 garras +24 c/c y cornada +22 c/c, o 2 garras +24 c/c y mordisco +22 c/c
Daño:	garra 1d6+5, aguijón 1d4+2 más veneno	toque 2d4, más debilidad mental	tridente Enorme de gran calidad 2d8+15, garra 2d4+10, cornada 2d6+5, mordisco 2d6+5
Frente/Alcance:	5 x 5'/10'	5 x 5'/5'	10 x 10'/15'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, veneno, aptitudes sortilegas	toque de debilidad mental, aptitudes sortilegas, <i>convocar baatezu</i>	carga, aura de miedo, agarrón mejorado
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 5/+1, regeneración 2, RC 15	rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, regeneración 4, inteligencia protegida, RC 18	rasgos de ajeno, rasgos de baatezu, RD 25/+2, regeneración 8, RC 20
Salvaciones:	Fort +7, Ref +5, Vol +4	Fort +7, Ref +6, Vol +8	Fort +16, Ref +9, Vol +9
Características:	Fue 20, Des 13, Con 17, Int 8, Sab 11, Car 10	Fue 12, Des 11, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 10	Fue 30, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 9, Car 10
Habilidades:	Avistar +7, Buscar +4, Escondarse +4, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +5	Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Buscar +15, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +2, Equilibrio +2, Escondarse +12, Escudriñar +6, Nadar +7, Piruetas +12, Saber (planos) +9, Saltar +3	Avistar +18, Buscar +18, Diplomacia +2, Engañar +12, Equilibrio +1, Escuchar +17, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +17, Piruetas +17, Saltar +25, Tregar +13
Dotes:	Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada	Apresurar aptitud sortilega, Conjuración en combate, Iniciativa mejorada	Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja equipo (3-4), escuadra (5-10) o enjambre (11-20)	solitario, pareja, equipo (3-4) o comitiva (1-3 amnizu más 2-4 advispas)	solitario, pareja, equipo (3-4) o escuadra (5-10)
Valor de desafío:	3	7	9
Tesoro:	ninguno	estándar	estándar
Alineamiento:	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)
Avance:	5-8 DG (Grande), 9-12 DG (Enorme)	10-18 DG (Mediano), 19-27 DG (Grande)	17-32 DG (Enorme), 33-48 DG (Gargantuesco)

COMBATE

Los diablos disfrutan intimidando a los que son más débiles que ellos, y a menudo atacan a las criaturas buenas sólo para ganar uno o dos trofeos. Algunos diablos están rodeados de auras de miedo, que usan para fragmentar grupos poderosos y derrotar así a sus oponentes poco a poco.

Los baatezu tienden a usar sus aptitudes de ilusión en el combate, para engañar y confundir a sus enemigos tanto como sea posible. Uno de sus trucos favoritos es crear refuerzos ilusorios, de modo que los enemigos no puedan estar nunca completamente

seguros de si la amenaza es fingida o es un grupo de diablos reales que han sido convocados para unirse a la refriega.

Todos los diablos comparten los siguientes rasgos:

Rasgos de ajeno: un diablo posee visión en la oscuridad hasta 60'. No puede ser revivido ni resucitado.

Además, todos los baatezu tienen las siguientes aptitudes en común, a menos que se indique lo contrario:

Convocar baatezu: la mayoría de los baatezu pueden convocar a otros baatezu para que vengan en su ayuda. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* del nivel apropiado, ex-

cepto porque las probabilidades de éxito están limitadas. Tira un d% y compara el resultado con la probabilidad de éxito de la criatura. Si falla, ningún baatezu acudirá a la llamada. Los baatezu convocados regresarán automáticamente al lugar del que procedan al cabo de 1 hora. Un baatezu que haya sido convocado no podrá usar su propia aptitud de convocación durante 1 hora. La mayoría de los baatezu no usa su aptitud de convocación a la ligera, ya que esto les deja en deuda con las criaturas convocadas. En general, sólo usarán esta aptitud cuando sea necesario para conseguir la victoria o salvar la vida.

Rasgos de baatezu: a menos que se indique lo contrario, los baatezu pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura dentro de un alcance de 100' que tenga un idioma. Además, pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Los baatezu son inmunes al fuego y al veneno, y poseen resistencia 20 al ácido y el frío.

ADVISPAS

Las avisvas son diablos femeninos con aspecto de avispa que patrullan los cielos de los planos infernales. A menudo se encuentran bajo el mando de otros baatezu más poderosos.

Una avispa parece una enorme y pesada avispa de rostro femenino. Tiene pequeños cuernos con aspecto de antena, rasgos humanoides sobresalientes, mandíbulas goteantes, piel quitinosa, y un par de alas oscuras, elásticas, insectoides. La parte baja de su abdomen termina en un pun-

zante aguijón venenoso, que la criatura puede elevar sobre su cabeza a la manera de la cola de un escorpión.

La avispa más común es completamente negra; de hecho, parece como si estuviera tallada en obsidiana o en alguna otra piedra oscura. Las avisvas más poderosas (aquellas con posiciones más altas y puntuaciones de Carisma ligeramente más elevadas) tienen estrias amarillas, rojas y naranjas, y tienden a ser más pequeñas que las avisvas comunes. Estas avisvas coloridas suelen ser las líderes de escuadras y enjambres.

Combate

La avispa suele atacar desde arriba, buscando abalanzarse sobre un oponente y apresarlos. Si tiene éxito, lo aguijonea con su cola ponzoñosa hasta que el enemigo sucumbe; después sale volando con su presa indefensa.

Agarrón mejorado (Ex): si una avispa logra alcanzar con ambas garras a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +13). Si lo inmoviliza, automáticamente le acierta con su aguijón. Después, la avispa tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las garras para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero la avispa no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de ambas garras y del aguijón.

Veneno (Ex): la avispa inyecta una dosis de veneno (salvación de Fortaleza CD 15) con cada ataque de aguijón con éxito. El daño inicial y el secundario son iguales (1d4 puntos de daño de Fuerza).

Aptitudes sortilegas

3/día: cambio de aspecto, orden imperiosa, flamear, pirotecnia. Nivel 4: lanzador; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Regeneración (Ex): la avispa sufre daño normal por ácido, y también por armas sagradas o bendecidas que sean +1 ó mejores.

Convocar baatezu (St): una vez al día la avispa puede intentar convocar 1d2 avisvas adicionales, con una probabilidad de éxito del 30%.

AMNIZU

Los amnizu son diablos alados, bajos y fornidos, que sirven como guardianes a las puertas de los

Nueve infiernos de Baator.

El amnizu típico tiene una o más escuadras de avisvas a su disposición en cualquier momento.

El amnizu tiene la cabeza alargada y sobredimensionada, pequeños ojos de cerdo, la nariz chata, y la boca



ca grande y llena de colmillos. Sus alas son grandes y como de murciélago.

Los amnizu hablan infernal y común.

Combate

La tarea del amnizu no es tanto mantener a los intrusos fuera de los dominios infernales como asegurarse de que, una vez que entran, no puedan escapar. Para ello, la criatura debilita a sus oponentes con *bolas de fuego* apresuradas y ataques de sus tropas avispa antes de intentar usar su toque de debilidad mental para capturar y detener a sus enemigos.

Toque de debilidad mental (Sb): el toque de un amnizu duplica el efecto de un conjuro de *debilidad mental* (nivel 14.º de lanzador; salvación de Voluntad CD 14).

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*imagen mayor*; 3/día—*bola de fuego*; 1/día—*recluir*. Nivel 14.º de lanzador; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Regeneración: el amnizu sufre daño normal por ácido, y también por armas sagradas o benditas que sean +1 o mejores.

Inteligencia protegida (Ex): el amnizu es inmune a todo efecto que pudiera consumir, dañar, o reducir de cualquier modo su puntuación de Inteligencia.

Convocar baatezu (St): una vez al día, un amnizu puede intentar convocar 1d3 avispa o a otro amnizu, con una probabilidad de éxito del 50%.

MALEBRANCHE

Los malebranche son enormes, descomunales diablos con perversos cuernos curvados. Estas criaturas suelen servir a otros miembros más inteligentes de la jerarquía infernal como guerreros, vigilantes, verdugos y, ocasionalmente, monturas. Dentro de los Nueve infiernos de Baator, los malebranche suelen ir armados con inmensos tridentes de gran calidad, forjados de hierro frío. Estos agresivos baatezu tienden a intimidar a las criaturas que son más pequeñas que ellos y a humillarse ante las que son más poderosas.

Un malebranche es un inmenso diablo alado de forma humanoide con la mandíbula colgante y enormes cuernos ligeramente curvados. Sus salvajes ojos brillan con parpadeantes tonos rojizos. Los malebranche sólo hablan infernal, pero entienden común, particularmente órdenes y maldiciones en esa lengua.

Combate

Los malebranche pegan duro (son la fuerza bruta de los baatezu) y utilizan su enorme fuerza lo mejor que saben. El malebranche suele cargar a la batalla volando en silencio, esperando coger a sus oponentes desprevenidos con un ataque de cornada. Entonces es cuando la criatura siembra estragos con su tridente de hierro de gran calidad.

Carga (Ex): típicamente, el malebranche comienza la batalla cargando en vuelo contra un oponente en el suelo. Además de los beneficios y riesgos normales de una carga, esta táctica permite al malebranche efectuar un solo ataque de cornada (+24 c/c) que inflige 6d6+15 puntos de daño. La criatura también puede cargar mientras se mueve por el suelo, si quiere.

Agarrón mejorado (Ex): si un malebranche logra alcanzar con un ataque de garra a otra criatura que sea al menos una categoría de tama-

ño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +34). El malebranche tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar la garra para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el malebranche no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de garra.

Aura de miedo (Sb): el malebranche puede producir un efecto de miedo como acción gratuita. Esta aptitud funciona como un conjuro de *miedo* (nivel 12.º de lanzador; salvación CD 18), excepto porque afecta a todas las criaturas en un radio de 15' alrededor del malebranche. Si una criatura tiene éxito en su tiro de salvación contra el efecto, no podrá volver a ser afectada por el aura de miedo de ese malebranche hasta pasadas 24 horas. Todos los baatezu son inmunes al aura de miedo del malebranche.

Regeneración (Ex): el malebranche sufre el daño normal por ácido, y también por armas sagradas o benditas que sean +3 o mejores.

DINOSAURIO

Los dinosaurios, o lagartos terribles, son bestias reptilianas antiguas que podrían estar emparentadas con los dragones. Entre los rasgos que el dinosaurio depredador típico comparte con muchos dragones están los dientes afilados, el temperamento violento, una territorialidad muy desarrollada, y un despiadado instinto cazador. Los dinosaurios herbívoros no suelen ser agresivos, a menos que estén heridos o defendiendo a sus crías, pero pueden atacar si se les asusta o acosa.

La mayoría de las veces, los dinosaurios viven en zonas escarpadas o aisladas que los humanoides raras veces visitan: remotos valles montañosos, mesetas inaccesibles, islas tropicales, o las selvas más tupidas. También pueden poblar las "tierras perdidas" de una campaña.

COMBATE

Los dinosaurios sacan toda la ventaja posible de su tamaño y velocidad. Los carnívoros veloces acechan a su presa, permaneciendo ocultos hasta que pueden acercarse lo suficiente como para cargar. Los grandes herbívoros a menudo pasan sobre sus oponentes, pisoteándolos.

Olfato (Ex): los dinosaurios pueden detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

CRIPTÓCLIDO

El criptóclido es un plesiosaurio, un reptil acuático de 10' de largo muy parecido al elasmosaurio (ver el *Manual de monstruos*). Proporcionalmente, no tiene el cuello tan largo como el elasmosaurio, pero ambas criaturas tienen cuerpos ovoides similares. El criptóclido se impulsa por el agua "batiendo" sus cuatro aletas, parecidas a remos. También tiene una aleta en la cola.

Combate

Normalmente, el criptóclido pesca peces, estirando rápidamente el cuello hacia los bancos que pasan y capturando su presa con sus

pequeños y afilados dientes. No obstante, es capaz de desplazarse por la superficie del agua, y en ocasiones busca presas mayores.

Agarrón mejorado (Ex): si un criptóclido logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +10). Si lo inmoviliza, puede intentar engullir al oponente. Alternativamente, el criptóclido tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el criptóclido no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Engullir (Ex): el criptóclido puede engullir a un oponente apresado que sea, al menos, dos categorías de tamaño menor que él, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +10). Una vez dentro del tubo digestivo, el oponente sufre cada asalto 1d8+4 puntos de daño contundente y 1d6+2 puntos de daño por ácido de los jugos digestivos del dinosaurio. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera del tubo digestivo hasta volver a la boca, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al tubo digestivo (CA 20) de esta manera creará una abertura

lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. La garganta de un criptóclido Grande puede contener criatura Pequeña, 4 Menudas, o 16 Diminutas o menores.

ALOSAURIO

El alosaurio es un gran dinosaurio carnívoro que habita en zonas templadas. Se alimenta tanto de mamíferos como de dinosaurios más pequeños.

Un alosaurio mide 36' de largo y pesa 1 tonelada y media. Su larga cola compensa la gran cabeza, el cuello en forma de S (tipo "bulldog") y el voluminoso cuerpo. Posee poderosas extremidades traseras con garras en las patas, y extremidades delanteras cortas y fuertes, con tres dedos en cada una, rematados por impresionantes garras. La parte alta de su cabeza tiene bultos y protuberancias óseas, y sus mandíbulas alojan dientes serrados que son como cuchillas.

Combate

Los alosaurios se comen todo lo que pueden atrapar. Si la presa es demasiado grande para engullirla, el dinosaurio la sujeta con sus poderosas mandíbulas y empieza a desgarrarla hasta que la criatura muere.

Agarrón mejorado (Ex): si el alosaurio logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría

	Criptóclido	Alosaurio	Anquilosaurio
	Bestia Grande (acuática)	Bestia Enorme	Bestia Enorme
Dados de golpe:	3d10+9 (25 pg)	10d10+30 (85 pg)	9d10+72 (121 pg)
Iniciativa:	+3	+1	-2
Velocidad:	Nd 60'	50'	20'
CA:	16 (-1 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 13	14 (-2 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 9, desprevenido 13	22 (-2 tamaño, -2 Des, +16 natural), toque 6, desprevenido 22
Ataques:	mordisco +5 c/c	mordisco +12 c/c y 2 garras +7 c/c	coletazo +13 c/c
Daño:	mordisco 1d8+4	mordisco 2d8+7, garra 2d4+3	coletazo 2d6+13
Frente/Alcance:	5 x 10'/10'	10 x 10'/15'	10 x 30'/10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, engullir	agarrón mejorado, desgarrar 2d8+3, engullir, pisotear 5d8+10	pisotear 2d12+13
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato
Salvaciones:	Fort +6, Ref +6, Vol +2	Fort +10, Ref +8, Vol +5	Fort +14, Ref +4, Vol +2
Características:	Fue 18, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 9	Fue 24, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 11	Fue 29, Des 7, Con 26, Int 1, Sab 9, Car 8
Habilidades:	Avistar +6, Esconderse +4, Escuchar +6	Avistar +10, Escuchar +9	Avistar +4, Escuchar +4
Terreno/Clima:	acuático/cálido	bosque, colina, llanura y marjal/cálido	bosque, colina, llanura y marjal/ cálido
Organización:	solitario o banco (20-40)	solitario o pareja	solitario, pareja o manada (20-40)
Valor de desafío:	3	7	7
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	4-6 DG (Grande), 7-9 DG (Enorme)	11-20 DG (Enorme), 21-30 DG (Gargantuesco)	10-18 DG (Enorme), 19-27 DG (Gargantuesco)

de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +22). Si lo inmoviliza, puede intentar desgarrar en el mismo asalto, y en el siguiente puede tratar de engullirlo. Alternativamente, el alosaurio tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el alosaurio no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice, en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco y permitirá otro intento de desgarrar.

Desgarramiento (Ex): en cualquier asalto durante el que el alosaurio tenga a un oponente inmovilizado (ver Agarrón mejorado, más arriba), podrá efectuar dos ataques de desgarramiento (+12 c/c) con sus patas traseras, infligiendo $2d8+3$ puntos de daño con cada uno. Los alosaurios también pueden tratar de desgarrar cuando se abalancen sobre un oponente.

Engullir (Ex): el alosaurio puede engullir a un oponente apresado que sea, al menos, dos categorías de tamaño menor que él, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +22). Una vez dentro del tubo digestivo, el oponente sufre cada asalto $2d8+12$ puntos de daño contundente y 1d8 puntos de daño por ácido de los jugos digestivos del dinosaurio. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera de la garganta hasta volver a la boca, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al tubo digestivo (CA 20) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. La garganta de un alosaurio Enorme puede contener 1 criatura Mediana, 4 Pequeñas, 16 Menudas, o 64 Diminutas o menores.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un alosaurio puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige $5d8+10$ puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 22) para sufrir la mitad del daño.

ANQUILOSAURIO

El anquilosaurio es un cuadrúpedo herbívoro con una pesada armadura natural. Es un herbívoro versátil, que se desenvuelve tan

bien en bosques templados como en marjales húmedos o praderas secas. Estas criaturas viajan a veces en rebaños para defenderse mejor de los depredadores más grandes.

El anquilosaurio típico mide de 25' a 35' de largo, 4' y medio de alto, y 7' u 8' de ancho. Un caparazón óseo acorazado cubierto de púas le protege la parte trasera y los costados, dando al dinosaurio la apariencia de una especie de máquina de asedio

terriblemente acorazada. Este caparazón protege al dinosaurio de la mayor parte de los ataques. De hecho, aquellos que han conseguido herir a un anquilosaurio y vivir para contarlo juran que la única manera de dañar a la bestia es alcanzándola en el vientre. La cabeza, ancha, plana y acorazada, protege un diminuto cerebro. Las cuatro patas son bastante musculosas, y puede erguirse sobre las traseras para alcanzar las hojas tiernas de algunas de sus plantas preferidas. La pesada cola

termina en una enorme porra, que el anquilosaurio puede manejar con una fuerza y precisión devastadoras. Esto puede hacer que hasta el depredador más decidido se lo piense dos veces antes de intentar merendarse un anquilosaurio.

Combate

Un anquilosaurio rara vez ataca, a menos que se le amenace a él o a su rebaño. Aunque es lento, una vez que este dinosaurio reconoce a otra criatura como enemigo, lucha hasta que el atacante o él estén muertos. En combate, se mantiene firme, tratando de golpear con la cola a cualquier criatura que se ponga a su alcance. Si sufre 80 o más puntos de daño o se siente acorralado, intentará huir, pisoteando a las criaturas que se interpongan en su camino.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un anquilosaurio puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige $2d12+13$ puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 23) para sufrir la mitad del daño.

QUETZALCOATLUS

El quetzalcoatlus no es, técnicamente, un dinosaurio, sino un enorme reptil volador. Este temible depredador planea por los aires en busca de alimento. Aunque no le desagrada comer carroña, prefiere la carne o el pescado frescos. El quetzalcoatlus tiene la cabeza y el cuello largos, y el cerebro relativamente grande. Sus "alas" son pliegues de piel que extiende y controla con las extremidades delanteras y los dedos, especialmente desarrollados.

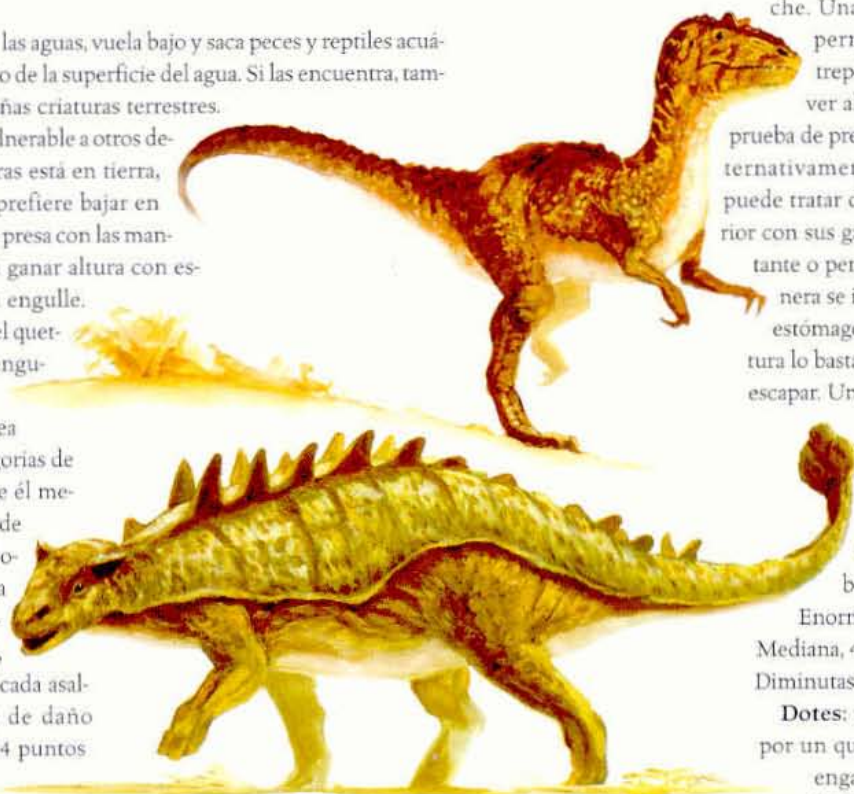


Combate

Cuando caza sobre las aguas, vuela bajo y saca peces y reptiles acuáticos de justo debajo de la superficie del agua. Si las encuentra, también ataca a pequeñas criaturas terrestres.

Siendo como es vulnerable a otros depredadores mientras está en tierra, el quetzalcoatlus prefiere bajar en picado, agarrar a su presa con las mandíbulas, y volver a ganar altura con esfuerzo mientras la engulle.

Engullir (Ex): el quetzalcoatlus puede engullir a un oponente engarrado que sea al menos dos categorías de tamaño menor que él mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +23). Una vez dentro del dinosaurio, el oponente sufre cada asalto 1d8+4 puntos de daño contundente y 1d4 puntos de daño por ácido del bu-



che. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera del buche hasta volver al pico, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Si de esta manera se infligen 15 puntos de daño al estómago (CA 15) se creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. El buche de un quetzalcoatlus Enorme puede contener 1 criatura Mediana, 4 Pequeñas, 16 Menudas, o 32 Diminutas o menores.

Dotes: una criatura que sea arrojada por un quetzalcoatlus tras haber sido engarrada se desplazará 100' y sufrirá 10d6 puntos de daño. Si el

	Quetzalcoatlus Bestia Enorme	Sismosaurio Bestia Colosal	Espinosaurio Bestia Gargantuesca
Dados de golpe:	10d10+50 (105 pg)	32d10+288 (464 pg)	20d10+120 (230 pg)
Iniciativa:	+1	-1	+1
Velocidad:	20', VI 100' (mala)	20'	40'
CA:	17 (-2 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 9, desprevenido 16	11 (-8 tamaño, -1 Des, +10 natural), toque 1, desprevenido 11	16 (-4 tamaño, +1 Des, +9 natural), toque 7, desprevenido 15
Ataques:	mordisco +13 c/c y 2 aletazos +8 c/c	coletazo +31 c/c	mordisco +24 c/c y 2 garras +19 c/c
Daño:	mordisco 2d10+8, aletazo 2d6+4	coletazo 4d10+22	mordisco 2d8+13, garra 2d6+6
Frente/Alcance:	35 × 10'/10'	40 × 120'/25'	20 × 20'/20'
Ataques especiales:	engullir	pisotear 10d10+22	presencia aterradora, agarrón mejorado, engullir, pisotear 2d8+19
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato
Salvaciones:	Fort +12, Ref +8, Vol +6	Fort +27, Ref +17, Vol +12	Fort +18, Ref +13, Vol +8
Características:	Fue 26, Des 13, Con 20, Int 2, Sab 17, Car 11	Fue 40, Des 9, Con 29 Int 1, Sab 14, Car 14	Fue 36, Des 13, Con 23, Int 2, Sab 15, Car 10
Habilidades:	Avistar +16	Avistar +7, Escuchar +7	Avistar +11, Escuchar +11
Dotes:	Ataque en vuelo (A), Engarro (A)	—	—
Terreno/Clima:	bosque, colina y montaña/cálido	bosque, colina, llanura y marjal/cálido	bosque, colina, llanura y marjal/cálido
Organización:	solitario, pareja o sororal (3-5)	solitario, pareja o grupo (5-20)	solitario o pareja
Valor de desafío:	8	12	13
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	11-20 DG (Enorme), 21-30 DG (Gargantuesco)	33-64 DG (Colosal)	21-40 DG (Gargantuesco), 41-60 DG (Colosal)

quetzalcoatlus estuviera volando, la criatura sufrirá este daño o el apropiado a causa de la caída, el que sea mayor de los dos.

SISMOSAURIO

El sismosaurio es el mayor dinosaurio conocido. Se alimenta de plantas, a menudo deforestando varias millas cuadradas de terreno en el transcurso de pocas semanas.

El sismosaurio es un inmenso dinosaurio cuadrúpedo de cabeza pequeña, cuerpo robusto, y cuello y cola largos. Los orificios nasales están situados en la parte alta de la cabeza.

Combate

El sismosaurio es simplemente demasiado grande para tener enemigos naturales. Deja pequeños incluso a los alosaurios y tiranosaurios (ver el *Manual de monstruos*). Es más normal que el sismosaurio pise sin querer a un oponente, que use intencionadamente su ataque de coletazo.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un sismosaurio puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 10d10+22 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 41) para sufrir la mitad del daño.

ESPINOSAURIO

El espinosaurio es el más grande de los dinosaurios depredadores bípedos, destacando incluso por encima del tiranosaurio. Sus brazos son más largos que los de éste, y en ocasiones se mueve a cuatro patas. El espinosaurio tiene en el lomo una gran aleta estriada, parecida a una vela. Se desconoce el propósito de este apéndice, pero la columna del espinosaurio es relativamente flexible, de modo que cuando arquea el lomo, la vela se despliega. La cabeza del espinosaurio es grande, con dientes afilados y rectos (no serrados) en la poderosa mandíbula inferior (que es parecida a la de un cocodrilo).

Combate

Aunque es capaz de dar caza a sus presas, el espinosaurio prefiere dejarlas clavadas en el sitio con un bramido sobrenatural que encoge el alma. Cuando tiene que perseguir a su presa, pisotea a las criaturas más pequeñas y agarra a las mayores con sus poderosas mandíbulas mientras las destroza con sus garras.

Presencia pavorosa (Ex): cuando un espinosaurio brama (una acción estándar), inspira terror en todas las criaturas situadas hasta a 30' que tengan menos DG o niveles que él. Cada oponente potencialmente afectado deberá tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 20) o quedará estremecido durante 5d6 asaltos.

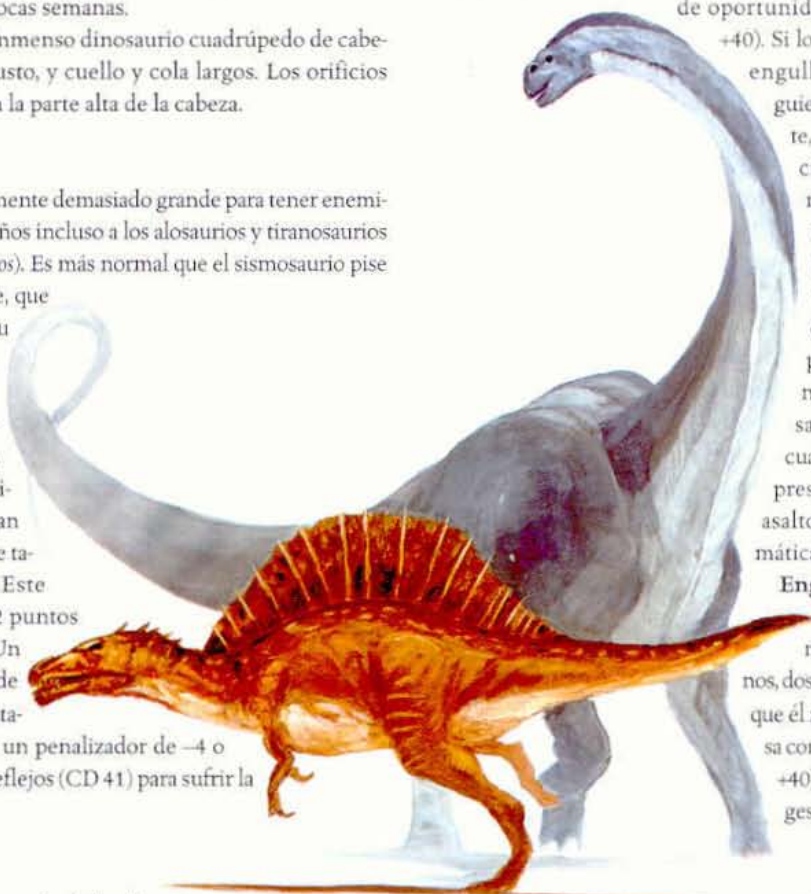
Un éxito en la salvación hará que el oponente sea inmune a la presencia pavorosa del espinosaurio hasta pasadas 24 horas.

Agarrón mejorado (Ex): si un espinosaurio logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +40). Si lo inmoviliza, puede intentar engullir a su oponente en el siguiente asalto. Alternativamente, el espinosaurio tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el espinosaurio no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Engullir (Ex): el espinosaurio puede engullir a un oponente apresado que sea, al menos, dos categorías de tamaño menor que él mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +40). Una vez dentro del tubo digestivo, el oponente sufre cada asalto 2d8+10 puntos de daño contundente y 1d8+4 puntos de daño por ácido de los jugos digestivos de espinosaurio. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera de la garganta hasta volver a la boca, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al tubo digestivo (CA 20) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. La garganta de un espinosaurio Gargantuesco puede contener 2 criaturas Grandes, 8 Medianas, 32 Pequeñas, o 128 Menudas o menores.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un espinosaurio puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d8+19 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 33) para sufrir la mitad del daño.

Habilidades: el espinosaurio recibe un bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.



DOPPELGÄNGUER ETÉREO

Cambiaformas Mediano

Dados de golpe: 20d8 (90 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30'

CA: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13

Ataques: 2 garras +16 c/c

Daño: garra 1d4-1

Frente/Alcance: 5' x 5'/5'

Ataques especiales: usurpar identidad, cerradura mental, borrado mental

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 25/+3, curación rápida 8, desplazamiento de plano, RC 20

Salvaciones: Fort +12, Ref +13, Vol +13

Características: Fue 8, Des 13, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +12,

Avistar +7, Diplomacia +6, Disfrazarse +25,

Engañar +12, Escuchar +3, Intimidar +4

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas, Esquiva,

Pericia, Iniciativa mejorada,

Movilidad, Sutileza con un arma

(garra)

Terreno/Clima: terrestre o

subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o escuadra (1, más 4-16 jann)

Valor de desafío: 15

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los doppelgängers etéreos viven en el plano Etéreo, en edificios que son combinaciones de salas de exposiciones, cámaras acorazadas, prisiones y tiendas. A los doppelgängers etéreos les gustan los objetos mágicos, y visitan frecuentemente el plano Material para adquirir algunos nuevos para sus colecciones. Durante sus estancias suelen disfrazarse de miembros de otras razas. A menudo, un doppelgänger etéreo interactuará o incluso se unirá a una partida de aventureros, si cree que pueden guiarle hasta un objeto mágico que desee.

En su forma natural, el doppelgänger etéreo parece un humanoide desgarrado de piel resbaladiza y ojos blancos, sin pupilas. Cuando viaja por el plano Material, a menudo adopta la forma de un miembro atractivo de la misma raza que el grupo al que se una.

Los doppelgängers etéreos hablan común, infernal, y al menos un idioma elemental (aurano, acuano, ignaro o térraro).

COMBATE

Cuando planea una larga estancia en el plano Material, el doppelgänger etéreo utiliza su cerradura mental para dejar indefenso al

sujeto que escoja, llevándose después de vuelta al plano Etéreo. Una vez en su santuario, el doppelgänger hará que el sujeto se sienta cómodo y le ofrecerá un trato. Si el sujeto permite al doppelgänger usurpar su identidad y adquirir el objeto mágico deseado, el doppelgänger asegurará mientras tanto el bienestar del sujeto y le devolverá ileso a cualquier lugar del plano Material que éste desee. Si el sujeto no acepta, el doppelgänger borrará toda memoria de sí mismo de la mente del sujeto, lo devolverá al plano Material y probará de nuevo con otro individuo. Si el sujeto acepta el trato e intenta escapar más tarde, el doppelgänger lo venderá a los esclavistas extraplanarios. Sin embargo, si el sujeto acepta el trato y cumple sus términos, el doppelgänger cumplirá su palabra.

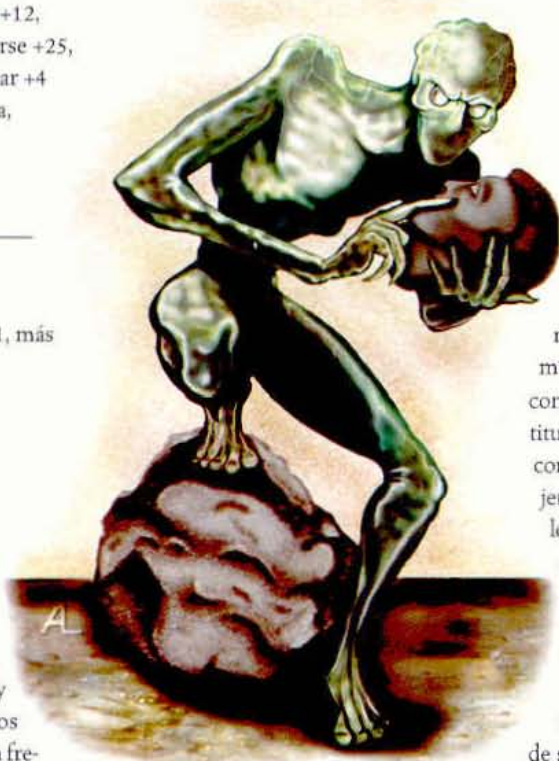
Usurpar identidad (Sb): el doppelgänger etéreo puede absorber la mente, recuerdos e identidad de otra criatura. Este proceso requiere 1 hora de contacto físico ininterrumpido por nivel o DG del sujeto. El objetivo puede intentar un tiro de salvación de Reflejos (CD 22). Si tiene éxito, se anula el proceso, y el doppelgänger etéreo deberá comenzar de nuevo. Una criatura que esté dispuesta a ello puede renunciar al tiro de salvación.

Tras consumir la identidad de la criatura objetivo, el doppelgänger etéreo puede asumir su forma con un 100% de exactitud. El doppelgänger poseerá los recuerdos de la otra criatura, más su alineamiento y todas sus aptitudes, excepto los conjuros de clérigo de 2.^o nivel o mayor, las aptitudes especiales del paladín y otros poderes concedidos por deidades. Esto no priva al sujeto de sus recuerdos o aptitudes, ya que sólo los duplica en el doppelgänger etéreo. El doppelgänger conserva en su nueva forma su propia resistencia al daño, visión en la oscuridad, curación rápida y resistencia a conjuros.

Si un doppelgänger etéreo realiza un acto que contravenga el alineamiento de su nueva identidad, reverterá automáticamente a su forma natural durante 1d10 asaltos.

Conservará los recuerdos superficiales de la identidad usurpada, pero no los más profundos. Si el sujeto muere antes de que termine el contrato, el doppelgänger etéreo reverterá automáticamente a su forma natural y perderá todas los recuerdos y aptitudes del sujeto.

Cerradura mental (Sb): como acción estándar, el doppelgänger etéreo puede bloquear la mente de un oponente a una distancia de hasta 300', siempre que ambos se encuentren en el mismo plano y el doppelgänger tenga línea de visión con el sujeto. Una salvación de Voluntad (CD 22) con éxito niega el efecto. Un fallo deja al sujeto mentalmente paralizado. Una criatura mentalmente paralizada no está aturdida, de modo que los atacantes no tienen ninguna ventaja especial contra ella. Es más, la criatura aún puede defenderse contra los ataques (por ejemplo, el bonificador de Destreza a la CA, si lo tiene, se sigue aplicando), pero no



puede moverse ni realizar ninguna acción. La cerradura mental puede negar varias formas especiales de movimiento, y la criatura puede resultar dañada por ello. Por ejemplo, una criatura voladora se caería al no poder batir las alas, y una criatura nadadora podría ahogarse al no poder mover las extremidades. El efecto dura 20 asaltos, pero puede ser disipado antes.

Borrado mental (Sb): mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, un doppelgänger etéreo puede borrar todo recuerdo de su existencia de la mente de un oponente. No hay tiro de salvación.

Curación rápida (Ex): un doppelgänger etéreo recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al doppelgänger etéreo regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Desplazamiento de plano (St): el doppelgänger etéreo puede usar *desplazamiento de plano* (nivel 20.º de lanzador; salvación de Voluntad CD 17).

DRAGÓN GEMA

Los dragones gema son una subcategoría de dragones que pasa gran parte de su tiempo en los planos Interiores. Todos son psiónicamente poderosos, aunque, para la mayor parte de los observadores, sus talentos psíquicos son indistinguibles de la hechicería. Los dragones gema tienden a ser distantes, solitarios y egocéntricos.

Todos los dragones se vuelven más poderosos a medida que envejecen. Su longitud varía desde algunos pies al salir del cascarón hasta más de 100' al llegar a la categoría de gran sierpe.

CATEGORÍAS DE EDAD DE LOS DRAGONES

	Categoría	Edad (años)
1	Cría	0-5
2	Muy joven	6-15
3	Joven	16-25
4	Juvenil	26-50
5	Joven adulto	51-100
6	Adulto	101-200
7	Adulto maduro	201-400
8	Viejo	401-600
9	Muy viejo	601-800
10	Venerable	801-1.000
11	Sierpe (<i>wyrm</i>)	1.001-1.200
12	Gran sierpe (<i>gran wyrm</i>)	1.201+

Al vivir principalmente en los planos Interiores, los dragones gema han desarrollado dietas inusuales. Aunque disfrutan de la variedad en las comidas, pueden subsistir indefinidamente consumiendo materia elemental. Los dragones gema no son nativos de los planos Interiores, y se puede encontrar todo tipo de ellos en todos los planos, si bien prefieren ciertos entornos.

Como todos los dragones, los dragones gema son increíblemente codiciosos. Acaparan riquezas, apilando montones de monedas y reuniendo tantas gemas, joyas y objetos mágicos como les es posible. Los que reúnen grandes tesoros se vuelven ligeramente paranoicos, y sólo se aventuran fuera de sus guaridas para patrullar las cercanías o conseguir comida. Para los dragones, todos los tesoros

del mundo no bastan: se regocijan mirándolos, y disfrutan de su resplandor. A los dragones les gusta hacer sus lechos en sus tesoros, dando forma a los huecos y montones para acomodar sus cuerpos. Para cuando el dragón llega a la categoría de gran sierpe, cientos de gemas y monedas ya han quedado incrustadas en su piel.

Todos los dragones hablan dracónico.

TAMAÑO

El frente y alcance de los dragones se van incrementando con su tamaño, según la siguiente tabla.

FRENTE Y ALCANCE DE LOS DRAGONES

Tamaño	Frente	Alcance
Menudo	2 1/2 × 2 1/2'	5'
Pequeño	5 × 5'	5'
Mediano	5 × 5'	5'
Grande	5 × 10'	10'
Enorme	10 × 20'	10'
Gargantuesco	20 × 40'	15'
Colosal	40 × 80'	15'

*Alcance superior al normal para una criatura de este tamaño.

COMBATE

Cuando es más joven, el dragón ataca con sus poderosas garras y mordiscos. A medida que va envejeciendo y creciendo, adquiere otras formas de ataque (ver 'Ataques de los dragones', más adelante). Además puede usar un arma de aliento, y asimismo puede tener acceso a varias aptitudes especiales, dependiendo de su tipo (ver descripciones individuales).

El dragón suele preferir el combate en vuelo, manteniéndose fuera del alcance del enemigo hasta que lo ha agotado con ataques a distancia. Los dragones más viejos e inteligentes son expertos en evaluar a sus oponentes y eliminar a los más peligrosos primero (o bien evitarlos mientras eliminan a los más débiles).

La siguiente tabla describe los ataques físicos que el dragón va adquiriendo a medida que aumenta de tamaño. Las dos últimas filas de la tabla indican los modificadores de ataque y de daño para cada ataque. El dragón obtiene su bonificador de ataque completo para el ataque de mordisco, que siempre es su ataque principal. Los ataques de garra, aletazo y coletazo son todos secundarios, de modo que se efectúan con un penalizador de -5. Los ataques de aplastamiento y barrido son ataques especiales que no requieren tirada de ataque (ver más adelante). Para determinar el bonificador de daño para cada ataque, multiplica el valor indicado en la última fila por el bonificador de Fuerza del dragón.

ATAQUES DE LOS DRAGONES

Tamaño	Mordisco	Garra	Aletazo	Coletazo	Aplasta.	Barrido
Menudo	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeño	1d6	1d4	—	—	—	—
Mediano	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gargantuesco	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colosal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Bonif. de ataque	completo	-5	-5	-5	salv. Ref	salv. Ref
Bonificador de daño	× 1	× 0,5	× 0,5	× 1,5	× 1,5	× 1,5

Mordisco: el dragón también puede usar su mordisco para engarrar a su oponente (ver la descripción de la dote de Engarro, en la introducción).

Garra: el dragón también puede usar sus garras para engarrar a su oponente (ver la descripción de la dote de Engarro, en la introducción).

Aletazo: el dragón puede golpear a sus oponentes con las alas, incluso si está volando.

Coletazo: el dragón puede golpear con la cola a un oponente cada asalto.

Aplastamiento: como acción estándar, un dragón de tamaño Enorme o mayor que esté saltando o volando puede aterrizar sobre oponentes que sean, al menos, tres categorías de tamaño menores que él, usando todo el cuerpo para aplastarlos. Por supuesto, sigue pudiendo efectuar ataques de arrollar o presa contra oponentes mayores. El ataque de aplastamiento afecta a tantas criaturas como quepan bajo el cuerpo del dragón (ver Frente y alcance de los dragones, más arriba). Toda criatura que esté en la zona afectada deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del dragón + modificador de Constitución del dragón) o quedará sujeto y sufrirá automáticamente la cantidad de daño contundente indicada. A partir de entonces, si el dragón opta por mantener sujeto al oponente, trátalo como un ataque de presa normal. Mientras siga sujeto, el oponente recibe daño por aplastamiento cada asalto.

Barrido (con la cola): como acción estándar, un dragón de tamaño Gargantuesco o mayor puede realizar un barrido con la cola. El barrido sólo afecta a criaturas que sean al menos cuatro categorías de tamaño menores que el dragón. El barrido se efectúa en un semicírculo (de 30' de diámetro para un dragón Gargantuesco, o 40' para uno Colosal) centrado en la parte posterior del dragón. Toda criatura afectada que falle una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del dragón + el modificador de Constitución del dragón) sufrirá el daño indicado; un tiro con éxito reduce el daño a la mitad.

Presa: los dragones no suelen efectuar ataques de presa, aunque su ataque de aplastamiento y la dote de Engarro (ver introducción) usan reglas normales de presa.

Si se ve apresado por una criatura de su misma categoría de tamaño o mayor, el dragón puede devolver el ataque con su mordisco y sus cuatro patas (las traseras infligen daño de garra). Si un dragón mayor lo engarra o aplasta, el dragón sólo puede contraatacar con ataques de presa para intentar liberarse, o con ataques de mordisco o de su arma de aliento. Si se ve apresado por una criatura menor que él, el dragón puede contraatacar con cualquiera de sus ataques físicos, excepto con un barrido.

Un dragón siempre puede usar su arma de aliento mientras está efectuando una presa, así como sus aptitudes sortilegas o sobrenaturales, siempre que tenga éxito en una prueba de Concentración.

Arma de aliento (Sb): usar un arma de aliento requiere una acción estándar. Una vez que el dragón la usa, debe esperar 1d4 asaltos para volver a hacerlo. La explosión de un arma de aliento siempre empieza en la boca del dragón y se extiende en la dirección que éste elija, abarcando la extensión indicada más abajo. Si el arma de aliento inflige daño, toda criatura dentro del alcance puede intentar un tiro de salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del dragón + modificador de Carisma del dragón; ver en-

tradas individuales para las CD concretas) para sufrir sólo la mitad del daño. Las salvaciones contra las armas de aliento que no infligen daño tienen la misma CD, pero los tipos variarán según se indique en cada descripción.

Las armas de aliento tienen dos formas básicas: línea y cono. El alcance varía según el tamaño del dragón, como se indica en la tabla a continuación.

ARMAS DE ALIENTO DE LOS DRAGONES

Tamaño del dragón	Línea* (longitud)	Cono** (longitud)
Menudo	30'	15'
Pequeño	40'	20'
Mediano	60'	30'
Grande	80'	40'
Enorme	100'	50'
Gargantuesco	120'	60'
Colosal	140'	70'

*Una línea siempre tiene 5' de alto por 5 de ancho.

**Un cono es tan alto y ancho como largo.

Presencia pavorosa (Ex): un dragón joven adulto o más viejo puede inquietar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud surte efecto automáticamente siempre que el dragón ataca, carga o sobrevuela a un enemigo. Todas las criaturas en un radio de 30' x la categoría de edad del dragón que tengan menos DG que él sufrirán el efecto. Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del dragón + modificador de Carisma del dragón) será inmune a la presencia pavorosa de ese dragón durante las siguientes 24 horas. Si falla, una criatura que tenga 4 DG o menos huirá despavorida durante 4d6 asaltos; una que tenga 5 ó más DG quedará estremecida durante 4d6 asaltos. Los dragones ignoran la presencia pavorosa de otros dragones.

Aptitudes especiales: las aptitudes especiales de un dragón gema dependen de su edad y tipo. Gana las aptitudes indicadas para su categoría de edad, más todas las de categorías anteriores. La CD de la salvación es 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro.

Poderes psiónicos (St): todos los dragones gema tienen poderes psiónicos, según se indique en su descripción. Si usas el *Manual de Psiónica*, trata la resistencia a conjuros del dragón como resistencia a poderes.

Vista ciega (Ex): el dragón puede percibir su entorno con medios no visuales (normalmente el oído y el olfato, pero también la vibración y otras pistas del entorno). Esta aptitud le permite localizar objetos y criaturas dentro de un alcance de 30' x categoría de edad del dragón. Normalmente, el dragón no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para notar la presencia de criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Inmunidades (Ex): todos los dragones son inmunes a los efectos de dormir y parálisis. Adicionalmente, y según se indique en su descripción, cada tipo de dragón es inmune a una o dos formas de ataque, sin importar la edad del dragón.

Sentidos agudos (Ex): un dragón puede ver cuatro veces mejor que un humano en la penumbra, y dos veces mejor con luz normal. También posee visión en la oscuridad con un alcance de 100' x categoría de edad del dragón.

Habilidades: los dragones empiezan con 6 puntos de habilidad por DG, más un número de puntos adicionales igual a su mo-

ificador de Inteligencia $\times$ sus DG. Las siguientes habilidades se consideran cláseas para los dragones: Avistar, Buscar, Concentración, Diplomacia, Engañar, Escapismo, Escuchar, Escudriñar y Saber (cualquiera). Los dragones no pueden adquirir habilidades que sean exclusivas de una clase.

Dotes: todos los dragones tienen una dote, más una adicional por cada 4 DG. Sus preferidas son: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura (sólo ataques de garra y coletazo), Iniciativa mejorada, Romper arma y Soltura con un arma (garra o mordisco). También pueden elegir las de entre las siguientes dotes (todas las cuales se describen en la barra lateral Dotes de las criaturas, en la introducción de este libro): Apresurar aptitud sortilega, Ataque en vuelo, Engarro, Flotar, Soltura con un ataque especial y Viraje brusco.

Flotar: si un dragón flota cerca del suelo en una zona repleta de escombros sueltos, la corriente generada por sus alas crea una nube semiesférica con un radio de $30' \times$ categoría de edad del dragón.

Engarro: una criatura que sea arrojada por un dragón gema tras haber sido engarrada se desplazará $10'$ y sufrirá $1d6$ puntos de daño por categoría de edad del dragón. Si el dragón estuviera volando, la criatura sufrirá este daño o el apropiado a causa de la caída, el que sea mayor.

Viaje entre planos (Sb): los dragones gema poseen la aptitud innata de pasar instantáneamente del plano Material a los planos Interiores (y viceversa), donde a menudo construyen sus hogares.

Resistencias (Ex): a menos que se indique lo contrario en la descripción individual del dragón, todos los dragones gema tienen resistencia al fuego 30.

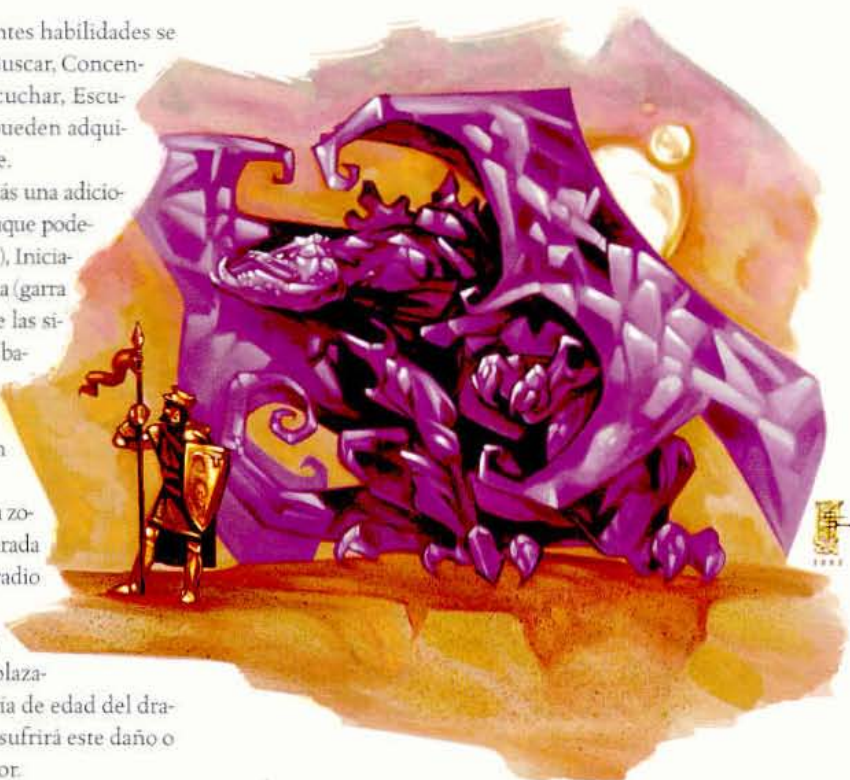
Movimiento: además de ser capaces de volar, todos los dragones poseen una velocidad de excavación y otra de nado. Sólo el dragón topacio es capaz de respirar bajo el agua, así que los demás están limitados a la superficie; si bien los dragones más viejos pueden aguantar la respiración durante largos periodos.

DRAGÓN AMATISTA

Dragón (tierra)

Terreno/Clima: planos Interiores, subterráneo

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto; solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy



viejo, venerable, sierpe y gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2, más 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 3; muy joven 4; joven 3; juvenil 8; joven adulto 11; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 23; gran sierpe 25

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: cría 7-8 DG (Pequeño); muy joven 10-11 DG (Pequeño); joven 13-14 DG (Mediano); juvenil 16-17 DG (Grande); joven adulto 19-20 DG (Grande); adulto 22-23 DG (Enorme); adulto maduro 25-26 DG (Enorme); viejo 28-29 DG (Enorme); muy viejo 31-32 DG (Enorme); venerable 34-35 DG (Gargantuesco); sierpe 37-38 DG (Gargantuesco); gran sierpe 40+ DG (Gargantuesco)

Los dragones amatista son sabios y majestuosos. A veces sirven de mediadores entre otros dragones enfrentados, o incluso entre civilizaciones humanoides.

DRAGONES AMATISTA POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Bonif. de ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa CD	RC
Cría	S	6d12+6 (45)	13	12	13	10	11	10	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—	—
Muy joven	M	9d12+18 (76)	15	12	15	10	11	10	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—	—
Joven	M	12d12+24 (102)	17	12	15	12	13	12	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—	—
Juvenil	L	15d12+45 (142)	19	12	17	14	15	14	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—	—
Joven adulto	L	18d12+72 (189)	23	12	19	14	15	14	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21	19
Adulto	H	21d12+105 (241)	27	12	21	16	17	16	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23	21
Adulto maduro	H	24d12+120 (276)	29	12	21	16	17	16	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25	22
Viejo	H	27d12+162 (337)	31	12	23	18	19	18	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	24
Muy viejo	H	30d12+180 (375)	33	12	23	18	19	18	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29	25
Venerable	G	33d12+231 (445)	35	12	25	20	21	20	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	27
Sierpe	G	36d12+280 (507)	37	12	27	20	21	20	+44	+27	+20	+24	22d8 (35)	33	29
Gran sierpe	G	39d12+312 (565)	39	12	27	22	23	22	+49	+29	+22	+27	24d8 (37)	35	31

APTITUDES DE LOS DRAGONES AMATISTA POR EDADES

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel lanzador
Cría	40', VI 100' (regular), Ec 20', Nd 10'	+1	17 (+1 tamaño, +5 natural, +1 Des), toque 12, desprevenido 16	Resistente a los efectos de fuerza, viaje entre planos, inmunidad al veneno	—
Muy joven	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	19 (+8 natural, +1 Des), toque 11, desprevenido 18		—
Joven	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	22 (+11 natural, +1 Des), toque 11, desprevenido 21		—
Juvenil	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	24 (-1 tamaño, +14 natural, +1 Des), toque 10, desprevenido 23	Pisada	1°
Joven adulto	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	27 (-1 tamaño, +17 natural, +1 Des), toque 10, desprevenido 26	RD 5/+1	3°
Adulto	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	29 (-2 tamaño, +20 natural, +1 Des), toque 9, desprevenido 28	Gema explosiva (5d6), invisibilidad	5°
Adulto maduro	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	32 (-2 tamaño, +23 natural, +1 Des), toque 9, desprevenido 31	RD 10/+1	7°
Viejo	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	35 (-2 tamaño, +26 natural, +1 Des), toque 9, desprevenido 34	Equilibrio corporal, gema explosiva (9d6)	9°
Muy viejo	40', VI 150' (mala), Ec 20', Nd 10'	+1	38 (-2 tamaño, +29 natural, +1 Des), toque 9, desprevenido 37	RD 15/+2	11°
Venerable	40', VI 200' (torpe), Ec 20', Nd 10'	+1	39 (-4 tamaño, +32 natural, +1 Des), toque 7, desprevenido 38	Gema explosiva (13d6), sugestión	13°
Sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 20', Nd 10'	+1	42 (-4 tamaño, +35 natural, +1 Des), toque 7, desprevenido 41	RD 20/+3	15°
Gran sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 20', Nd 10'	+1	45 (-4 tamaño, +38 natural, +1 Des), toque 7, desprevenido 44	Telequinesia amatista	17°

Los dragones amatista tienen la piel de color lavanda, y sus escamas tienen la forma de cristales minerales formados de mangra natural. Al nacer, sus escamas son de un tono púrpura claro translúcido. A medida que crece, se van oscureciendo gradualmente y adoptan una cualidad cristalina.

La mayor parte de los dragones amatista viven en espacios excavados en el plano elemental de Tierra. Estas cavernas pueden consistir de muchos corredores y salas resplandecientes con cristales de todos los colores.

Combate

Los dragones amatista más jóvenes evitan el combate huyendo, si les es posible. Los más viejos utilizan sus aptitudes especiales, como *invisibilidad*, para aumentar sus posibilidades de coger a un objetivo desprevenido. Incluso los adultos huyen si, tras los primeros asaltos del combate, es obvio que no pueden superar a sus oponentes.

No obstante, si el dragón amatista está luchando para proteger su guarida o a sus crías, rara vez huirá de la pelea. Si es joven, usará sus aptitudes sortilegas, arma de aliento, dores que pueda usar en vuelo, o cualquier objeto mágico que posea; si es más viejo y más grande, usará ataques de presa, engarro y aplastamiento para equilibrar la situación.

Arma de aliento (Sb): el dragón amatista posee un arma de aliento que es una línea de fuerza conmocionadora. El dragón

puede elegir infligir daño atenuado en lugar de daño normal.

Gema explosiva (St): una vez al día, el dragón amatista puede escupir con precisión milimétrica un rombo violeta cristalino hasta a 75' de distancia. La gema explota al impactar, infligiendo daño contundente a todas las criaturas en un radio de 20'. Si un

objetivo tiene éxito en una salvación de Reflejos (CD 17 + categoría de edad del dragón), sólo sufre la mitad del daño.

Telequinesia amatista (St): una vez al día, una gran sierpe amatista puede usar un efecto de *telequinesia*. Con esta aptitud, puede levantar hasta 10 toneladas, o arrojar una criatura Grande o más pequeña contra otro objeto. El impacto inflige 20d6 puntos de daño a una criatura Grande, 15d6 a una Mediana, 10d6 a una Pequeña, 5d6 a una Menuda, o 1d6 a una criatura Diminuta o Minúscula.

Resistente a los efectos de fuerza (Ex): el dragón amatista recibe un bonificador de +4 a los tiros de salvación contra los efectos basados en la fuerza, como *proyector mágico*.



Pisada (Sb): pisando con fuerza, el dragón amatista produce una onda expansiva que se propaga a través del suelo, derribando a las criaturas y objetos sueltos hasta a 20'. El área de efecto es similar a un cono que se extiende por la superficie del suelo (es decir, las criaturas que no estén en contacto con el suelo no resultarán afectadas). Toda criatura en la zona que falle la salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del dragón + modificador de Fuerza del dragón) caerá.



DRAGONES CRISTAL POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Bonif. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa CD	RC
Cría	S	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	11	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—	—
Muy joven	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	11	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—	—
Joven	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	13	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—	—
Juvenil	L	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	15	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—	—
Joven adulto	L	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	15	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20	19
Adulto	H	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	17	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	21
Adulto maduro	H	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	17	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24	22
Viejo	H	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	19	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27	24
Muy viejo	H	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	19	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28	25
Venerable	G	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	21	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31	27
Sierpe	G	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	21	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32	28
Gran sierpe	G	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	21	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	34	30

al suelo, sufriendo 1d4 de daño atenuado. El dragón puede usar esta aptitud tres veces al día (si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye esta aptitud por el poder psiónico pisada).

Equilibrio corporal (St): una vez al día, el dragón puede ajustar su equilibrio corporal para que se corresponda con cualquier sólido o líquido. Así, podrá caminar sobre el agua, las arenas movedizas o incluso la tela de una araña, sin hundirse o atravesarlas. (Esto no le confiere resistencia alguna a las telas particularmente pegajosas). Se moverá a su velocidad normal, pero correr sobre una superficie frágil, blanda o líquida requerirá una prueba de Destreza (CD 10 ó más, dependiendo de la superficie) para evitar atravesarla. Mientras esta aptitud esté activada, el daño por caídas se reduce a la mitad. El equilibrio corporal dura 1 minuto por categoría de edad. (Si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye esta aptitud por el poder psiónico equilibrio corporal).

Poderes psiónicos (St): 1/día: invisibilidad, sugestión; el nivel de lanzador (o de manifestador) varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro (o del poder).

Modos de Ataque/Defensa: flagelación del ego/barrena mental. El dragón amatista manifiesta poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales como si fuera un psiónico con Psicocinesis como disciplina principal.

DRAGÓN CRISTAL

Dragón (aire)

Terreno/Clima: planos Interiores, montañas/templado y frío

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe y gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2, más 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 2; muy joven 3; joven 4; juvenil 7; joven adulto 10; adulto 12; adulto maduro 15; viejo 17; muy viejo 18; venerable 20; sierpe 21; gran sierpe 23

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: cría 6-7 DG (Pequeño); muy joven 9-10 DG (Mediano); joven 12-13 DG (Mediano); juvenil 15-16 DG (Grande); joven adulto 18-19 DG (Grande); adulto 21-22 DG (Enorme); adulto maduro 24-25 DG (Enorme); viejo 27-28 DG (Enorme); muy viejo 30-31 DG (Enorme); venerable 33-34 DG (Gargantuesco); sierpe 36-37 DG (Gargantuesco); gran sierpe 39+ DG (Gargantuesco)

Los dragones cristal son los más amigables de todos los dragones gema. Siempre sienten curiosidad por el mundo, de modo que

APTITUDES DE LOS DRAGONES CRISTAL POR EDADES

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel lanzador
Cría	40', VI 100' (regular), Ec 5', Nd 40'	+0	15 (+1 tamaño, +4 natural), toque 11, desprevenido 15	Inmunidad al frío, viaje entre planos	—
Muy joven	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	17 (+7 natural), toque 10, desprevenido 17		—
Joven	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20		—
Juvenil	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	22 (-1 tamaño, +13 natural), toque 9, desprevenido 22		—
Joven adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	25 (-1 tamaño, +16 natural), toque 9, desprevenido 25	RD 5/+1	—
Adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	27 (-2 tamaño, +19 natural), toque 8, desprevenido 27	Hechizar persona	5°
Adulto maduro	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	30 (-2 tamaño, +22 natural), toque 8, desprevenido 30	RD 10/+1	7°
Viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	33 (-2 tamaño, +25 natural), toque 8, desprevenido 33	Rociada de color	9°
Muy viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 40'	+0	36 (-2 tamaño, +28 natural), toque 8, desprevenido 36	RD 15/+2	11°
Venerable	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 40'	+0	37 (-4 tamaño, +31 natural), toque 6, desprevenido 37	Dominación	13°
Sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 40'	+0	40 (-4 tamaño, +34 natural), toque 6, desprevenido 40	RD 20/+2	15°
Gran sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 40'	+0	43 (-4 tamaño, +37 natural), toque 6, desprevenido 43	Controlar los vientos	17°

conversan con entusiasmo con los visitantes que estén dispuestos a ello.

Las escamas de una cría de dragón cristal son blancas y brillantes. A medida que envejece, las escamas se vuelven translúcidas. La luz de la luna y las estrellas las hacen resplandecer, y la luz del sol les confiere un brillo deslumbrante.

Los dragones cristal prefieren el plano Elemental del aire, pero a veces construyen increíbles palacios de hielo en las cumbres de las montañas más altas y frías del plano Material, desde donde pueden contemplar las estrellas y crear esculturas de hielo y nieve.

A veces, los dragones blancos y los dragones cristal entran en conflicto. Se sabe que dragones cristal han robado huevos de dragón blanco, posiblemente para acoger a las crías blancas y ayudarlas a convertirse en dragones más amistosos de lo que lo habrían sido en caso contrario. Estos dragones blancos son extremadamente raros, e introducir criaturas como éstas en una campaña es potestad del DM. Los dragones cristal tienden a sentir una gran enemistad por los gigantes locales, ya que éstos unen sus fuerzas ocasionalmente con los dragones blancos para buscar guaridas y crías de dragón cristal.

Combate

Los dragones cristal raramente provocan un combate sin causa alguna. Si el visitante parece interesante o amistoso, el dragón intenta entablar conversación. De otro modo, tratará de evitar el encuentro. No obstante, si los visitantes se atreven a atacar, el dragón no dudará en responder de la misma manera. A menudo comienza utilizando su arma de aliento para debilitar y cegar a sus enemigos, y después emprende el vuelo para hacer uso de los poderes psiónicos y otros ataques a distancia que posea.

Arma de aliento (Sb): el arma de aliento del dragón cristal es un cono de luz brillante. Un objetivo que falle la salvación de Reflejos sufrirá el daño indicado y quedará cegado durante 1d4 asaltos.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *rociada de color*; 1/día: *controlar los vientos*. (Si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye *controlar los vientos* por el poder psiónico *controlar el aire*). El nivel de lanzador varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro.

Poderes psiónicos (St): 3/día: *hechizar persona*; 1/día: *dominación*. El nivel de lanzador (o de manifestador) varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro (o del poder).

Modos de Ataque/Defensa: *insinuación al Ello/escudo del pensamiento*. El dragón cristal manifiesta poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales como si fuera un psiónico con Telepatía como disciplina principal.

DRAGÓN ESMERALDA

Dragón (aire)

Terreno/Clima: planos Interiores, subterráneo

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe y gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2, más 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 2; muy joven 4; joven 6; juvenil 8; joven adulto 11; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal neutral (siempre)

Avance: cría 7-8 DG (Pequeño); muy joven 10-11 DG (Mediano); joven 13-14 DG (Mediano); juvenil 16-17 DG (Grande); joven adulto 19-20 DG (Grande); adulto 22-23 DG (Enorme); adulto maduro 25-26 DG (Enorme); viejo 28-29 DG (Enorme); muy viejo 31-32 DG (Enorme); venerable 34-35 DG (Gargantuesco); sierpe 37-38 DG (Gargantuesco); gran sierpe 40+ DG (Gargantuesco)



Los dragones esmeralda son inquisitivos, particularmente en lo que se refiere a la historia y las costumbres locales. A menudo, su conocimiento de algunas zonas sobrepasa al del mayor sabio. Sin embargo, estos dragones son también bastante paranoicos, así que entablar aunque sea una relación pasajera con uno puede ser bastante difícil.

Las escamas de una cría de dragón esmeralda son translúcidas, de color verde mar. A medida que envejece, las escamas se van endureciendo y van tomando todos los tonos del verde, desde el esmeralda profundo al verde menta. Son unas escamas que centellean hasta con la luz más débil. Las pupilas del dragón esmeralda se van difuminando conforme envejece, de modo que, para cuando llega a ser una gran sierpe, sus ojos se han vuelto lisos, convertidos en brillantes orbes verdes.

Al dragón esmeralda típico le gusta asentarse en una zona que esté, al menos, parcialmente habitada por seres civilizados (de cualquier tipo), pero no tan cerca que su presencia se convierta en algo comúnmente conocido. En el plano Material, estos dragones hacen sus guaridas en los cráteres de los volcanes extintos (o muy poco activos). Mientras están en los planos Interiores, estos dragones aún vigilan sus lugares preferidos del plano Material.

Los dragones esmeralda crían a su prole, de modo que es probable que en la guarida de cualquier dragón joven adulto o mayor haya al menos una cría.

DRAGONES ESMERALDA POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Bonif. de ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa CD	RC
Cria	S	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—	—
Muy joven	M	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—	—
Joven	M	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—	—
Juvenil	L	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—	—
Joven adulto	L	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23	20
Adulto	H	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25	22
Adulto maduro	H	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27	23
Viejo	H	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29	25
Muy viejo	H	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31	26
Venerable	G	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33	28
Sierpe	G	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36	29
Gran sierpe	G	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37	31

Combate

Los dragones esmeralda desconfían bastante de los visitantes, y sus guardias están erizadas de trampas ocultas y alarmas, tanto mágicas como mundanas. Si estas medidas no bastaran para disuadir a los visitantes, el dragón esmeralda, en principio, permanecerá oculto (con su *invisibilidad mejorada*, si dispone de ella), pero revelará su presencia si su tesoro o sus crías son descubiertos.

Cuando ataca, el dragón esmeralda prefiere cegar a sus oponentes con una *nube brumosa*, y cargar después (o si está volando, engañar a sus oponentes). Estos dragones son los menos reticentes de todos a entablar combates cuerpo a cuerpo con sus enemigos antes de debilitarlos concienzudamente a distancia.

Contra enemigos que lleguen por mar, el dragón esmeralda normalmente conjurará una tormenta, o utilizará su cola para destruir todos los navíos que pueda alcanzar (primero los mástiles, luego los cascos). Si la criatura es dada a la benevolencia, puede que simplemente deje a los barcos sin viento, que los pierda en la niebla, o que parta algunos de los mástiles antes de permitirles ponerse trabajosamente a salvo. Alternativamente, el dragón esmeralda podría simplemente conducir los casi indefensos barcos hasta el lugar que

elijan, examinar detenidamente la tripulación y el cargamento, y después quedarse el navío como tesoro o pedir un rescate por el barco y su contenido.

Arma de aliento (Sb): el dragón esmeralda exhala un cono de ensordecedora energía sónica. Además de necesitar una salvación de Reflejos para evitar el daño sónico, toda criatura en el cono deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (con la misma CD) o quedará ensordecida durante 1d4 asaltos, más 1 asalto por categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortilegas: A voluntad—*conocimiento de leyendas*; 3/día: *esculpir sonido*, *invisibilidad mejorada*, *nube brumosa*. (Si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye *conocimiento de leyendas* por el poder psiónico *leer un objeto*; *esculpir sonido*, por el poder psiónico *controlar el sonido*, e *invisibilidad mejorada* por el poder psiónico *invisibilidad amplificada*). El nivel de lanzador varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro.

Poderes psiónicos (St): 3/día—*clariaudencia/clarividencia*, *indetectabilidad*. El nivel de lanzador (o de manifestador) varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro (o del poder).

APTITUDES DE LOS DRAGONES ESMERALDA POR EDADES

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel lanzador
Cria	40', VI 100' (regular), Ec 5', Nd 60'	+0	16 (+1 tamaño, +5 natural), toque 11, desprevenido 16	Leer un objeto, viaje entre planos, inmunidad sónica	—
Muy joven	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18		—
Joven	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	21 (+11 natural), toque 10, desprevenido 21	<i>Invisibilidad mejorada</i>	1.º
Juvenil	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	23 (–1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenido 23	<i>Nube brumosa</i>	3.º
Joven adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	26 (–1 tamaño, +17 natural), toque 9, desprevenido 26	RD 5/+1	5.º
Adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	28 (–2 tamaño, +20 natural), toque 8, desprevenido 28	<i>Conocimiento de leyendas</i>	7.º
Adulto maduro	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	31 (–2 tamaño, +23 natural), toque 8, desprevenido 31	RD 10/+1	9.º
Viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	34 (–2 tamaño, +26 natural), toque 8, desprevenido 34	<i>Clariaudencia/clarividencia</i> , <i>indetectabilidad</i>	11.º
Muy viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	37 (–2 tamaño, +29 natural), toque 8, desprevenido 37	RD 15/+2	13.º
Venerable	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 60'	+0	38 (–4 tamaño, +32 natural), toque 6, desprevenido 38	<i>Esculpir sonido</i>	15.º
Sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 60'	+0	41 (–4 tamaño, +35 natural), toque 6, desprevenido 41	RD 20/+3	17.º
Gran sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 60'	+0	44 (–4 tamaño, +38 natural), toque 6, desprevenido 44	<i>Escudo de prudencia</i>	19.º

Modos de Ataque/Defensa—aplastamiento psíquico/escudo del pensamiento, insinuación al Ello, torre de voluntad de hierro. El dragón esmeralda manifiesta poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales como si fuera un psiónico con Psicodetección como disciplina principal.

Escudo de prudencia (St): una gran sierpe esmeralda puede extender su conciencia unas pocas fracciones de segundo hacia el futuro. Esta aptitud le concede un bonificador introspectivo de +6 a la CA durante 6 horas. Si está desprevenido, recibirá de todas formas un bonificador introspectivo de +4 a la CA. El dragón puede usar *escudo de prudencia* tres veces al día. (Si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye esta aptitud por el poder psiónico *escudo de prudencia*).

DRAGÓN ZAFIRO

Dragón (tierra)

Terreno/Clima: planos

Interiores, subterráneo

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto; solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe y gran sierpe; solitario, pareja o familia (1-2, más 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 2; muy joven 4; joven 6; juvenil 8; joven adulto 10; adulto 13; adulto maduro 15; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal neutral (siempre)

Avance: cría 6-7 DG (Menudo); muy joven 9-10 DG (Pequeño); joven 12-13 DG (Mediano); juvenil 15-16 DG (Mediano); joven adulto 18-19 DG (Grande); adulto 21-22 DG (Grande); adulto maduro 24-25 DG (Enorme); viejo 27-28 DG (Enorme); muy viejo 30-31 DG (Enorme); venerable 33-34 DG (Enorme); sierpe 36-37 DG (Gargantuesco); gran sierpe 39+ DG (Gargantuesco)



Los dragones zafiro son bastante territoriales, particularmente si son otros dragones los que invaden sus territorios, ya sea en el plano Elemental de la tierra o en las zonas del plano Material que tienen como suyas.

Los dragones zafiro tienden a ser antisociales con todos los seres, pero ven a las razas malignas de la Infraoscuridad como enemigos particulares, y a veces entran en conflicto directo con ellas por el territorio subterráneo. Estos dragones no se ponen a charlar, a menos que la discusión sea acerca de estrategia militar, un tema en el que se consideran expertos, si no genios. De hecho, un dragón zafiro puede perdonar a los visitantes su presencia si le ofrecen jugar a un juego de estrategia. Por supuesto, nunca es prudente ganar al dragón.

Los colores de las escamas del dragón zafiro varían desde el azul claro al oscuro, y centellean

con cualquier luz, creando una cascada de destellos fantasmales en las paredes de las cavernas en las que estas criaturas suelen habitar. Al contrario que las de otros dragones gema, las escamas del dragón zafiro no cambian conforme la criatura va envejeciendo. Sin embargo, sus pupilas sí se van difuminando con el tiempo, de modo que, para cuando llega a ser una gran sierpe, sus ojos se han vuelto lisos, convertidos en brillantes orbes de zafiro.

A los dragones zafiro les encanta el plano Elemental de la tierra, pero también les gusta habitar en profundas cavernas, secas y rocosas, en el plano Material. El dragón zafiro típico usará *remover tierra* y *transformar piedra* para esconder el epígrafe de su guarida. Una vez dentro, repartirá sus tesoros en varias salas, organizándolas de alguna forma decorativa. Los trofeos de drows, ilícidos y abolez suelen ocupar un lugar bien visible, para recordar al dragón las victorias pasadas sobre sus enemigos. A menudo, un dragón zafiro permite que arañas monstruosas Grandes de

DRAGONES ZAFIRO POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Bonif. de ataque	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa CD	RC
Cría	T	5d12+5 (37)	11	12	13	12	13	12	+7	+5	+5	+5	2d4 (13)	—	—
Muy joven	S	8d12+8 (60)	13	12	13	12	13	12	+10	+7	+7	+7	4d4 (15)	—	—
Joven	M	11d12+22 (93)	15	14	15	14	15	14	+13	+9	+9	+9	6d4 (17)	—	—
Juvenil	M	14d12+28 (119)	17	14	15	14	15	14	+17	+11	+11	+11	8d4 (19)	—	—
Joven adulto	L	17d12+51 (161)	19	16	17	16	17	16	+20	+13	+13	+13	10d4 (21)	21	19
Adulto	L	20d12+60 (190)	23	16	19	16	17	16	+25	+16	+15	+15	12d4 (24)	23	21
Adulto maduro	H	23d12+115 (264)	27	18	21	18	19	18	+29	+18	+17	+17	14d4 (26)	25	23
Viejo	H	26d12+130 (299)	29	18	21	18	19	18	+33	+20	+19	+19	16d4 (28)	27	25
Muy viejo	H	29d12+174 (362)	31	20	23	20	21	20	+37	+22	+21	+21	18d4 (30)	29	26
Venerable	H	32d12+192 (400)	33	20	23	20	21	20	+41	+24	+23	+23	20d4 (32)	31	28
Sierpe	G	35d12+245 (472)	35	22	25	22	23	22	+43	+26	+25	+25	22d4 (34)	33	29
Gran sierpe	G	38d12+304 (551)	37	22	27	22	23	22	+47	+29	+27	+27	24d4 (37)	35	31

APTITUDES DE LOS DRAGONES ZAFIRO POR EDADES

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel lanzador
Cria	40', VI 100' (regular), Ec 15', Nd 10'	+1	16 (+2 tamaño, +3 natural, +1 Des), toque 13, desprevenido 15	Inmunidad a la electricidad, tregar cual arácnido	—
Muy joven	40', VI 100' (regular), Ec 15', Nd 10'	+1	18 (+1 tamaño, +6 natural, +1 Des), toque 12, desprevenido 17		—
Joven	40', VI 150' (mala), Ec 10', Nd 10'	+2	21 (+9 natural, +2 Des), toque 12, desprevenido 19		1.º
Juvenil	40', VI 150' (mala), Ec 10', Nd 10'	+2	24 (+12 natural, +2 Des), toque 12, desprevenido 22	Sentir psicoportación	3.º
Joven adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 10'	+3	27 (-1 tamaño, +15 natural, +3 Des), toque 12, desprevenido 24	RD 5/+1	5.º
Adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 10'	+3	30 (-1 tamaño, +18 natural, +3 Des), toque 12, desprevenido 27	Patinar, transformar piedra	7.º
Adulto maduro	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 10'	+4	32 (-2 tamaño, +20 natural, +4 Des), toque 12, desprevenido 28	RD 10/+1	9.º
Viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 10'	+4	35 (-2 tamaño, +23 natural, +4 Des), toque 12, desprevenido 31	Teleportar	11.º
Muy viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 10'	+5	39 (-2 tamaño, +26 natural, +5 Des), toque 13, desprevenido 34	RD 15/+2	13.º
Venerable	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 10'	+5	42 (-2 tamaño, +29 natural, +5 Des), toque 13, desprevenido 37	Muro de piedra	15.º
Sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 10'	+6	44 (-4 tamaño, +32 natural, +6 Des), toque 12, desprevenido 38	RD 20/+3	17.º
Gran sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 10'	+6	47 (-4 tamaño, +35 natural, +6 Des), toque 12, desprevenido 41	Remover tierra	19.º

ambulen por su guarida, pero sólo para tener una fuente de comida a mano. Para tener este tipo de criaturas cerca, el dragón suele dejar que sus presas favoritas vivan en algunas partes de su guarida.

Combate

El dragón zafiro usa sus aptitudes de tregar cual arácnido y teleportar para confundir a sus oponentes y tratar de cogerlos desprevénidos. También utiliza su aptitud de patinar para mejorar su movimiento o empujar objetos pesados cuesta abajo, contra sus enemigos. Disfruta aterrizando criaturas con su arma de aliento y usando después su aptitud de patinar para facilitar su huida.

Arma de aliento (Sb): el dragón zafiro exhala un cono de energía sónica prácticamente inaudible. Además de necesitar una salvación de Reflejos para evitar el daño sónico, toda criatura en el cono deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (con la misma CD) o huirá despavorida durante 1d4 asaltos.

Tregar cual arácnido (Ex): el dragón zafiro puede tregar sobre superficies de piedra como si usara un conjuro de tregar cual arácnido. Esta aptitud siempre está activada.

Sentir psicoportación (Sb): el dragón puede percibir el uso de cualquier poder o conjuro que mejore el movimiento o permita el paso instantáneo de un lugar a otro. Esta aptitud siempre está activa, y funciona a una distancia de 100' + 10' por nivel de lanzador del poder, o conjuro detectado. El dragón no necesita tener línea de visión; es instantáneamente consciente de la distancia y dirección del poder detectado (si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye esta aptitud por el poder psiónico sentir psicoportación).

Patinar (St): esta aptitud permite al propio dragón zafiro, a otra criatura que se preste a ello, o a un objeto que no esté sujeto, deslizarse sobre cualquier superficie sólida sin fricción. Una criatura inteligente podrá controlar su movimiento con su solo pensamiento, deslizándose, girando o parando a su antojo. La velocidad base de la criatura será su velocidad normal + 15'. El sujeto puede

ascender o descender por superficies en las que normalmente podría caminar, aunque patinar hacia arriba reduce la velocidad a la normal, mientras que deslizarse hacia abajo añade 30' (en vez de 15) a la velocidad del patinador. Un objeto bajo la influencia de este efecto puede ser arrastrado por el suelo como si pesara sólo una décima parte de su peso normal. El dragón puede usar esta aptitud tres veces al día. (Si usas el *Manual de Psiónica*, sustituye esta aptitud por el poder psiónico patinar).

Aptitudes sortilegas: 2/día: transformar piedra; 1/día: remover tierra, muro de piedra. El nivel de lanzador varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro.

Poderes psiónicos (St): 1/día: teleportar. El nivel de lanzador (o de manifestador) varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro (o del poder).

Modos de Ataque/Defensa: insinuación al Ello, flagelación del ego/es-cudo del pensamiento, vacío mental. El dragón zafiro manifiesta poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales como si fuera un psiónico con Psicoportación como disciplina principal.

Habilidades: el dragón zafiro adquiere de forma gratuita 1 rango de la habilidad Tregar por cada Dado de Golpe.

DRAGÓN TOPACIO

Dragón (agua)

Terreno/Clima: planos Interiores, acuático/cualquiera

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe y gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2, más 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 3; muy joven 4; joven 6; juvenil 9; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; venerable 22; sierpe 23; gran sierpe 25

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: cría 8-9 DG

(Pequeño); muy joven 11-12
DG (Mediano); joven 14-15
DG (Mediano); juvenil 17-
18 DG (Grande); joven adulto
20-21 DG (Grande); adulto 23-24
DG (Enorme); adulto maduro
26-27 DG (Enorme); viejo
29-30 DG (Enorme); muy
viejo 32-33 DG (Enorme);
venerable 35-36 DG
(Gargantuesco); sierpe
38-39 DG
(Gargantuesco); gran
sierpe 41+ DG
(Colosal)



Los dragones topacio
tienden a ser egoístas y poco

amistosos. Aunque no son
malévolos, su comporta-
miento errático hace que
cualquier trato con
ellos sea desagrade-
ble y peligroso.

Las escamas de una
cria de dragón topacio
son de color amarillo
pálido con reflejos na-
ranja. A medida que va
envejeciendo, se va vol-
viendo poco a poco de un co-
lor cada vez más brillante, hasta
que las escamas indi-
viduales apenas son vi-
sibles. Desde lejos, parece
que la criatura estuviera
esculpida en topacio puro.

DRAGONES TOPACIO POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Bonif. de ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento (CD)	Presencia pavorosa CD	RC
Cría	S	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—	—
Muy joven	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—	—
Joven	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—	—
Juvenil	L	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—	—
Joven adulto	L	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23	20
Adulto	H	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26	22
Adulto maduro	H	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27	24
Viejo	H	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30	26
Muy viejo	H	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32	27
Venerable	G	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35	29
Sierpe	G	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37	30
Gran sierpe	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+48	+32	+22	+32	24d8 (40)	40	32

APTITUDES DE LOS DRAGONES TOPACIO POR EDADES

Edad	Velocidad	Iniciativa	CA	Aptitudes especiales	Nivel lanzador
Cría	40', VI 100' (regular), Ec 5', Nd 60'	+0	17 (+1 tamaño, +6 natural), toque 11, desprevenido 17	Immunidad el frío, respiración acuática	—
Muy joven	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	19 (+9 natural), toque 10, desprevenido 19		—
Joven	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	22 (+12 natural), toque 10, desprevenido 22		—
Juvenil	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	24 (-1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevenido 24	Calda de pluma	3.º
Joven adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	27 (-1 tamaño, +18 natural), toque 9, desprevenido 27	RD 5/+1	5.º
Adulto	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	29 (-2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29	Nube brumosa	7.º
Adulto maduro	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	32 (-2 tamaño, +24 natural), toque 8, desprevenido 32	RD 10/+1	9.º
Viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	35 (-2 tamaño, +27 natural), toque 8, desprevenido 35	Controlar los vientos	11.º
Muy viejo	40', VI 150' (mala), Ec 5', Nd 60'	+0	38 (-2 tamaño, +30 natural), toque 8, desprevenido 38	RD 15/+2	13.º
Venerable	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 60'	+0	39 (-4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	Controlar el clima	15.º
Sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 60'	+0	42 (-4 tamaño, +36 natural), toque 6, desprevenido 42	RD 20/+3	17.º
Gran sierpe	40', VI 200' (torpe), Ec 5', Nd 60'	+0	41 (-8 tamaño, +39 natural), toque 2, desprevenido 41	Cambiar de forma	19.º

Las pupilas del dragón topacio se van difuminando conforme envejece, de manera que, para cuando llega a ser una gran sierpe, sus ojos parecen brillantes orbes de fuego.

Los dragones topacio pasan la mayor parte del tiempo en el plano elemental de Agua. Durante sus breves incursiones en el plano Material, habitan en playas aisladas o cuevas bajo el nivel del mar. Sin embargo, los dragones topacio mantienen sus guaridas completamente secas, incluso en el plano elemental de Agua.

A estos dragones les encanta arrellanarse en los salientes castigados por las olas y la espuma del mar que azota el viento. Por supuesto, estos miradores también les permiten avistar presas que pasan, como tiburones o grandes calamares.

Al habitar territorios similares, los dragones topacio y los dragones de bronce suelen entrar en conflicto. Los duelos entre ellos son siempre feroces y mortales.

Combate

Generalmente, a los dragones topacio les desagradan los intrusos, pero ante cualquier enfrentamiento potencial, prefieren comenzar por conversar. Atacan con rapidez a los intrusos que demuestran ser hostiles o aburridos.

En los espacios abiertos, el dragón topacio prefiere expresar su desagrado mediante sus aptitudes de control del clima y los vientos, primero, y con ataques físicos después. En los espacios cerrados, suele empezar con su arma de aliento.

Arma de aliento (Sb): el dragón topacio exhala un cono de deshidratación que parece un chorro acuoso. Cuando lo dirige hacia un líquido acuoso (agua, o un líquido compuesto principalmente por agua), su efecto evapora un pie cúbico de agua por punto de daño infligido. Toda criatura en el cono sufrirá el daño indicado, o la mitad si tiene éxito en una salvación de Reflejos.

Respiración acuática (Ex): los dragones topacio pueden respirar agua con la misma facilidad que aire.

Aptitudes sortilegas: 3/día: controlar los vientos, nube brumosa; 1/día: controlar el clima. El nivel de lanzador varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro. (Si usas el Manual de Psionica, sustituye controlar los vientos por el poder psiónico controlar el aire).

Poderes psiónicos (St): 3/día: cambiar de forma; 1/día: caída de pluma. El nivel de lanzador (o de manifestador) varía con la edad; salvación CD 10 + modificador de Carisma del dragón + nivel del conjuro (o del poder).

Modos de Ataque/Defensa: empujón mental, flagelación del ego/escudo del pensamiento, barrera mental. El dragón topacio manifiesta poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales como si fuera un psiónico con Psicometabolismo como disciplina principal.

Habilidades: el dragón topacio adquiere de forma gratuita 1 rango de la habilidad Nadar por cada Dado de Golpe.

DRAGONTINO

El origen de los pequeños dragones sin alas conocidos como dragontinos se remonta hasta Bahamut, el dragón de platino. Tras ayudar a un grupo de poderosos magos elfos a repeler una invasión de demonios, Bahamut creó a los dragontinos para que protegieran a los elfos de futuras incursiones. La sangre de Bahamut corre por las venas de todos los dragontinos, que son fieros, leales y buenos de corazón.

Los dragontinos hablan dracónico y silvano.

COMBATE

Los dragontinos son atacantes impulsivos. Agresivos y deseosos de luchar, buscan acercarse inmediatamente a sus enemigos.

Rasgos de dragón: los dragontinos son inmunes a los efectos de dormir y parálisis. Poseen visión en la penumbra y visión en la oscuridad hasta 60'.

DRAGONTINO CRESTADO

Los elfos suelen usar dragontinos crestados como guardias para los asentamientos y en las patrullas fronterizas.

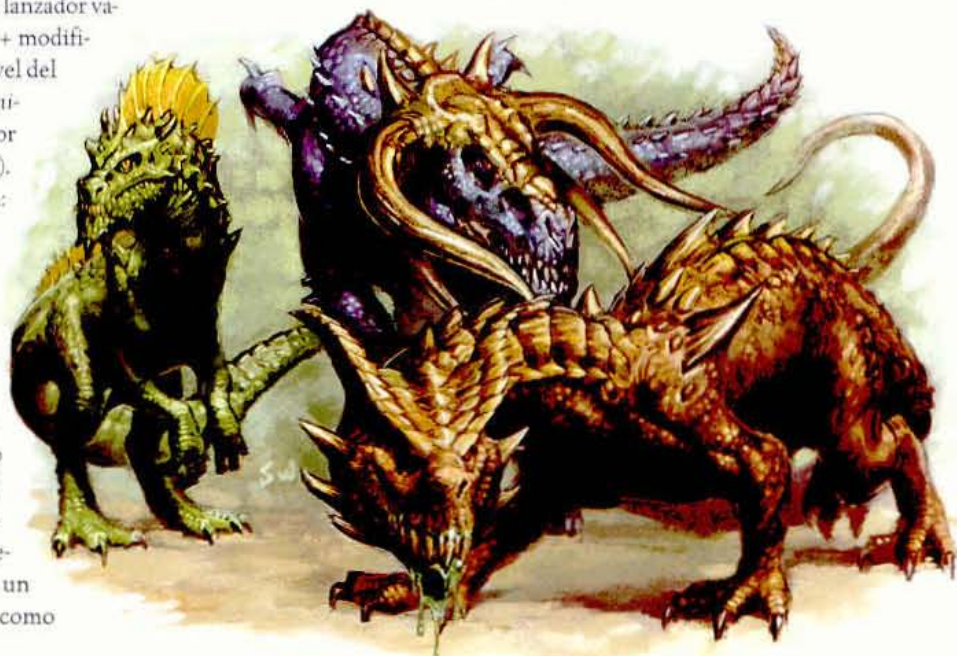
Un dragontino crestado parece un dragón pequeño sin alas, con fuertes patas traseras y una brillante cresta en la cabeza.

Combate

Cuando los dragontinos crestados combaten en grupo, algunos cargan hacia la batalla y tratan de inmovilizar al enemigo, mientras que sus compañeros se mueven para rodearlo.

DRAGONTINO ESCUPIDOR

Debido a su cuerpo serpentino, el dragontino escupidor puede deslizarse por pequeños espacios. Por ello, es ideal para las ex-



	Dragontino crestado Dragón Pequeño	Dragontino escupidor Dragón Mediano	Dragontino astado Dragón Mediano
Dados de golpe:	2d12+4 (17 pg)	3d12+3 (22 pg)	4d12+8 (34 pg)
Iniciativa:	+0	+2	+0
Velocidad:	40'	30'	30'
CA:	15 (+1 tamaño, +4 natural), toque 11, desprevenido 15	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14	17 (+7 natural), toque 10, desprevenido 17
Ataques:	mordisco +3 c/c	mordisco +6 c/c, o escupitajo +5 toque a distancia	cuerno +8 c/c
Daño:	mordisco 1d8	mordisco 1d6+3, escupitajo 2d4 ácido	cuerno 2d6+4
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'
Ataques especiales:	—	—	carga 4d6+6
Cualidades espec.:	rasgos de dragón, olfato	rasgos de dragón	rasgos de dragón
Salvaciones:	Fort +5, Ref +3, Vol +4	Fort +4, Ref +5, Vol +3	Fort +6, Ref +4, Vol +5
Características:	Fue 11, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 9	Fue 14, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 9	Fue 17, Des 10, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 8
Habilidades:	Avistar +5, Escondarse +6, Escuchar +5, Saltar +2	Avistar +4, Escondarse +7, Escuchar +4, Saltar +4	Avistar +6, Escondarse +3, Escuchar +4, Saltar +6
Dotes:	Alerta	Soltura con un arma (mordisco)	Alerta, Soltura con un arma (cuerno)
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	llanura, bosque, colina o subterráneo/templado	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario, pareja, banda (3-5) o manada (4-16)	solitario, pareja o banda (3-5)	solitario, pareja, banda (3-5) o manada (4-16)
Valor de desafío:	1	2	3
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral bueno (siempre)	neutral bueno (siempre)	neutral bueno (siempre)
Avance:	3-4 DG (Pequeño), 5-6 DG (Mediano)	4-9 DG (Mediano)	5-8 DG (Mediano), 9-12 DG (Grande)

pediciones subterráneas, tan contrarias a la naturaleza élfica. El dragontino escupidor es ligeramente mayor que su pariente crestado. Su cuerpo es largo y sinuoso, como el de una serpiente.

Combate

Normalmente, el dragontino escupidor se parará a escupir ácido antes de enzarzarse cuerpo a cuerpo. Puede escupir ácido a una distancia de 30' como ataque de toque a distancia sin incremento de distancia.

DRAGONTINO ASTADO

Los dragontinos astados se emplean a menudo para proteger a individuos o ciudades importantes.

Esta criatura es mayor que los otros dragontinos. Su cabeza luce varios cuernos, que usa para empalar a los enemigos.

Combate

Los dragontinos astados suelen cargar contra los enemigos en primer lugar, usando después los cuernos cuerpo a cuerpo.

Ataques: 2 toques incorporales +16 toque c/c

Daño: toque incorporal 1d6/19-20, más 2d6 fuego, más consunción de energía, más posesión

Frente/Alcance: 5 × 5'/5'

Ataques especiales: consunción de energía, posesión

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, subtipo de fuego, subtipo incorporal, RC 28

Salvaciones: Fort +11, Ref +13, Vol +20

Características: Fue -, Des 15, Con -, Int 16, Sab 17, Car 17

Habilidades: Avistar +25, Buscar +23, Equilibrio +4, Escapismo +17, Escondarse +17, Escuchar +20, Piruetas +17, Saltar +2

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas, Pericia, Gran fortaleza, Critico mejorado (toque incorporal), Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos, Correr, Soltura con un arma (toque incorporal)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o cepa (3-5)

Valor de desafío: 17

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 28-54 DG (Mediano)

Una efigie es un muerto viviente envidioso, que odia a todas las criaturas vivas y codicia la energía vital que poseen. Intenta poseer a un ser vivo para tomar su vida, pero no puede mantener el

EFIGIE

Muerto viviente Mediano (fuego, incorporal)

Dados de golpe: 27d12 (175 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: Vl 60' (perfecta)

CA: 20 (+2 Des, +3 desvío, +5 natural), toque 15, desprevenido 18

cuerpo usurpado durante mucho tiempo. Al final, el fuego de su propio odio en bruto inmoló literalmente el cuerpo poseído.

La efigie posee una forma humanoide translúcida, compuesta de llamas multicolores. Sus ojos brillan blancos entre las parpadeantes llamas de su cuerpo insustancial. Ese es el único rasgo facial que destaca frente a una forma humanoide normal.

COMBATE

Una efigie busca siempre unir la fuerza que lo anima con el cuerpo de un huésped vivo, que luego quemará desde dentro. No necesita estar unido a un cuerpo para atacar, pero a menudo mantiene animadas las cenizas de su cuerpo más reciente con su feroz corazón.

Consunción de energía (Sb): toda criatura golpeada por un ataque de toque incorporal de la efigie deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 26) o recibirá dos niveles negativos. Por cada nivel negativo otorgado, la efigie se recuperará de 5 puntos de daño. Si la cantidad de daño curada es superior al daño sufrido por la criatura, ésta ganará el exceso en forma de puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no es eliminado (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de que transcurran 24 horas, el oponente afectado deberá tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 26) para eliminarlo. Un fallo indicará que el nivel (o DG) del oponente se ven reducidos en uno.

Posesión (Sb): si una efigie golpea con un ataque de toque incorporal a un humanoide o humanoide monstruoso que no sea más de dos categorías de tamaño mayor que ella, el oponente deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 26) o será poseído por el espíritu de la efigie. Los efectos de la posesión sobre el oponente son similares a los de un conjuro de *transmigración*, excepto por lo que sigue. Tras la posesión, la efigie gana el control de la criatura poseída. Mientras posea el cuerpo, usará las puntuaciones de características físicas de éste, y sus propias puntuaciones de características mentales. También usará las formas de ataque que el cuerpo tenga a su disposición. Estos ataques seguirán infligiendo 2d6 puntos de daño adicionales, pero no conferirán niveles negativos.

Una efigie que posea un cuerpo infligirá automáticamente daño por fuego y consumirá la energía de su huésped cada asalto. El sujeto morirá al alcanzar los -10 pg o al bajar por debajo de 1.^{er} nivel. Al llegar a ese punto, el cuerpo se convertirá en un cadáver llameante.

Cada asalto tras la posesión, el sujeto deberá realizar una prueba enfrentada de Sabiduría contra la efigie. El éxito desalojará a la efigie, forzándola a retroceder 30'. A partir de ese momento, no podrá intentar poseer de nuevo al mismo objetivo durante 1 asalto por cada punto de diferencia entre los resultados de las pruebas de Fuerza. Un fallo dará a la efigie el control del cuerpo. Si una efigie es expulsada mientras posee a un huésped, abandonará el cuerpo y huirá.

Subtipo de fuego (Ex): la efigie es inmune al daño por fuego, pero sufre doble daño por frío, a menos que se permita una salvación de Fortaleza para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, recibirá la mitad del daño, si tiene éxito, o doble daño, si falla.

Subtipo incorporal: una efigie sólo puede ser dañada por otras criaturas incorporales, por armas mágicas +1 o mejores, y por conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de probabilidades de ignorar todo el daño que provenga de una fuente corporal, excepto de los efectos de fuerza o los ataques efectuados con armas fantasmales. Una efigie puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza seguirán funcionando normalmente contra ella. Una efigie siempre se mueve silenciosamente, y no puede ser detectada mediante pruebas de Escuchar si no lo desea.

Rasgos de muerto viviente: la efigie es inmune al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No resulta afectada por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no puede morir a causa del daño masivo. Una efigie no puede ser reanimada, y sólo puede ser resucitada si lo desea. La criatura posee visión en la oscuridad hasta 60'.



EIDOLÓN INCONTROLADO

Constructo Grande

Dados de golpe: 9d10 (49pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'(no puede correr)

CA: 21(-1 tamaño,+12 natural), toque 9, desprevenido 21

Ataques: 2 golpetazos +10 c/c

Daño: golpetazo 2d6+5

Frente/Alcance: 5 x 5' / 10'

Ataques especiales: rociada sangrienta, *confusión*

Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 20/+2, RC 19

Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +1

Características: Fue 21, Des 11, Con-, Int 2, Sab 6, Car 13

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: 10-18 DG (Grande); 19-27 DG (Enorme)

Hace muchos siglos, los cultos secretos a varios dioses oscuros, crearon unas enormes estatuas que representaban la imagen de sus líderes. Los rostros de dichas estatuas no tenían facciones, salvo unos símbolos de sus deidades, para indicar el dominio de cada dios sobre sus fieles. Estas estatuas se situaban en lugares de honor de los templos, donde presidían innumerables sacrificios.

Una deidad oscura que se sentía especialmente complacida por un grupo de fieles en particular, enviaba una pizca de su poder que, tras cruzar las dimensiones, insuflaba a dicha estatua de culto un mínimo de inteligencia. Con el paso de los años, estos constructos creados por poder divino, perdían la razón y se transformaban en eidolones incontrolados consumidos por una ira asesina. La mayoría de ellos destruían los templos que presidían, aniquilaban a todos sus miembros y continuaban hasta encontrar nuevas víctimas.

Un eidolón incontrolado normalmente mide entre 12 y 14' y suele tener un aspecto humanoide. Siempre está construido a partir de una piedra púrpura (a menudo tratada con magia, para conseguir que posea ese color tan particular) con las manos negras como el carbón. Su rostro no tiene facciones, a excepción del símbolo rúnico (símbolo de una deidad maligna) cincelado en este rostro sin rasgos. De este símbolo emana un fluido espeso y viscoso, parecido a la sangre, que tiene un penetrante olor metálico. Las gotas de este asqueroso fluido se evaporan a los pocos minutos de caer al suelo, dejando unas manchas de color rojo intenso, allí donde caen. Aparte de eso, ningún eidolón incontrolado es idéntico a otro, aunque la mayor parte de ellos son de mal carácter y poseen unas deformidades monstruosas como cuernos, jorobas, protuberancias tumorosas o miembros deformes.

COMBATE

Un eidolón incontrolado normalmente ataca a toda criatura viviente con la que se topa, pero la naturaleza de su locura hace que resulte totalmente impredecible. A veces, un eidolón incontrolado ignora a los intrusos, quizás porque piense que sólo se trata de miembros fieles del culto, o simplemente animales que no merecen su atención. En otras ocasiones, puede atacar e incluso perseguir al mismo grupo, si cree que sus miembros son enemigos e infieles.

El monstruo ataca a sus víctimas aplastándolas con sus puños pétreos. La táctica no significa nada para él y sus ataques se centran tanto en un único objetivo, que a menudo se olvida de otros más fáciles, porque ya ha elegido a su víctima.

Rociada sangrienta (Sb): como acción gratuita, un eidolón incontrolado puede verter una gota de una sangre espesa, surgida del símbolo rezumante de su cara, contra un solo objetivo, a una distancia de 30'. Toda criatura alcanzada por dicha sangre, debe realizar una salvación de Voluntad (CD 15) o resultará atacada por una terrible locura, que le hará ver a sus amigos como odiados enemigos. Una criatura afectada, ataca inmediatamente a su aliado más cercano, empleando sus mejores tácticas y los objetos a su alcance. Esta locura asesina neutraliza el lanzamiento de conjuros, pero no la activación de objetos mágicos. Tiene una duración de 3d6 asaltos. Una vez que el eidolón incontrolado ha hecho uso de su rociada sangrienta, debe esperar 1d4 asaltos antes de poder utilizarla de nuevo.

Confusión (St): toda criatura atacada por un eidolón incontrolado debe conseguir una salvación de Voluntad (CD 15) o resultará confusa. Esta condición es permanente, sólo un *restablecimiento mayor*, *deseo limitado*, *milagro* o *conjuro de deseo* pueden hacer volver a la normalidad al sujeto. Por lo demás, el efecto es el mismo que el del conjuro de *confusión* (nivel de lanzador 10').

Rasgos de constructo: un eidolón incontrolado es inmune a todos los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos mágicos y todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también funciona sobre los objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede curar a sí mismo pero puede ser curado mediante reparación. No se puede hacerlo revivir o resucitar. Un eidolón incontrolado tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).



ENGENDRO DE KYUSS

COMBATE

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 4d12+3 (29 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 30'

CA: 11 (-1 Des, +2 natural), toque 9, desprevénido 11

Ataques: golpetazo +6 c/c, o toque +6 toque c/c, o don de Kyuss +1 toque a distancia

Daño: golpetazo 1d6+6 y don de Kyuss

Ataques especiales: crear engendro, aura de miedo, don de Kyuss

Cualidades especiales: transformación curativa, curación rápida
5, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +1, Ref +0, Vol ++

Características: Fue 18, Des 9, Con-, Int 6, Sab 11, Car 15

Habilidades: Avistar +6, Escondarse +5, Moverse sigilosamente +5, Saltar +10

Dotes: Dureza

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja, desbrozamiento (3-4), u horda (3-4 más 1-6 zombis Enormes o más grandes)

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 5-8 DG (Mediano); 9-12 DG (Grande)

Los engendros de Kyuss son unas asquerosas criaturas muertas vivientes, creadas por Kyuss, un poderoso clérigo maligno convertido en semidios. Absolutamente fuera de sus casillas, el engendro de Kyuss vaga por las cavernas, las criptas e incluso, a veces, en campo abierto en busca de víctimas.

Un engendro de Kyuss parece un zombi bastante corrupto. Sólo una vez que se encuentra a unos 20' de distancia, se pueden observar claramente los gusanos que se reuercen, entrando y saliendo de sus orificios óseos. Un engendro de Kyuss normalmente lleva unos ropajes podridos, aunque algunos pueden llevar piezas de armadura con herrumbre (los menos). Un clérigo de nivel 16^o o mayor puede hacer uso de un conjuro de *crear muertos vivientes mayores* para crear un nuevo engendro de Kyuss. Este proceso precisa de gusanos del cuerpo de una criatura enferma, además de los componentes materiales normales.

El engendro de Kyuss suele separarse en grupos pequeños cuando crea a sus propios engendros, siendo poco frecuente encontrar a tres de ellos juntos, al mismo tiempo. A veces, una criatura más grande cae bajo la influencia de la maldición de un engendro de Kyuss, siguiéndolo como un zombi normal (ver abajo).



Al contrario que los zombis, los engendros de Kyuss no se limitan a acciones parciales, sino que son lo suficientemente inteligentes como para fingir que tienen un movimiento limitado, hasta que están listos para atacar. Normalmente hacen uso de su aura de miedo para separar a las víctimas, luego rodean a los individuos hasta haber atrapado a todos los oponentes.

Crear engendro (Sb): una vez por asalto como acción gratuita, un engendro de Kyuss puede transferir un gusano de su propio cuerpo al de un oponente. Puede hacer esto cada vez que inflige un ataque de golpetazo, pero este traspaso también lo puede realizar por medio de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, o por medio de un ataque de toque a distancia, arrojando un gusano a un enemigo, desde una distancia de 10' como máximo.

Cada gusano es una sabandija Diminuta con CA 10 y 1 punto de golpe. Se le puede matar con daño normal o al entrar en contacto con plata. En la siguiente acción del hijo, el gusano se introduce en la carne del hospedador (una criatura con un bonificador de armadura natural de +5 o superior, es inmune frente a este efecto perforante). El gusano se abre paso hacia el cerebro del hospedador, infligiendo 1 punto de daño por asalto, durante 1d4+1 asaltos. Al final de dicho periodo, alcanza el cerebro. Mientras el gusano se encuentra dentro de la víctima, un efecto de *quitar maldición* o *quitar enfermedad* puede destruirlo y un efecto de *disipar el mal* o *neutralizar el veneno*, puede retardar su avance durante 10d6 minutos.

Una prueba (CD 20) con éxito de Cura extrae y mata al gusano.

Una vez que el gusano alcanza el cerebro, inflige 1d2 puntos de daño de Inteligencia por asalto, hasta que o bien se le mata (con *quitar maldición* o *quitar enfermedad*), o acaba con su hospedador (la muerte llega con Inteligencia 0). Una criatura Pequeña, Mediana, o Grande matada por un gusano, se alza convertida en un nuevo engendro de Kyuss 1d6+4 asaltos después. Una criatura Menuda o más pequeña se pudre rápidamente y una

criatura Enorme o mayor, se convierte en un zombi de su tamaño correspondiente. Los nuevos hijos creados no se hallan bajo el control de sus progenitores, pero normalmente suelen seguir al hijo que los creó.

Aura de miedo (Sb): un engendro de Kyuss irradia continuamente un efecto de miedo. Esta aptitud funciona como un conjuro de *miedo* (nivel de lanzador 7^o; salvación de Voluntad CD 14), salvo que afecta a toda criatura que se encuentre en un radio de 40'. Toda criatura que consiga un tiro de salvación contra dicho efecto, no puede verse afectada de nuevo por el aura de miedo de ese engendro de Kyuss, en 24 horas.

Don de Kyuss (Sb): toda criatura alcanzada por un ataque de golpetazo de un engendro de Kyuss, debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD 12) o contraerá esta enfermedad sobrenatural. El periodo de incubación es de 1 día, y la enfermedad conlleva 1d6 puntos de daño de Constitución y 1d4 puntos de daño de Sabiduría (ver Enfer-

medades en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*). Estos efectos se manifiestan en forma de carne putrefacta y demencia. Una criatura afectada solo recibe la mitad de los beneficios de la curación mágica y natural, aunque un efecto de *curar enfermedad* elimina dicho mal.

Transformación curativa (Ex): un engendro de Kyuss recupera los puntos de golpe perdidos, a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por la inanición, la sed o la asfixia, ni tampoco permite que el engendro de Kyuss regenere o ensamble los miembros perdidos.

Resistencia a la expulsión (Ex): un engendro de Kyuss se considera como un muerto viviente con 6 DG, en lo concerniente a la expulsión, la reprensión, el comando y los intentos de reforzar.

Rasgos de muerto viviente: un engendro de Kyuss es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también funciona sobre objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se le puede revivir y la resurrección depende de su voluntad. La criatura tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

ESCARABEO ETÉREO

Ajeno Menudo

Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 10'

CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevénido 12

Ataques: mordisco +2 c/c

Daño: mordisco 1d3-1

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2' / 0'

Ataques especiales: herida

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, explosión de muerte, desgarramiento planario

Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 8, Des 15, Con 10, Int 1, Sab 9, Car 4

Habilidades: Avistar +0, Escondarse +11, Escuchar +0

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja, agrupamiento (3-5) o plaga (6-11)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 2-3 DG (Pequeño)

Estos inquietos escarabajos, aparentemente inofensivos, son nativos del plano Etéreo. Una amplia variedad de predadores etéreos se alimentan de escarabeos etéreos, de modo que éstos han desarrollado la aptitud de huir a través de las fronteras entre planos. A menudo se les puede encontrar en el plano Material, junto a edificios u otros grandes objetos junto a los que han hecho sus guaridas en el plano Etéreo.

Los escarabeos etéreos tienen seis patas parecidas a tentáculos, un duro caparazón quitinoso veteado de amatista, marcado por arremolinados y coloridos diseños. Lucen dos pares de mandíbulas de aspecto feroz, que usan para desgarrar los límites entre planos.

COMBATE

El tímido escarabeo etéreo casi siempre huye del peligro. Si se ve forzado a combatir, muerde con sus mandíbulas. A los escarabeos etéreos no les gusta la gravedad del plano Material, de modo que siempre vuelven a su plano de origen en cuanto es seguro hacerlo.

Herida (Ex): una herida causada por un ataque de mordisco de un escarabeo etéreo sangrará, infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia sólo puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 10) o la aplicación de un conjuro de *curar* o de otros conjuros curativos (*curar*, *círculo curativo*, y similares).

Explosión de muerte (Ex): un escarabeo etéreo que muera en el plano Material explotará de forma inofensiva, causando un desgarramiento planario (ver más adelante) entre el plano Material y el plano Etéreo. Este agujero en el tejido planario durará 1d4+1 asaltos.

Desgarramiento planario (Sb): desgarrando el tejido planario con las mandíbulas, un escarabeo etéreo puede crear un portal bidireccional entre su propio plano y otro (normalmente el plano Material). Este agujero entre planos parece muy pequeño, pero cualquier criatura Grande o menor puede atravesarlo en cualquier dirección. El desgarramiento planario se cierra al cabo de 1d4+1 asaltos.

Rasgos de ajeno: el escarabeo etéreo posee visión en la oscuridad hasta 60'. No puede ser revivido ni resucitado.



DR

ESPÍRITU DE LA TIERRA

Fata Enorme (incorporal)

Dados de golpe: 20d6+200 (270 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: Volar 60' (perfecta)

CA: 16 (-2 tamaño, +1 Des, +7 desvío), toque 16, desprevenido 15

Ataques: ninguno

Daño: ninguno

Frente/Alcance: 10 x 10' / 15'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión todo alrededor, manifestación

elemental, curación rápida 10, subtipo incorporal, visión en

la penumbra, invisibilidad natural, telepatía, RC 34

Salvaciones: Fort +16, Ref +13, Vol +16

Características: Fue-, Des 13, Con 30, Int 20, Sab 19,

Car 25

Habilidades: Averiguar intenciones +18, Avistar +17,

Buscar +9, Concentración +23,

Conocimiento de conjuros +18,

Diplomacia +9, Empatía Animal +14,

Escuchar +15, Saber (naturaleza) +16,

Supervivencia +18

Dotes: Ataque poderoso*, Derribo

mejorado*, Desarme mejorado,

Desarme*, Embestida mejorada*,

Esquiva, Gran hendedura*,

Hendedura*, Movilidad, Pericia

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 23

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 21-30 DG (Enorme); 31-60 DG

(Gargantuesco)

Un espíritu de la tierra es una poderosa fuerza de la naturaleza, que permanece dormida hasta que la zona que protege se ve amenazada. Cada una puede ser una zona geográfica determinada,

existiendo como parte viviente de un valle pequeño, de un río, de un desierto o de otro accidente geográfico determinado. Estas criaturas habitan en todas las regiones del mundo, pudiendo haber más de una en la misma zona, y cada una de ellas se centra en un aspecto del terreno en particular.

En su forma natural, un espíritu de la tierra es una fuerza invisible e intangible. Se presenta como neblina informe, frente a las criaturas que pueden ver lo invisible. Cuando desea poseer un aspecto físico, un espíritu de la tierra puede adquirir la forma de un humanoide, de un animal o de un elemental de su mismo tamaño, compuesto por un elemento particular: aire, tierra, fuego o agua.

Los espíritus de la tierra siempre saben lo que ocurre en sus territorios, y castigan a todo aquel que los destroza o daña. Se llevan

muy bien con los druidas, así como con las razas que respetan la tierra.

Los espíritus de la tierra hablan común, elfo, enano y la mayoría de los idiomas trasgoide. También se pueden comunicar telepáticamente con los hablantes de otros idiomas.

COMBATE

Durante el combate, un espíritu de la tierra, que prefiere atacar en su forma invisible, hace uso de su dominio del tiempo, la naturaleza y los elementos para destruir a sus enemigos. Los oponentes pueden encontrarse enfrentados a un terremoto, seguido por una lluvia de rayos relampagueantes, acompañados de unos vientos huracanados. Un espíritu ataca sin dudar, coordinando sus acciones para desequilibrar a los enemigos, mientras que continúa sin ser visto. Para luchar cuerpo a cuerpo, un espíritu de la tierra debe manifestarse de forma elemental. Con este aspecto, normalmente se dedica a destruir a un enemigo antes de pasar al siguiente.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—ablandar tierra y piedra, apagar, bruma sólida, calentar metal, cono de frío, controlar el clima, controlar las aguas, controlar los vientos, crear agua, terremoto, flamear, helar metal, muro de fuego, muro de hielo, muro de piedra, muro de viento, nube brumosa, nube incendiaria, piedras puntiagudas, rayo relampagueante, relámpago zigzagante, remover tierra, torbellino, tormenta de aguanieve, tormenta de fuego, tormenta de hielo, transformar piedra. Nivel de lanzador 20; salvación CD 17+ nivel del conjuro.

Visión todo alrededor (Ex): un espíritu de la tierra es una parte del terreno que lo rodea, así que puede ver en todas direcciones al mismo tiempo. Debido a esta aptitud, obtiene un bonificador racial +4 en las pruebas de búsqueda y avistar y no se le puede flanquear independientemente de su forma.

Manifestación elemental (Sb): una vez al día, un espíritu de la tierra puede adoptar una forma compuesta por un elemento material (aire, tierra, fuego o agua), mientras que dicho elemento exista de alguna forma en ese terreno. Bajo la forma

MD

elemental, un espíritu de la tierra ya no es invisible ni incorporal. Gana las

cualidades de los elementos específicos, referidos en la sección correspondiente de manifestación, que aparece más abajo y pierde los beneficios del subtipo incorporal. Si se destruye la manifestación elemental de un espíritu de la tierra, ésta se disipa, pero el monstruo no resulta aniquilado. Un espíritu de la tierra disipado, debe esperar 24 horas antes de utilizar de nuevo sus aptitudes.

Mientras se manifiesta el espíritu de la tierra, son efectivos los siguientes cambios estadísticos: CA 19, toque 9, desprevenido 18; Atq +14 c/c (2d8+6, 2 golpetazos); CE RD 30/+3; Fue 23.

Subtipo incorporal: bajo su aspecto incorporal, un espíritu de la tierra sólo puede resultar dañado por otras criaturas incorporales, o por armas mágicas +1 o mejores, conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50 % de posibi-



lidades de ignorar todo daño que provenga de una fuente incorpóral, excepto en el caso de los efectos de fuerza, o ataques realizados con armas fantasmales. Un espíritu de la tierra incorpóral puede atravesar los objetos sólidos, pero no los efectos de fuerza, cuando lo desee. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza, normalmente actúan en su contra. Un espíritu de la tierra incorpóral siempre se mueve sigilosamente y no puede ser oído con pruebas de Escuchar, si no lo desea.

Invisibilidad natural (Sb): un espíritu de la tierra incorpóral permanece invisible hasta cuando ataca. Esta aptitud siempre está activa, pero el monstruo puede eliminarla o reiniciarla como acción gratuita.

Telepatía (Sb): un espíritu de la tierra se puede comunicar telepáticamente con toda criatura que hable un idioma y que esté a 5 millas.

Dotes:* un espíritu de la tierra tiene acceso a las dotes señaladas con un asterisco, sólo cuando se manifiesta.

MANIFESTACIÓN AÉREA

Para manifestarse en forma de aire, un espíritu de la tierra debe contar con un valle, una costa ventosa, o similares, en su terreno. De esta forma, gana las siguientes aptitudes.

Maestría del aire (Ex): toda criatura aérea se lleva un penalizador -1, en las tiradas de ataque y daño realizadas contra un espíritu de la tierra que se manifieste en forma de aire.

Vuelo (Ex): un espíritu de la tierra que se manifiesta en forma de aire, flota de forma natural. Cuando lo desea, y como acción natural, puede producir un efecto como el del conjuro *volar* (nivel de lanzador 5^o) salvo que dicho efecto sólo le afecta a él. Esta aptitud le confiere una velocidad de vuelo de 120' (perfecto).

MANIFESTACIÓN TERRESTRE

Un manifestación terrestre simplemente precisa de algún tipo de terreno. Bajo este aspecto, un espíritu de la tierra gana la siguiente aptitud.

Maestría de la tierra (Ex): un espíritu de la tierra que se manifiesta en forma de tierra, gana un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño, si su enemigo está en contacto con el suelo.

MANIFESTACIÓN ÍGNEA

Una manifestación ígnea precisa de la existencia de una región volcánica, un manantial de agua caliente, o algo similar, dentro de su terreno. Bajo este aspecto, gana las siguientes aptitudes.

Quemadura (Ex): toda criatura alcanzada por su ataque de golpetazo o que le golpee con un ataque de arma natural o sin armas mientras está en forma ígnea, debe conseguir una salvación de Reflejos (CD30) o arderá. El fuego arde durante 1d4 asaltos.

Subtipo de fuego (Ex): un espíritu de la tierra que se manifiesta en forma de fuego, es inmune al daño por fuego, pero se lleva doble daño por frío, a menos que se permita un tiro para sufrir la mitad del daño. En ese caso, la criatura se lleva la mitad del daño si lo consigue y doble daño si fracasa.

MANIFESTACIÓN ACUÁTICA

Para manifestarse en forma de agua, un espíritu de la tierra debe contar con un río, lago, arroyo u otra vía acuática en su terreno.

Bajo esta forma, gana las siguientes aptitudes.

Nadar (Ex): un espíritu de la tierra que se manifiesta como agua puede nadar a una velocidad de 60'.

Maestría del agua (Ex): un espíritu de la tierra que se manifiesta en forma de agua, tiene un bonificador +1 en las tiradas de daño y ataque, si su oponente está en contacto con agua.

ESPIRITU HAMBRIENTO

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 32d12 (208 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 60'

CA: 18 (+8 natural), toque 10, desprevenido 18

Ataques: mordisco +19 c/c y 2 garras +17 c/c

Daño: mordisco 1d8+3/19-20/mordisco vorpalino, garra 1d6+

Frente/Alcance: 5 x 5/5'

Ataques especiales: aura de dolor, mordisco vorpalino

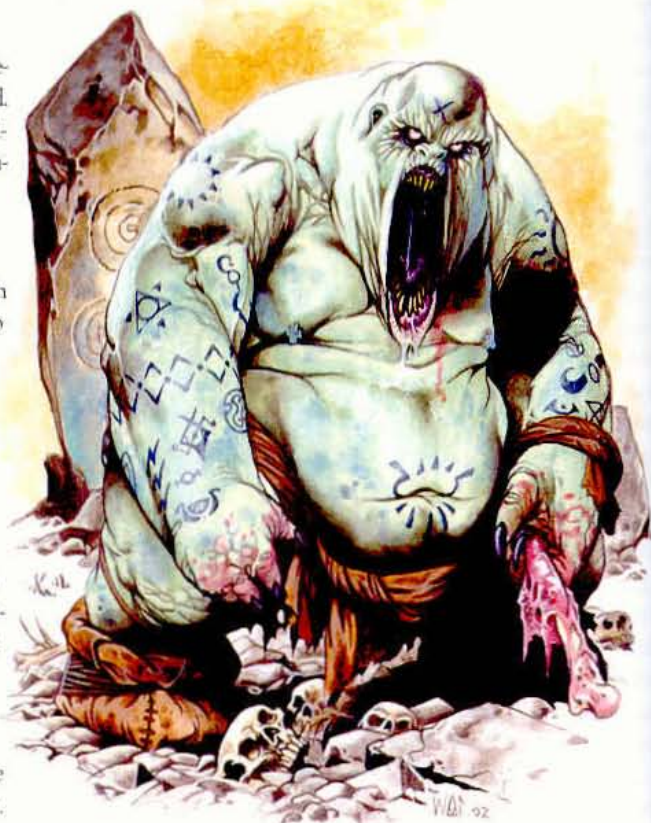
Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, crear engendro, excursión etérea, curación rápida 10, olfato, ver lo invisible

Salvaciones: Fort +10, Ref +10, Vol +20

Características: Fue 16, Des 11, Con -, Int 14, Sab 15, Car 15

Habilidades: Avistar +37, Buscar +36, Escuchar +37

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Derribo mejorado, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pericia, Romper arma



Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja, cepa (3-5) o partida (2-5, más 2-8 necrarios y 4-16 necrófagos)

Valor de desafío: 19

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 33-64 DG (Mediano)

El espíritu hambriento, también llamado necrófago hambriento, es un muerto viviente corporal motivado únicamente por el hambre. Busca consumir en la muerte en vida todo lo que le fue negado en vida. Se lo come todo, y de todo de lo que un ser vivo comería, pero su hambre nunca se sacia. Un espíritu hambriento puede consumir los comestibles de una magnífica mansión de Mondenkai-nen (nivel 14.º de lanzador) en sólo 5 horas y seguir hambriento. En un día, puede comer lo mismo que un centenar de humanos.

Un espíritu hambriento parece un humanoide o humanoide monstruoso obsesivamente obeso, con la boca llena de dientes afilados como cuchillas. Si hubiera necesidad de ello, el espíritu hambriento puede desenganchar las mandíbulas para engullir objetos que normalmente serían demasiado grandes como para que pudiera consumirlos.

Los muertos vivientes están entre las pocas criaturas que un espíritu hambriento no come, así que puede atraer grupos de necrófagos o necrarios que le sirvan y se den un festín con los restos que deja.

COMBATE

Los espíritus hambrientos ignoran a la mayoría de los seres vivos, cayendo sobre ellos sólo si se interponen entre ellos y su festín, o si no hay nada más que consumir. Combate principalmente con las mandíbulas, tratando de arrancar con ellas las cabezas de los oponentes.

Aura de dolor (Sb): el espíritu hambriento irradia un efecto permanente de *símbolo del dolor* (salvación CD 28) como una emanación de 60' de radio. Una criatura que falle la salvación resultará afectada mientras permanezca en la zona y hasta 10 minutos después de abandonarla. Una salvación con éxito hará que la criatura sea inmune al aura de dolor de ese espíritu hambriento durante 24 horas.

Mordisco vorpalino (Ex): con un golpe crítico, el mordisco de un espíritu hambriento cercena la cabeza de un oponente de tamaño Grande o menor.

Crear engendro (Sb): es raro que el espíritu hambriento deje cadáveres a su paso, pero a veces se ve forzado a huir, dejando atrás a los oponentes muertos. Cada uno de estos cadáveres revivirá al cabo de 1d3 días como un espíritu hambriento, a menos que se lance sobre ellos un conjuro de *protección contra el mal* antes de que ocurra.

Excursión etérea (Sb): tres veces al día, un espíritu hambriento puede producir un efecto de *excursión etérea* (nivel 20.º de lanzador). La criatura usa esta aptitud principalmente para entrar en almacenes o enfrentarse a intrusos etéreos.

Ver lo invisible (Sb): un espíritu hambriento puede ver los objetos y seres invisibles como con un conjuro de *ver lo invisible*. Esta aptitud está siempre activa.

Rasgos de muerto viviente: los espíritus hambrientos son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a

cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un espíritu hambriento no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

FANTASMA DE LOS VIENTOS

Aberración Enorme

Dados de golpe: 18d8+72 (153pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: Volar 30' (buena)

CA: 21 (-2 tamaño, +6 Des, +7 natural), toque 14, desprevénido 15

Ataques: mordisco +21 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 2d8+13

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Ataques especiales: visión en la oscuridad 60', agarrón

mejorado, aptitudes sortilegas, engullir, canción de los vientos

Cualidades especiales: curación rápida 3, volar, inmunidades, RC 25, visión verdadera

Salvaciones: Fort +10, Ref +14, Vol +13

Características: Fue 28, Des 23, Con 18, Int 15, Sab 14, Car 19

Habilidades: Avistar +18, Esconderse +12, Escuchar +17, Saber (arcano) +15.

Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: templado o cálido/cualquiera

Organización: solitario, pareja, cepa (3-5), o plaga (6-10)

Valor de desafío: 15

Tesoro: ninguno

Alineamiento: legal (normalmente)

Avance: 19-32 DG (Enorme); 33-54 DG (Gargantuesco)

Los fantasmas de los vientos son unos observadores misteriosos, que vuelan despreocupadamente por el cielo. Se trata de unas criaturas insondables que inspiran curiosidad, asombro y a veces miedo.

El cuerpo de un fantasma de los vientos es cónico. Desde la cabeza hasta su base, mide 24 pies. En su base se encuentra una boca abierta y circular de 8 pies de ancho, en la que se alinean filas de dientes. Su cuerpo se estrecha hasta llegar a una cápsula redonda. La piel ruda y manchada de un fantasma de los vientos es de color gris y sus ojos son blancos como la leche. El fantasma de los vientos posee dos tentáculos colgantes de 20 pies, que salen de cada extremo de su base. Estos apéndices le sirven, sobre todo, para llevar objetos. El cuerpo y los ojos de un fantasma de los vientos brillan con oleadas de luz azul y violeta. Esta luz es lo suficientemente fuerte como para iluminar la forma de la criatura, pero le confiere un aspecto fantasmal, de ahí su nombre.

Los fantasmas de los vientos pueden parecer aterradores, aunque no son unas criaturas agresivas. Sin embargo, su llegada por sorpresa y su extraña apariencia hacen que los asustados habitantes terrestres les ataquen sin provocación.

Los fantasmas de los vientos hablan aurano.



COMBATE

Los fantasmas de los vientos nunca atacan sin provocación previa. Cuando se ven amenazados, se rodean de una protección mágica antes de lanzarse en picado a un ataque físico. Si se enfrentan a enemigos demasiado poderosos, los fantasmas de los vientos huyen, volando en vertical hasta desaparecer por completo.

Agarrón mejorado (Ex): si un fantasma de los vientos golpea a un oponente que sea al menos de una categoría de tamaño inferior a la suya con un ataque de mordisco, inflige un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +30). Si consigue inmovilizar, puede intentar tragar en el siguiente asalto. Igualmente, el fantasma de los vientos tiene la posibilidad de realizarla presa con normalidad, o simplemente puede utilizar sus mandíbulas para agarrar al oponente (penalizador en la prueba de presa -20, pero el fantasma de los vientos no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que logre y que se produzca en asaltos sucesivos automáticamente supone daño por mordisco.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—campo antimagia, *disipar magia*, *retorno de conjuros*. Nivel de lanzador 16; salvación CD 14+ nivel del conjuro.

Engullir (Ex): un fantasma de los vientos puede tragarse a una sola criatura que sea al menos dos categorías de tamaño inferiores a la suya, al lograr una prueba de presa (bonificador de presa +30), siempre que ya tenga al oponente dentro de su boca (ver agarrón mejorado arriba). Una vez dentro del fantasma de los vientos, el oponente se lleva 1d8+4 puntos de daño contundente y 1d6+2 puntos de daño por ácido por asalto del estómago del monstruo. Lograr una prueba de presa permite a la criatura engullida trepar y salir del estómago, regresando a la boca del fantasma de los vientos,

donde necesitará lograr otra prueba de presa para poder liberarse. Igualmente, una criatura engullida puede intentar abrirse camino cortando con sus garras, con un arma perforante o con un arma cortante liviana. Esto inflige al menos 25 puntos de daño al estómago (CA 20) y así crea una abertura lo suficientemente grande como para permitirle escapar. Una vez que una criatura engullida sale, la acción muscular cierra dicha abertura por lo tanto, otro oponente engullido debe abrirse camino para poder salir. El estómago de un fantasma de los vientos Enorme tiene capacidad para 1 oponente Mediano, 4 Pequeños, 16 Menudos y 64 Diminutos o menores.

Canción de los vientos (Sb): dos a más fantasmas de los vientos separados por unos 90 pies de distancia entre sí, pueden emitir un zumbido sónico armónico que hace perder el equilibrio a toda criatura que lo escuche. El sonido provoca que toda criatura en un radio de 120 pies (salvo otros fantasmas de los vientos) que no consigan una salvación de Voluntad (CD 23), se lleven un penalizador de circunstancia -6 en las pruebas de Concentración, un penalizador de -8 en Destreza y además se moverán a la mitad de su velocidad normal. Estos penalizadores perduran mientras que el fantasma de los vientos siga cantando. Una salvación lograda confiere a la criatura in-

munidad frente a esa canción de los vientos, de ese par de fantasmas de los vientos en particular, durante 24 horas. Los fantasmas de los vientos puede terminar su canción cuando lo deseen.

Curación rápida (Ex): un fantasma de los vientos recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no restablece los puntos de golpe perdidos por la inanición, la sed, o la asfixia ni tampoco permite que el fantasma de los vientos regenere o ensamble los miembros perdidos.

Vuelo (Ex): un fantasma de los vientos flota por naturaleza y puede volar (como el conjuro) como acción gratuita, a una velocidad de 30 pies.

Inmunidades (Ex): los fantasmas de los vientos son inmunes al aire y a los efectos enajenadores.

Visión verdadera (Sb): un fantasma de los vientos ve todas las cosas, como si estuviera bajo el influjo de la *visión verdadera* (visión arcana).

FANTOCHE

Humanoide monstruoso Pequeño

Dados de golpe: 4d8 (18 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40', Tr 30'

CA: 18 (+1 tamaño, +5 Des, +2 natural), toque 16, desprevénido 13

Ataques: 2 garras +5 c/c, o mordisco +0 c/c

Daño: garra 1d4, mordisco 1d4

Frente/Alcance: 5 × 5'/15'

Ataques especiales: agarrón mejorado, rasgadura 2d4

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', *puerta dimensional*, RD 5/+1, resistencia al fuego 5, grasa, olfato
Salvaciones: Fort +1, Ref +9, Vol +3
Características: Fue 10, Des 21, Con 11, Int 5, Sab 8, Car 6
Habilidades: Escapismo +17, Escondarse +11, Hurtar +12, Moverse sigilosamente +10, Tregar +8
Dotes: Iniciativa mejorada
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja o equipo (3-5)
Valor de desafío: 3
Tesoro: 50% monedas, 50% bienes, ningún objeto
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 5-8 DG (Pequeño); 9-12 DG (Mediano)

Los fantoches son farfullantes, rebuscadores astutos que se comportan de forma muy parecida a algunas especies de monos. No valoran los tesoros, pero les gusta coleccionar objetos brillantes y de colores vivos, como monedas, piedras preciosas y joyería, o también trocitos de quincalla pulida. A menudo se les puede tentar también con comida o dulces.

Un fantoche es un humanoide de 3' de alto y piel gomosa, desprovisto de pelo. Su cabeza es grande, bulbosa y calva. Sus orejas son enormes y sus miembros, desproporcionados, si bien los detalles exactos varían de un individuo a otro. Por ejemplo, la nariz de un fantoche podría ser grande y torcida, ancha y plana, o inexistente salvo por los orificios nasales. Los brazos, piernas, manos, pies, torso y abdomen van desde lo larguirucho a lo sobredimensionado, pero son casi siempre deformes. La piel puede tener cualquier tono desde el gris oscuro al negro azulado. Un fantoche puede estirar o encoger sus extremidades considerablemente, lo que contribuye a su impresionante alcance.

Los fantoches poseen su propia lengua rudimentaria, basada en gruñidos y silbidos.

COMBATE

Los fantoches son cobardes. Se burlan, bravuconean y lanzan retos en su lengua farfullada, pero siempre a buena distancia. Si saben que hay intrusos acercándose, suelen usar su grasa para adelantarse y dejar parte del suelo resbaladizo, de modo que puedan robar chucherías fácilmente a todo el que se caiga. Si se ven forzados a luchar, los fantoches prefieren tregar por una pared y saltar sobre su presa desde arriba, de modo que puedan hacer uso de sus garras traseras para desgarrar.

Agarrón mejorado (Ex): si un fantoche logra alcanzar con un ataque de garra a otra criatura que sea como máximo una categoría

de tamaño mayor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +5). Si le alcanza con ambas garras, también puede utilizar rasgadura en el mismo turno. El fantoche puede realizar la presa normalmente, o sencillamente usar su garra para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa, pero no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de garra.

Puerta dimensional (Sb): un fantoche puede usar *puerta dimensional* hasta seis veces diarias (nivel 7º de lanzador).

Grasa (Sb): la piel de los fantoches puede segregarse una sustancia aceitosa, viscosa y no inflamable, a voluntad. Esta aptitud funciona como el conjuro *grasa*, excepto porque el alcance es de toque, la duración es 1 asalto por DG del fantoche (4 asaltos para el ejemplar típico), y la CD de la salvación de Reflejos es 12. Normalmente, un fantoche usa esta aptitud para engrasar una parte del suelo o la pared, aunque puede usarla de todas las formas de las que se puede utilizar el conjuro. Este fluido oleoso también hace que el fantoche sea más difícil de sujetar (ver 'Habilidades', más abajo). Los fantoches son inmunes a los efectos de esta sustancia.

Rasgadura (Ex): si un fantoche acierta a un solo oponente con sus dos garras, se pegará al cuerpo de su oponente y le desgarrará la carne. Este ataque inflige 2d4 puntos de daño.

Olfato (Ex): el fantoche puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: debido a su piel siempre aceitosa, el fantoche recibe un bonificador racial de +10 en las pruebas de Escapismo.



AL

FÉNIX

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 20d10+40 (150pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 15', V1 200' (regular)

CA: 23 (-1 tamaño, +3 Des, +6 natural +5 desvío), toque 17, desprevénido 23

Ataques: 2 garras +23 c/c, o mordisco +23 c/c

Daño: garra 1d8+4/19-20, mordisco 2d6+4

Frente/Alcance: 10 x 15' / 5'

Ataques especiales: chillido, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', *auna defensiva*, RD 20/+3, inmolación, visión en la penumbra, viaje por los

planos, metamagia sortilega, RC 35, telepatía, esquiva asombrosa

Salvaciones: Fort +14, Ref +15, Vol +11

Características: Fue 18, Des 16, Con 15, Int 18, Sab 17, Car 21

Habilidades: Avistar +25, Saber (arcano) +20, Saber (historia) +20

Dotes: Ampliar conjuro, Ataque en vuelo, Crítico mejorado (garra), Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: cualquier terreno

Organización: solitario

Valor de desafío: 24

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral bueno (siempre)

Avance: —

El fénix o pájaro de fuego es una criatura de tremendo poder y fuertes presagios. Muchas razas inteligentes lo consideran una deidad, o al menos un mensajero de una deidad.

Físicamente, un fénix se parece a un enorme pájaro de presa. Mide entre 10 y 15' de pico a cola, pero su amplitud de ala llega a alcanzar los 40'. Sin embargo su rasgo más sorprendente, con diferencia, es su plumaje. Todas sus plumas son de color ígneo; sobre todo escarlata, carmesí y naranja. Cuando vuela, o en reposo, un fénix parece un pájaro de fuego. Cuando alcanza el final de su vida natural, o cuando se encuentra en una situación que pone su vida en grave peligro, se autoinmola con su intenso fuego. Tras su muerte, surge de sus cenizas un nuevo fénix.

Debido a su asociación tradicional con la renovación y la resurrección, la mayoría de las culturas confieren algún significado simbólico a la contemplación de un fénix. Algunos lo consideran un augurio positivo; un símbolo del favor de dios y una promesa de vida renovada y mayor prosperidad en el futuro. Otros (normalmente los que caminan en el lado oscuro de la vida) ven al pájaro ígneo como un símbolo de la muerte en ciernes y de destrucción, una ordalía que tan sólo podrán superar los más fuertes. Sea cual sea el significado que le conceda cada una de las culturas a esta criatura, no cabe duda que se decanta por el lado del bien. Un fénix no se involucra en los asuntos mundanos, ni se mete en los conflictos terrenales, pero tampoco los rehuye a la hora de atacar al mal.

COMBATE

En la batalla, un fénix normalmente comienza chillando para ablandar al enemigo, antes de lanzarse a un cuerpo a cuerpo con sus ga-

rras y pico. No tiene miedo de luchar a muerte, ya que su aptitud de inmola le garantiza una posterior resurrección.

Chillido (Ex): una vez por minuto, un fénix puede lanzar un chillido de guerra que fuerza a todo oponente que se encuentre en 30', a conseguir una salvación de Voluntad (Cd22) o resultar ralentizado (como el conjuro *ralentizar*) durante 1 asalto. Se trata de un efecto sónico enajenador.

Aptitudes sortilegas: siempre activo—*detectar el mal*, *detectar la magia*, *protección contra el mal*; a voluntad—*polimorfarse*, *ceguera*, *contorno borroso*, *curar heridas ligeras*, *cunar*, *desorientar*, *encontrar la senda*, *encontrar trampas*, *flamear*, *intermitencia*, *invisibilidad*, *luz*, *danzantes*, *neutralizar veneno*, *protección contra la energía negativa*, *quitar el miedo*, *quitar maldición*, *rociada de color*, *semillas de fuego* (utilizando gotas de su propia sangre, más que bayas de acebo como componente material, ninguna granada de bellota), *ver lo invisible* 1/día—*convocar aliado natural IX*, *muro de fuego*, *nube incendiaria*, *pro-*

rotecna, *reencarnarse*, *velo*. Nivel de lanzador 20, salvación CD 15+ nivel del conjuro.

Tras 10 asaltos de ritual y preparación—*exorcismo*, *dispar el mal*, *disipar magia*. Nivel de lanzador 40, salvación CD 15+ nivel del conjuro.

Aura defensiva (St): un fénix tiene un bonificador de desvío +5 para Clase de Arma. Esta aptitud siempre está activa.

Inmola (Sb): cuando sabe que la muerte está cerca, un fénix se inmola como acción de asalto completo. Esto produce una nube de fuego de 20' de alto y 15' de radio. Toda criatura que se encuentre en esta zona se lleva 40d6 puntos de daño (Reflejos mitad CD 22). La mitad de ese daño es por fuego y el resto proviene directamente del poder divino y por lo tanto no está sujeto a reducción alguna por *protección contra los elementos* (fuego), *escudo de fuego* (escudo gélido), o magia similar. Esta

acción mata al fénix original, produciendo uno nuevo, adulto sin rasguño alguno y surgido de sus cenizas. Este nuevo pájaro llega al final del asalto.

Viaje por los planos (Sb): un fénix puede entrar y salir del plano Astral o Etéreo cuando quiera, y bogar por estos planos sin error ni riesgo.

Metamagia sortilega (Ex): un fénix puede aplicar cualquiera de sus dotes metamágicas (Potenciar conjuro, Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Intensificar conjuro y Maximizar conjuro) a las aptitudes sortilegas, utilizando dicha aptitud como acción de asalto completo.



Telepatía (Sb): un fénix puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que no sea ave, en un radio de 60'. También puede hablar normalmente con todo aquel que no sea ave.

Esquiva asombrosa (Ex): un fénix conserva su bonificador de Destreza en CA incluso cuando está desprevenido, y no puede ser flanqueado. Incluso si no consigue una prueba de Avistar, sigue sabiendo que algo se encuentra en la zona aunque simplemente no tiene los detalles de su localización exacta o su descripción.

FIHYR

Los fihyr son los miedos de la humanidad, reunidos y encarnados. Se llegó a pensar que estas criaturas estaban emparentadas con los contempladores, pero en realidad no hay conexión alguna entre los dos tipos de monstruos, aparte de un parecido superficial.

A medida que los restos de las pesadillas de cientos de personas giran por el éter, se combinan de alguna manera con restos de poder mágico, y se fusionan para dar lugar a estos monstruos físicos. No basta con algunas imágenes oníricas al azar: hace falta la fuerza de la energía emocional de una masa de gente que sufre para engendrar un fihyr. A menudo, la combinación adecuada de condiciones se da en ciudades que están siendo asediadas, o sufriendo hambruna, guerra civil, o algún otro trauma de masas.

Los grandes fihyr son mayores, más inteligentes, y mucho más peligrosos que la variedad más pequeña. Un gran fihyr se forma cuando se combinan varios fihyr pequeños.

Todos los fihyr tienen el mismo aspecto general y los dos tipos difieren principalmente en su tamaño. Un fihyr es una bola, vagamente esférica, de tejido blando y palpitable materia gris, como un



cerebro gigante con una capa de piel que lo cubriera parcialmente. El cuerpo de un fihyr mide unos 2' de diámetro y el de un gran fihyr

	Fihyr Aberración Pequeña	Gran fihyr Aberración Mediana
Dados de golpe:	4d8 (18 pg)	16d8+16 (88 pg)
Iniciativa:	+3	+6
Velocidad:	30'	30', V1 50' (buena)
CA:	18 (+1 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 14, desprevenido 15	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 16
Ataques:	mordisco +2 c/c	4 mordiscos +12 c/c
Daño:	mordisco 1d4+2	mordisco 2d6
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'	10 x 10'/5'
Ataques especiales:	presencia pavorosa	presencia pavorosa, control emocional
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60', RC 10, vulnerabilidad a la luz solar	visión en la oscuridad 60', invisibilidad, RC 18
Salvaciones:	Fort +1, Ref +4, Vol +5	Fort +8, Ref +9, Vol +14
Características:	Fue 7, Des 16, Con 10, Int 5, Sab 12, Car 7	Fue 11, Des 14, Con 12, Int 14, Sab 15, Car 15
Habilidades:	Avistar +8, Esconderse +10, Moverse sigilosamente +9	Abrir cerraduras +17, Avistar +12, Esconderse +16, Moverse sigilosamente +21
Dotes:	—	Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
Terreno/Clima:	ciudad, villa o pueblo/cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario, pareja o cepa (3-4)	solitario
Valor de desafío:	3	15
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	5-8 DG (Pequeño), 9-12 DG (Mediano)	17-24 DG (Mediano), 25-48 (Grande)

está cercano a los 7'. Dos largos tentáculos cuelgan bajo el cuerpo, sirviendo de patas a la criatura. Una masa de tentáculos mucho menores, que se enroscan y retuercen continuamente, sale del cuerpo y le ayuda a mantener el equilibrio. En su parte "delantera" del cuerpo se sitúan (al azar) numerosos ojos y bocas. Los ojos son de un sorprendente color dorado con negras pupilas horizontales, y las bocas están provistas de dientes afilados como agujas. La piel moteada del fihyr abarca todo el espectro de colores, pero siempre en tonos pálidos y enfermizos. Una capa aceitosa cubre el cuerpo de la criatura.

Los fihyr rara vez sobreviven más allá de la noche de su formación, y nunca abandonan la zona que los engendró. Sin embargo, los grandes fihyr sobreviven hasta que se les mata. Se sabe que pueden viajar cientos de millas, de un lugar atormentado a otro, alimentándose del miedo y la desesperación de sus habitantes.

COMBATE

Los dos tipos de fihyr atacan a mordiscos. El propósito real del mordisco del fihyr no es hacer daño, sino atemorizar a otros.

FIHYR

Los fihyr nunca dudan en atacar, pero prefieren hacerlo ante tantos testigos como sea posible, para usar su presencia pavorosa.

Presencia pavorosa (Ex): toda criatura que presencie el ataque de un fihyr huirá despavorida si falla su salvación de Voluntad (CD 10).

Vulnerabilidad a la luz solar (Ex): los fihyr mueren de inmediato si se ven expuestos a la luz del sol, silbando y burbujearo mientras se disuelven en un humo acre. Sin embargo, no temen a la luz solar, y no buscan refugio para esperar a que pase el día. La luz solar de naturaleza mágica matará al fihyr si traspasa su resistencia a conjuros, pero si el fihyr tiene éxito en cualquier tiro de salvación permitido, evitará el efecto de muerte instantánea.

GRAN FIHYR

Los grandes fihyr comenzarán cualquier enfrentamiento usando su *control emocional* para generar emociones negativas de las que alimentarse. Una vez que decide hacerse visible, atacará inmediatamente y usará su presencia pavorosa.

Los grandes fihyr no son afectados por la luz solar, pero la aborrecen. Así, prefieren tenderse durante el día en lugares oscuros y aislados, como cavernas, dungeons, edificios abandonados y sitios similares.

Presencia pavorosa (Ex): toda criatura que presencie el ataque de un gran fihyr huirá despavorida si falla su salvación de Voluntad (CD 20).

Control emocional (St): a voluntad, el gran fihyr puede producir un efecto igual al de un conjuro de *arrebato emocional* (sólo *desesperanza*, *miedo* y *odio*; nivel 16º de lanzador; salvación de Voluntad CD

16), excepto porque el alcance es de 260' (radio de 15'), y dura tanto tiempo como la criatura se concentre en él. Un gran fihyr puede usar esta aptitud y permanecer invisible.

Invisibilidad (Ex): un gran fihyr puede volverse invisible a voluntad. Este efecto es igual al de un conjuro de *invisibilidad*, excepto porque la criatura puede permanecer invisible tanto tiempo como quiera, incluso aunque esté usando su *control emocional*. Normalmente, un gran fihyr sólo será visible inmediatamente después de efectuar un ataque cuerpo a cuerpo.

FIRBOLG

Gigante Grande

Dados de golpe: 13d8+78 (136 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 25 (-1 tamaño, +1 Des, +3 cuerpo tachonado de gran calidad, +12 natural), toque 10, desprevenido 24

Ataques: espadón Enorme

+21/+16 c/c, o roca +10 distancia

Daño: espadón Enorme 2d8+19/19-20, roca 2d6+13

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: lanzamiento de rocas aptitudes sortilegas, pisotear 2d8+19

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', curación rápida 3, atrapar rocas

Salvaciones: Fort +14, Ref +5, Vol +6

Características: Fue 36, Des 13, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14

Habilidades: Avistar +8, Moverse sigilosamente +5, Saber

(naturaleza) +5, Supervivencia +8

Dotes: Desviar flechas, Esquiva, Impacto sin arma mejorado

Terreno/Clima: colina y bosque/templado

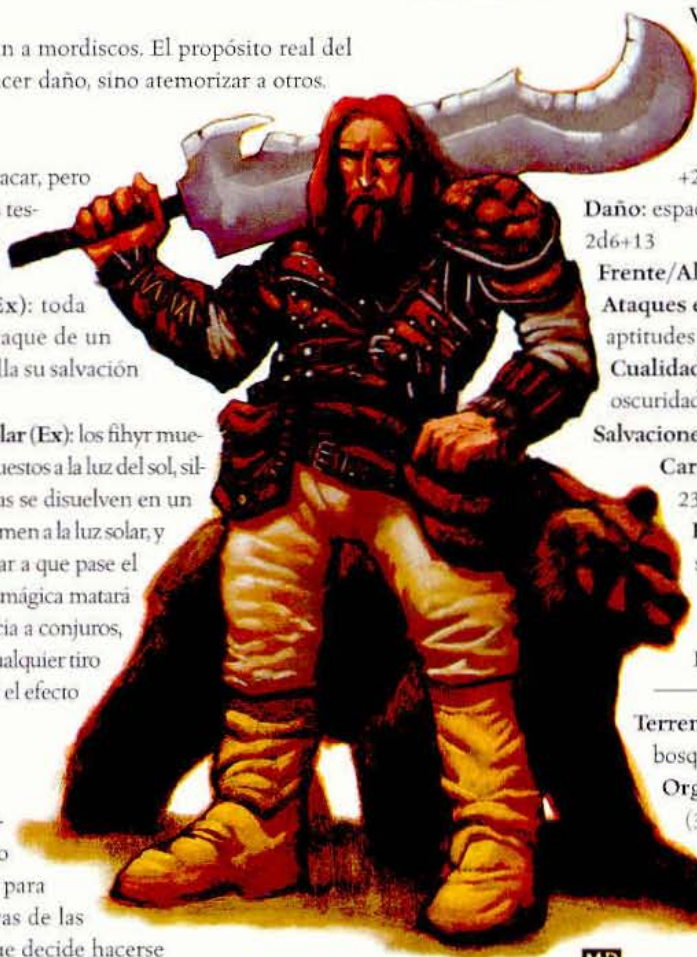
Organización: solitario, pareja, banda (3-8), escuadra (9-16) o tropel (20-40)

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje



Los firbolg son gigantes dados a recluirse, que tienden a evitar el contacto con las razas humanoides, e incluso con otros tipos de gigantes. Al contrario que algunos de los tipos más salvajes de gigantes, los firbolg no dependen en gran medida del saqueo para sobrevivir, ni tampoco confían tan sólo en la fuerza para resolver los problemas.

Los firbolg parecen humanos de 10' de alto, y pesan más de 800 libras. Tienen la piel sonrosada, y su pelo puede ser de casi cualquier color, aunque los más comunes son los rubios y pelirrojos.

Los firbolg de ambos sexos llevan el cabello largo, y los varones suelen lucir una barba larga y poblada.

Los firbolg hablan gigante y común.

COMBATE

Los firbolg son a la vez astutos y cautelosos. Han aprendido a desconfiar y temer a las razas "civilizadas", como los humanos y elfos. Si es posible, evitan por completo los encuentros con humanoides, ya sea escondiéndose o mediante engaños.

Si se ven forzados a luchar, los firbolg emplean efectivas estrategias de combate, usando en su beneficio el terreno y la situación. Siempre actúan como un equipo, no como un grupo de individuos.

Lanzamiento de rocas (Ex): los firbolg adultos reciben un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque cuando lanzan rocas. Pueden lanzar rocas que pesen de 40 a 50 libras cada una (objetos Pequeños) hasta a cinco incrementos de distancia (incremento de distancia 130').

Aptitudes sortilegas: 1/día: *alterar el propio aspecto, conocer la dirección, debilidad mental, detectar magia*. Nivel 13º de lanzador; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un firbolg puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 1d8+19 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 29) para sufrir la mitad del daño.

Curación rápida (Ex): el firbolg recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al firbolg regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Atrapar rocas (Ex): un firbolg puede atrapar rocas (o proyectiles de forma similar) Pequeñas, Medianas o Grandes. Una vez por asalto y como acción gratuita, un firbolg que normalmente habría sido alcanzado por una roca puede realizar una salvación de Reflejos para atraparla. La CD es de 15 para una roca Pequeña, 20 para una Mediana y 25 para una Grande. Si el proyectil tiene un bonificador mágico al ataque, la CD se incrementa en ese mismo número. El firbolg debe estar preparado para el ataque y ser consciente de él.

SOCIEDAD DE LOS FIRBOLG

Los firbolg suelen vivir en colonias bien fortificadas, ya sea en lo más profundo de los bosques o en complejos de cavernas excavadas en las laderas de las colinas. Todos los asentamientos firbolg están protegidos por torres de guardia. Estas criaturas viven principalmente de la caza y la recolección, pero en las colonias también se practica una agricultura simple.

PERSONAJES FIRBOLG

Los tropeles de firbolg suelen estar liderados por un druida. Los otros miembros que posean niveles en una clase lo harán en la de bárbaro. La clase predilecta de los firbolg es la de druida.

El nivel efectivo de personaje (NEP) de un personaje firbolg es igual a su nivel de clase +18. Así, un druida firbolg de 1.º nivel tiene un NEP de 19, y es el equivalente de un personaje de 19.º nivel.



FOMORIANO

Gigante Enorme

Dados de golpe: 15d8+90
(157 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 21 -2 tamaño, +1 Des, +9 natural, +3 armadura de pieles, toque 9, desprevénido 20

Ataques: mangual pesado

Gargantuesco +21/+16/+11 c/c, o 2 golpetazos +21 c/c

Daño: mangual pesado Gargantuesco 2d8+18/19-20, golpetazo 1d8+12

Frente/Alcance: 10 x 5'/15'

Ataques especiales: pisotear 2d10+18

Cualidades especiales: RD

5/-, curación rápida 5, olfato

Salvaciones: Fort +15, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 34, Des 12, Con 22, Int 11, Sab 13, Car 9

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +16

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura

Terreno/Clima:

montaña o
subterráneo/
cualquiera

Organización: solitario, pareja,

o banda (3-5)

Valor de desafío: 19

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los fomorianos son monstruos terriblemente deformados que viven en cuevas en las montañas, minas abandonadas y otras zonas subterráneas. Es raro que modifiquen sus hogares por comodidad o conveniencia: simplemente se adaptan a su entorno. Es común que sus territorios estén marcados por los cuerpos parcialmente consumidos de sus víctimas.

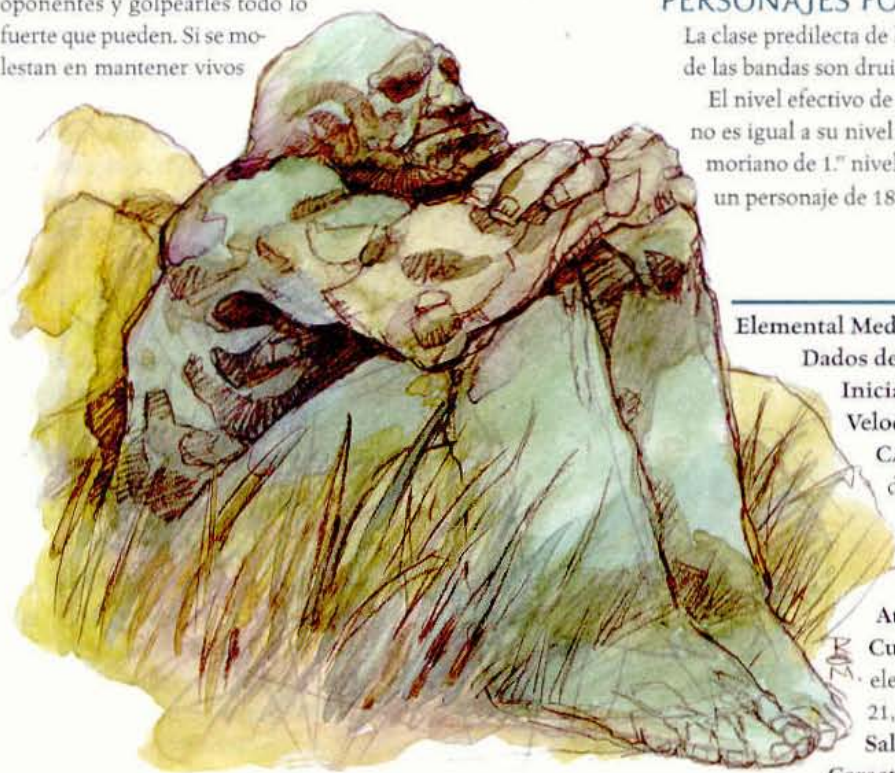
Todo fomoriano tiene una serie de deformidades físicas diferentes, que puede incluir una extremidad desplazada o malformada, un rasgo facial desplazado, una joroba, una parte del cuerpo sobresaliente, carnes colgantes, orejas móviles, un enorme hocico, grandes pies en piernas cortas y muchas otras. Tiene zonas de pelos duros como cables diseminadas por la pálida piel, y grandes verrugas y otros bultos salpican su duro pellejo.

Al contrario que otros gigantes, los fomorianos pueden sobrevivir con relativamente poca comida, considerando el tamaño de sus cuerpos. Comen casi cualquier materia orgánica que encuentran, desde musgos y líquenes a presas humanoides, que son sus preferidas.

Los fomorianos hablan gigante y otro idioma (común, normalmente).

COMBATE

Normalmente, los fomorianos tratan de atacar por sorpresa a sus oponentes y golpearles todo lo fuerte que pueden. Si se molestan en mantener vivos



a los oponentes capturados tras el combate, es sólo por el disfrute que obtienen con la simple tortura antes de comerse a los enemigos caídos. Los fomorianos no lanzan ni atrapan rocas como hacen otros gigantes.

Pisotear (Ex): cada asalto, como acción estándar durante su turno, un fomoriano puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d10+18 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir

entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 a un tiro de salvación de Reflejos (CD 29) para sufrir la mitad del daño.

Curación rápida (Ex): el fomoriano recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al fomoriano regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Olfato (Ex): el fomoriano puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: el fomoriano recibe un bonificador racial de +10 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

SOCIEDAD DE LOS FOMORIANOS

La depravación y la maldad gobiernan la sociedad de los fomorianos. Los más fuertes y crueles mandan sobre todos aquellos a su alcance, y las mujeres y los niños son tratados como esclavos en todos los hogares. Los actos violentos, que a veces resultan en heridas permanentes o en la muerte, son comunes entre los fomorianos. Todo el que pueda dominar por completo a un fomoriano puede usar a la criatura como aliado, pero una alianza así sólo durará mientras que el fomoriano tema a la criatura dominante.

PERSONAJES FOMORIANOS

La clase predilecta de los fomorianos es la de bárbaro. Los líderes de las bandas son druidas o bárbaros/druidas.

El nivel efectivo de personaje (NEP) de un personaje fomoriano es igual a su nivel de clase +17. de este modo, un bárbaro fomoriano de 1.º nivel tiene un NEP de 18, y es el equivalente de un personaje de 18.º nivel.

GALEB DUHR

Elemental Mediano (tierra)

Dados de golpe: 8d8+40 (76 pg)

Iniciativa: -3

Velocidad: 10', Ec 10'

CA: 22 (-3 Des, +15 natural), toque 7, desprevenido 22

Ataques: 2 golpetazos +7 c/c

Daño: golpetazo 1d6+1

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: rasgos de elemental, RD 15/+1, quedar inmóvil, RC 21, sentido de la vibración

Salvaciones: Fort +11, Ref -1, Vol +7

Características: Fue 13, Des 5, Con 20, Int 11,

Sab 16, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Concentración +12,

Diplomacia +3, Interpretar (balada, cántico, canción, narración, y otros cinco) +10, Saber (geografía) +7

Dotes: Voluntad de hierro

Terreno/Clima: montaña/cualquiera

Organización: solitario, pareja o tumble (3-5)

Valor de desafío: 9

Tesoro: monedas no; bienes estándar (sólo gemas); objetos estándar (sólo pociones)

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 9-15 DG (Mediano), 16-24 DG (Grande)

Los galeb duhr están entre las criaturas más extrañas que un aventurero puede encontrarse, pero rara vez son peligrosos. Sólo viven en las montañas, y es muy raro, si es que lo hacen, que se aventuren en otros terrenos. No se sabe si los galeb duhr pueden reproducirse en el plano Material o si los que se encuentran allí proceden todos del plano Elemental de la tierra. Por su aspecto se diría que un galeb duhr es una gran roca viviente con dos inquietantes ojos oscuros, una boca, y apéndices toscamente labrados que le sirven de manos y pies. El galeb duhr típico mide unos 4' de alto, aunque las versiones avanzadas pueden alcanzar alturas de hasta 16'.

Cuando está sentado y completamente quieto (una actividad que ocupa gran parte de su tiempo), el galeb duhr es casi indistinguible de la piedra circundante; tanto, que muchos viajeros pasan por su lado sin darse cuenta. Sin embargo, a los galeb duhr les encanta cantar, y ocasionalmente sus canciones, profundas, resonantes, lentas, y a menudo claramente tristes revelan su presencia. La frecuencia de muchos de sus cantos está por debajo del alcance del oído humano, pero los tonos subsónicos pueden sentirse a través del suelo a muchas millas de distancia, y tienden a poner nerviosos a los caballos.

Como se puede imaginar, los galeb duhr se mueven despacio, se enfadan despacio, actúan despacio, y siempre adoptan una perspectiva amplia. No tienen enemigos conocidos, excepto el tiempo. De vez en cuando, monstruos y aventureros temerarios les atacan, esperando obtener gemas o información acerca de dónde encontrar ricas venas de oro u otro mineral precioso. Por lo general, estos intentos están condenados al fracaso incluso desde antes de empezar. Los galeb duhr saben todo lo que se puede saber sobre sus montañas, ya sea sobre o bajo el suelo, pero forzarlos a revelar estos detalles es extremadamente difícil.

Para complicar más las cosas, los galeb duhr son bastante territoriales, incluso hasta el punto de sentirse protectores con las rocas y cantos rodados, de forma muy parecida a como un ent se siente responsable del bosque en el que vive. Todo aquel que daña, destruye, o incluso excava en las montañas cerca del hogar de un galeb duhr se encuentra a menudo con una férrea oposición.

COMBATE

Generalmente, los galeb duhr son criaturas solitarias, aunque ocasionalmente viven con algunos de su raza. Cuando alguien se aproxima, el galeb duhr puede conseguir pasar desapercibido fácilmente. No obstante, si se le irrita hasta el punto de hacerlo pelear atacará con golpetazos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—animar objetos (piedra sólo), transformar piedra; 1/día—muro de piedra, pasamiento, remover tierra, transformar roca en barro. Nivel 20.^o de lanzador; salvación CD 11 + nivel del conjuro.

Rasgos de elemental (Ex): los galeb duhr son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y los efectos de dormir. No les afectan los golpes críticos, no pueden ser flanqueados, y no pueden ser reanimados ni resucitados. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Quedar inmóvil (Ex): un galeb duhr puede mantenerse tan quieto que parezca una roca. Un observador deberá tener éxito en una prueba de Avistar (CD 30) para notar que en realidad está vivo.

Sentido de la vibración (Ex): un galeb duhr puede sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, hasta una distancia de 300'.

GAMBOL

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 8d10+16 (60 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30', Tr 15'

CA: 18 (-1 tamaño, +4 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 14

Ataques: mordisco +13 c/c y 2 garras +11 c/c

Daño: mordisco 2d8+6, garra 1d4+3

Frente/Alcance: 5 x 10'/10'

Ataques especiales: aura de miedo, gran salto

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, evasión, acelerar, esquivar magistral

Salvaciones: Fort +8, Ref +12, Vol +3

Características: Fue 23, Des 18, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 9

Habilidades: Equilibrio +6, Piruetas +14, Saltar +33, Trepador +14

Dotes: Ataque múltiple, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: bosque/cálido

Organización: solitario, manada (5-20) o tropel (21-40)

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: 9-12 DG (Grande), 13-24 DG (Enorme)



Estos parientes carnívoros del simio son merodeadores ferozmente territoriales. Rondan obsesivamente por la jungla, atacando a cualquiera que entre en la zona que reclaman.

Un gambol es un primate parecido al babuino, que mide 9' de alto y pesa más de 1.000 lb. Su piel púrpura está cubierta de un pelaje azul, denso y sedoso. El gambol tiene mandíbulas alargadas y un hocico sin pelo, parecido al de un perro.

COMBATE

Los gambol hacen piruetas durante el combate, mordiendo y arañando a sus enemigos. Aprovechan su alcance para apresar y derribar a los enemigos que avanzan. Sus constantes maniobras les convierten en objetivos difíciles para los enemigos que atacan a distancia.

Aura de miedo (Sb): cuando un gambol aúlla, toda criatura en un radio de 100' que no tenga éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) huirá despavorida durante 1d6+1 asaltos. Independientemente de si la salvación tiene éxito, la criatura se volverá inmune al aullido del gambol durante 24 horas. El aullido es un efecto de miedo, sónico y enajenador.

Gran salto (Ex): el gambol recibe un bonificador de +25 a las pruebas de Saltar. Las restricciones de distancia máxima no se aplican a sus saltos.

Evasión (Ex): un gambol que tenga éxito en una salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño no recibe daño alguno.

Acelerar (Sb): un gambol puede realizar una acción parcial adicional cada asalto. Esta aptitud está siempre activada.

Esquiva magistral (Ex): una vez por asalto y como acción gratuita, el gambol puede realizar una salvación de Reflejos (CD 20) para esquivar un ataque con arma a distancia, un ataque con arma de alcance o un conjuro que requiera una tirada de ataque. Si el ataque se efectúa con un arma con bonificador de mejora, la CD de la salvación aumenta en ese mismo número. Los conjuros añaden su nivel de conjuro a la CD. Para usar esta aptitud el gambol debe ser consciente del ataque y no estar desprevénido.

GELATINA DE CARNE

Cieno Gargantuesco

Dados de golpe: 18d10+108 (237 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 20'

CA: 4 (-4 tamaño, -2 Des), toque 4, desprevénido 4

Ataques: 4 golpetazos +20 c/c

Daño: golpetazo 2d8+11

Frente/Alcance: 30 x 30'/15'

Ataques especiales: absorber, enfermedad, envolver

Cualidades especiales: rasgos de cieno, vista ciega, hedor horrible

Salvaciones: Fort +12, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 32, Des 6, Con 23, Int -, Sab 1, Car 1

Terreno/Clima: bosque, llanura o marjal/cálido

Organización: solitario

Valor de desafío: 19

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 19-36 DG (Colosal)

La gelatina de carne es un montón nauseabundo de carne hedionda, que se atiborra de cualquier criatura lo bastante desgraciada como para cruzarse en su camino. Estos voraces cienos suelen encontrarse en las regiones tropicales.

Una gelatina de carne es una bola de blando tejido carnoso, recubierto de una membrana compuesta de piel y pelo. Cuando se mueve, algunos de los huesos sueltos de su interior presionan contra la membrana exterior, produciendo abultamientos aquí y allá en su

pugnante cuerpo. La criatura carece de ojos, orejas y boca.

COMBATE

Llevada por su terrible hambre, la gelatina de carne simplemente rueda sobre sus enemigos, absorbiéndolos en su masa corporal. Cuando se enfrenta a un grupo, normalmente se concentra en envolver a un objetivo, defendiéndose después golpeando

los otros oponentes con sus carnosos pseudópodos mientras trata de absorber su comida.

Absorber (Ex): la gelatina de carne se alimenta absorbiendo a otras criaturas en su masa. Toda criatura envuelta por el monstruo deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 25) o será absorbida en la masa y morirá. El éxito impedirá la absorción durante ese asalto. Cada criatura que absorba permite a la gelatina de carne recuperar 2d6 puntos de daño. La gelatina de carne expulsará de su cuerpo las pertenencias de la criatura absorbida 1d3 asaltos tras la absorción. Nada menor que un deseo o magia similar podrá restablecer a una criatura que haya sido absorbida.

Enfermedad (Ex): toda criatura envuelta por una gelatina de carne o alcanzada por su ataque de golpetazo deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 25) o contraerá la fiebre de la mugre. El período de incubación es de 1d3 días, y la enfermedad inflige 1d3 puntos de daño de Destreza y 1d3 puntos de daño de Constitución (ver 'Enfermedades', en el capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER).

Envolver (Ex): como acción estándar, una gelatina de carne puede, sencillamente, derribar a cualquier criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que ella. Este ataque afectará a tantos oponentes como el cuerpo de la gelatina de carne pueda cubrir. Para evitar ser envuelta, cada objetivo podrá realizar un ataque de oportunidad contra la gelatina de carne o una salvación de Reflejos (CD 30). Un éxito en la tirada de salvación indica que el objetivo ha sido empujado hacia atrás o a un lado (a su elección) mientras el cieno avanza. Una criatura envuelta se considera apresada y atrapada en el cuerpo de la gelatina de carne. La gelatina de carne no puede realizar un ataque de golpetazo en un asalto en el que intenta envolver, pero las criaturas envueltas sufrirán automáticamente daño de golpetazo y deberán realizar una salvación contra enfermedad (ver más arriba) en el momento de ser envueltas y en cada asalto sucesivo en el que sigan atrapadas. En cualquier asalto tras haber envuelto a una criatura, la gelatina de carne puede tratar de absorberla.

Vista ciega (Ex): la gelatina de carne es ciega, pero todo su cuerpo es un primitivo órgano sensorial que puede percibir a su presa mediante el olfato y la vibración. Esta aptitud le permite discernir objetos y criaturas a una distancia de 60'. Normalmente, la gelatina de carne no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Hedor horrible (Ex): toda criatura corporal con 10 o menos DG que se aproxime a menos de 50' de una gelatina de carne deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 25) o quedará nauseado durante los siguientes 2d6 asaltos. Se requiere otro tiro de salvación al cabo de ese tiempo si la criatura sigue dentro del alcance. Una sola salvación con éxito hace a la criatura inmune al hedor horrible de esa gelatina de carne durante 24 horas. Una criatura nauseada no puede atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros, ni hacer ninguna otra cosa que requiera atención. La única acción que se permite es una acción de movimiento o equivalente a moverse.

Rasgos de cieno: la gelatina de carne es inmune a los efectos enajenadores y de dormir, el veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo. No puede sufrir golpes críticos ni ser flanqueada.

GIGANTE

Los gigantes son seres de forma humanoide de gran tamaño, y fuerza aún mayor. Consiguen lo que se proponen gracias a su absoluta determinación y fuerza bruta; por eso, la mayoría confía en su capacidad para resolver problemas. Los gigantes pueden causar un daño tremendo a quienes les enfadan o dañan, aunque también pueden hacer un buen uso de su fuerza ayudando a sus aliados. Muchos gigantes viven de la caza o roban lo que necesitan a seres más pequeños y débiles. Otros, sin embargo, no se muestran tan crueles y se encargan del cultivo y el ganado necesarios para sobrevivir.

Todos los gigantes hablan gigante. Un gigante con un mínimo de Inteligencia de 10 también habla Común.

COMBATE

A los gigantes les encantan los combates cuerpo a cuerpo. Prefieren las armas masivas, especialmente las que se usan a dos manos (las empuñan con sorprendente maestría). Tienen la astucia suficiente como para debilitar, siempre que les sea posible, a un

enemigo con ataques a distancia antes del combate cerrado. El arma a distancia favorita de un gigante es una roca grande.

Lanzamiento de rocas (Ex): un gigante adulto es un consumado experto en esta modalidad, así que tiene un bonificador racial de +1 en tiradas de ataque. Un gigante de tamaño Grande puede lanzar piedras que pesen entre 60 y 80 libras cada una (objetos Medianos) hasta cinco incrementos de distancia. El valor del incremento de distancia depende del tipo de gigante (ver las referencias individuales). Uno Colosal puede tirar piedras que pesen de 160 a 200 libras (objetos Grandes).

Atrapar rocas (Ex): un gigante de al menos tamaño Enorme puede arrojar rocas Pequeñas, Medianas, Grandes y Enormes (o proyectiles con una forma similar). Un gigante Colosal puede coger rocas iguales a su tamaño. Una vez por asalto, un gigante que normalmente resultaría golpeado con una roca, puede hacer una salvación de Reflejos, tomándola como una acción gratuita. La CD para coger una roca depende del tamaño de la misma (ver la tabla de abajo). Si el proyectil tiene bonificador en tiradas de ataque debido a la magia, la CD aumenta en dicha cantidad. El gigante debe estar alerta y preparado para el ataque.

Tamaño de la Roca	CD
Pequeño	15
Mediano	20
Grande	25
Enorme	30
Gigantuesco	35
Colosal	40

SOCIEDAD GIGANTE

Los gigantes solitarios son normalmente jóvenes adultos que van por su cuenta. Las bandas de gigantes están normalmente constituidas por jóvenes que cazan o atacan (o ambas cosas) juntos. Las bandas de gigantes normalmente están compuestas por jóvenes adultos y sus parejas, sirvientes o guardias. Una tercera parte del grupo o tribu está formada por crías.

Las crías gigantes pueden ser unos fieros oponentes de pleno derecho. Cuando un grupo de gigantes incluye crías, se tira d% para determinar su nivel de madurez: 01-25 cría (sin aptitud para el combate); 26-50 jóvenes (dos categorías de tamaño menos que un adulto, 8 DG menos, -8 en Fuerza y Constitución y un rango por cada habilidad que posee un adulto); 51-100 adolescente (una categoría por debajo del adulto, 4 DG menos, -4 en Fuerza y Constitución y 2,3 y 4 rangos en cada aptitud que posea un adulto). Las crías de gigante pueden lanzar rocas si poseen un nivel mínimo de tamaño. Salvo las excepciones ya dichas, las crías de gigante son idénticas a los adultos del mismo tipo.

GIGANTE DEL BOSQUE

Los gigantes de los bosques se encuentran entre los especímenes más altos dentro de la familia, y pueden llegar a vivir hasta 200 años. Son unos poderosos cazadores que representan una amenaza para todos los animales que habitan en los bosques.

Un gigante del bosque adulto alcanza los 18' y tan sólo pesa 3.000 libras. Su cuerpo desgarbado y musculoso se asemeja al del elfo del bosque, pero con una apariencia mucho más robusta. Esta criatura tiene la piel de un color amarillo terroso y su pelo, despeinado y descuidado, es verde claro. La vestimenta típica para ambos

	Gigante del bosque	Gigante del sol
	Gigante Enorme	Gigante Enorme (fuego)
Dados de golpe:	13d8+78 (136 pg)	13d8+91 (149 pg)
Iniciativa:	+5	+2
Velocidad:	40'	40'
CA:	20 (-2 tamaño, +1 Des, +11 natural), toque 9, desprevenido 19	20 (tamaño -2, +2 Des, +10 natural), toque 10, desprevenido 18
Ataques:	gran clava gargantuesca +18/+13 c/c, arco largo reforzado Gargantuesco (+4 bonificador de Fue) +8/+3 a distancia, o piedra +9 a distancia	lanza larga Gargantuesca +20/+15 c/c o piedra +10 a distancia
Daño:	gran clava Gargantuesca 2d8+16, arco reforzado Gargantuesco (+4 bonif. de Fue) 2d8+4/×3, roca 2d8+11	lanza larga Gargantuesca 2d8+19/×3, roca 2d8+13
Frente/Alcance:	10 × 10'/15'	10 × 10'/15'
Ataques especiales:	flechas envenenadas, lanzamiento de rocas	lanzamiento de rocas, aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60', atrapar rocas	visión en la oscuridad 60', subtipo de fuego, atrapar rocas
Salvaciones:	Fort +14, Ref +5, Vol 7	Fort +15, Ref +6, Vol +8
Características:	Fue 33, Des 12, Con 22, Int 14, Sab 16, Car 21	Fue 37 Des 14, Con 25, Int 15, Sab 18, Car 14
Habilidades:	Averiguar intenciones +6, Avistar +7, Esconderse +5°, Escuchar +5	Avistar +7, Esconderse +8°, Escuchar +8, Trato con animales +6
Dotes:	Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Iniciativa mejorada	Alerta, Disparo a bocajarro, Disparo preciso
Terreno/Clima:	bosque/cualquiera	desiertos suaves y templados
Organización:	solitario, pareja, banda (3-5), partida (6-9 más 35% no combatientes, más 1 druida de 1.-2.º nivel) o partida de caza/batida (6-9 más 35% de no combatientes y más 1 druida de nivel 3.-5.º)	solitario, pareja, banda (3-5), o familia (3-8 más 1-4 no combatientes más 1 adepto, clérigo o hechicero)
Valor de desafío:	11	12
Tesoro:	monedas normales; bienes dobles, objetos estándar	estándar
Alineamiento:	neutral(normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje

sexos está hecha de piel o cuero. Cada miembro suele llevar algún adorno hecho de huesos, especialmente collares y pendientes.

La bolsa de un gigante del bosque contiene todo lo que se necesita para vivir al raso, incluidos herramientas para fabricar y reparar armas, 2d4 rocas, 1d4+4 objetos mundanos y la salud personal del gigante. Estos objetos suelen ser restos de criaturas que mató para alimentarse, por ejemplo, restos de piel y pellejo, insectos secos y huesos.

Combate

Los gigantes del bosque apuntan a los oponentes desde lejos con sus flechas envenenadas. Aunque no son contrarios a atacar con sus clavas, a menudo sus certeras flechas, con la punta envenenada, acaban con rapidez las batallas, además con muy pocas bajas en el bando gigante. Los gigantes del bosque utilizan su aptitud natural de camuflaje para esconderse entre los árboles y esperar hasta hacer caer en una emboscada a la próxima criatura que se cruce en su camino. Cuando lanzan rocas tienen un incremento de distancia de 120'.

Veneno (Ex): los gigantes del bosque bañan sus flechas con veneno (salvación de Voluntad CD 22). El daño inicial y secundario es el mismo (inconsciencia durante +d4 asaltos).

Habilidades: un gigante del bosque tiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse. *En zonas boscosas, este bonificador sube a +8.

La sociedad del gigante del bosque

Los gigantes del bosque viven sólo en zonas boscosas sea cual sea su clima. Estos voraces carnívoros cazan casi cualquier tipo de animal o bestia por su carne. Los gigantes del bosque mantienen una relación amistosa con las fata, y cooperan con otros seres primitivos de los bosques que tengan el mismo tipo de vida cazadora que ellos.

Personajes gigantes del bosque

La clase predilecta del gigante del bosque es la de explorador. Muchos grupos de gigantes del bosque incluyen tanto druidas como exploradores.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ gigante del bosque es igual a su nivel de clase +16. Por lo tanto, un explorador gigante del bosque de 1.º nivel, tiene un NEP de 17, lo que equivale a un personaje de 17.º nivel.

GIGANTE DEL SOL

Los gigantes del sol son nómadas y crueles que a duras penas sobreviven criando ganado en las condiciones más penosas. La mayoría son ceñudos y brutales y les importan muy poco las convenciones de la civilización. A pesar de su dura existencia son seres longevos, pueden sobrepasar incluso los 400 años.

La piel del gigante del sol está reseca y arrugada debido a los muchos años de vida en condiciones duras y desérticas. El pelo que de niños nace negro y suave, se vuelve seco, ceniciento y quebradizo con el paso de los años. Tan sólo los ojos de estas criaturas, brillantes y azulados, permanecen inalterables ante el desierto. El gigante del sol típico mide 16' y pesa 7.000 libras. La vestimenta frecuente para ambos géneros consiste en un traje ancho de colores suaves, que cubre las piernas, el cuerpo y los brazos, además de una tela protectora contra las quemaduras, enrollada alrededor de la cabeza y la cara para proteger la piel del sol abrasador. Un gigante del sol nunca lleva zapatos, ni para caminar o montar.

La bolsa de un gigante del sol contiene 1d2 rocas, 1d6+4 objetos mundanos y la salud personal del gigante. Las posesiones personales normalmente incluyen cosas tan sencillas como esculturas de arena, monedas y preciados regalos de estimados líderes gigantes del sol.

Combate

Los gigantes del sol utilizan su aptitud de camuflaje para esconderse entre las dunas arenosas donde esperan a los enemigos con las lanzas preparadas. Muy pocas veces tiran rocas pero, cuando lo hacen, el incremento de distancia es de 120'. En las luchas cuerpo a cuerpo los gigantes del sol prefieren golpear a sus oponentes con los puños. En tiempo de guerra luchan subidos a corceles Gargantuescos, criados y entrenados por ellos mismos. Si está desarmado, el gigante del sol utiliza sus aptitudes sortilegas para mantener a raya a los enemigos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad -*pedras puntiagudas*, *transformar piedra*, *muro de piedra*. Nivel de lanzador +13; salvación CD + nivel del conjuro

Subtipo de fuego (Ex): un gigante del sol es inmune al daño por fuego pero recibe doble daño por frío, a menos que se permita un tiro de salvación para sufrir la mitad del daño. En ese caso, el gigante se lleva la mitad del daño si tiene éxito y doble daño si fracasa.

Habilidad: un gigante de sol tiene un bonificador racial de +4 en las pruebas de Esconderse. *En zonas desérticas, este bonificador sube a +8.

Sociedad del gigante del sol

Los gigantes del sol viven en los desiertos, pero nunca construyen casas permanentes, ya que disfrutan de la libertad de vivir en tiendas. Prefieren utilizar monturas que irapíe. Prefieren monturas vivas como rocs y lagartos gigantes, pero cuando estas criaturas escasean, no les importa hacer que sus clérigos reanimen a monturas muertas.

Como pastores, los gigantes del sol consideran que toda la tierra les pertenece, así, dan de pa-
cer a sus animales
allí donde ha-
ya comida.

Esta

práctica destructiva, que asola los campos y marchita la tierra, hace que el gigante del sol cuente con pocos amigos en el desierto.

Personajes gigantes del sol

La mayoría de los grupos de gigantes del sol incluyen clérigos que pueden elegir dos de los siguientes dominios: Destrucción, Fuego, Sol, Viaje y Guerra.

La clase predilecta del gigante del sol es la de explorador.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ gigante del sol es igual a su nivel de clase +16. Por lo tanto, un explorador gigante del sol de 1.^o nivel, tiene un NEP de 17, lo que equivale a un personaje de 17.^o nivel.

GIGANTE DEL OCÉANO

Los nobles gigantes del océano son moradores subacuáticos que se deleitan con las olas inquietas y la rica vida del mundo submarino. Estas criaturas generalmente pacíficas, por el contrario se enfadan en cuanto alguien critica su forma de vida. Los gigantes del océano llegan a los 600 años. El cuerpo fornido de un gigante del océano está sólidamente construido y su cara parece leonina. Su piel es cobriza y se complementa con un pelo blanco que describe ondas según va nadando. De forma general, un gigante del océano tiene una cola como la de un sirénido, aunque su adaptación al suelo (ver arriba) le da la alternativa de reemplazar la cola por unas piernas. El gigante del océano de ambos sexos mide 16' de alto y pesa más de 4.000 libras. En tierra, el gigante del océano típico lleva ropa ligera, lo que claramente facilita nadar en caso de que fuera necesario. Bajo el agua, se deshace de la ropa, excepto de una bolsa en un cinto para llevar sus efectos personales.

La bolsa de un gigante del océano tiene 1d2 rocas, 1d6+4 de objetos mundanos y la salud personal del gigante. Estos objetos suelen

estar relacionados con instrumentos de navegación, conchas marinas, perlas y el tesoro encontrado en embarcaciones hundidas.

Combate

Ya luche en la superficie o bajo el agua, un gigante del océano normalmente lleva un tridente masivo. En tierra, el gigante del océano prefiere mantener alejados a sus enemigos. Lanzan rocas (incremento de distancia de 120') a los enemigos al acecho, e inclu-



	Gigante del océano Gigante Enorme (frío, acuático)	Gigante de la montaña Gigante Colosal (tierra)
Dados de golpe:	18d8+162 (243pg)	30d8+390 (525 pg)
Iniciativa:	+6	+0
Velocidad:	40', Nd 80'	80'
CA:	26(-2 tamaño, +2 Des +16 natural), Toque 10, 4 desprevénido 2	31(-8 tamaño, +29 natural), toque 2, desprevénido 31
Ataques:	tridente gargantuesco +25/+20/+15 c/c y coletazo +20 c/c, o 2 golpetazos +25 c/c y coletazo +20 c/c, o roca +14 a distancia	clava del gigante de la montaña +30/+25/+20/+15 c/c, o 2 golpetazos +30 c/c, o roca +15 a distancia
Daño:	tridente Gargantuesco 4d6+21, golpetazo 1d6+14, coletazo 1d10 +7, roca 2d8+14	clava del gigante de la montaña 4d8+24/19-20, golpetazo 2d6+16, roca 4d8+16
Frente/Alcance:	10' x 10'/15'	40' x 40'/25'
Ataques especiales:	lanzamiento de rocas	aplamar 2d6+24, arrojar, apresar, lanzamiento de rocas, pisotear 4d6+24
Cualidades espec.:	anfíbio, inmunidad a arma roma, forma terrestre, subtipo de frío, visión en la oscuridad 60', forma terrestre, atrapar rocas	visión en la oscuridad 60', atrapar rocas, olfato, convocar gigantes
Salvaciones:	Fort +20, Ref +8, Vol +8	Fort +30, Ref +10, Vol +10
Características:	Fue 39, Des 15, Con 28, Int 11, Sab 14, Car 18	Fue 43, Des 10, Con 37, Int 6, Sab 10, Car 7
Habilidades:	Averiguar intenciones +8, Avistar +10, Diplomacia +6, Escuchar +8, Nadar +22	Avistar +16, Escuchar +16, Saltar +18
Dotes:	Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate	Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (clava del gigante de la montaña), Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Romper arma
Terreno/Clima:	acuático/cualquiera	montañoso/cualquiera
Organización:	solitario, pareja o familia (3-8 más 1-4 no combatientes) Más 1 clérigo o hechicero de nivel 7-10 y 2-8 leones marinos	Solitario o familia (2 más 1-3 no combatientes)
Valor de desafío:	19	26
Tesoro:	doble estándar	estándar
Alineamiento:	bueno (normalmente)	caótico (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje

so, a las embarcaciones que no son bien recibidas en su territorio. En combate cerrado en tierra, o cuando están desarmados, golpean a sus oponentes con los puños y con la cola.

Anfíbio (Ex): aunque los gigantes del océano tienen branquias para respirar debajo del agua, también respiran aire y pueden sobrevivir por tiempo indefinido en tierra.

Inmunidad a arma roma (Ex): a un gigante del océano no sufre daño por armas contundentes

Subtipo de frío (Ex): un gigante del océano es inmune al daño por frío pero recibe doble daño por fuego, excepto si se permite un tiro de salvación para sufrir la mitad del daño. En ese caso si lo logra obtiene la mitad del daño y si no lo logra recibe doble daño.

Forma terrestre (Sb): esta aptitud le permite adoptar la forma de un gigante Enorme de forma humanoide o volver a su estado natural, siempre que lo desee. Un gigante del océano en forma terrestre puede caminar por el suelo, pero no tiene su ataque de cola. El cambio producido a forma terrestre no se puede disipar, ni tampoco cuando se le mata recupera su forma natural. Un conjuro de *visión verdadera*, por contra, revela la forma natural del gigante del océano, si se encuentra en su forma terrestre.

Sociedad del gigante del océano

Los gigantes del océano viven en lujosas mansiones subacuáticas, cercanas a los bancos de coral. Viven del mar, cazando grandes criaturas y cultivando plantas acuáticas y crustáceos. Los más ancianos, a menudo, crían animales domésticos en islas desiertas para complementar la dieta de su clan. Muchos gigantes jóvenes del océano desean viajar por los mares en barcos veleros, así que se alistan y se hacen marineros. Por supuesto, su increíble tamaño les limita a estar sólo en las naves más grandes. Los sirénidos y los gigantes de la tormenta acuáticos consideran a los gigantes del océano como saqueadores de la riqueza de los mares así que, como mucho, sus relaciones son tirantes.

Personajes gigante del océano

La clase predilecta del gigante del océano es la de hechicero, pero muchos también eligen convertirse en clérigos. Un gigante del océano clérigo puede elegir dos de los siguientes dominios: Suer te, Protección y Agua.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ gigante del océano es igual a su nivel de clase +23; por lo tanto, un hechicero gigante del océano de 1.º nivel, tiene un NEP de 24, lo que equivale a un personaje de 24.º nivel.

GIGANTE DE LA MONTAÑA

De entre los gigantes más grandes que existen, los gigantes de la montaña son criaturas primitivas, tendentes a la crueldad y el capricho. Disfrutan mucho arrojando cantos rodados sobre las criaturas pequeñas que van pasando, intentando golpearlas mientras huyen. Los gigantes de la montaña suelen vivir 100 años.

Un gigante de la montaña se parece a un gigante típicamente de la colina, mide más de 40' de altura y pesa casi 50.000 libras. Su cara, enmarcada por un pelo grisáceo negro azabache, es bulbosa y su tono de piel puede ir del tostado al rojo parduzco. El gigante de la montaña típico lleva una ropa mínima, normalmente un pantalón y una camisa hecha de pellejo basto de animal, que apenas sirve para cubrir su enorme panza.

La bolsa de un gigante de la montaña contiene 3d4 monedas, 1d4+2 objetos mundanos y la salud personal del gigante. Estos objetos suelen ser artefactos humanoides que el gigante de la montaña considera como juguetes, tales como: carretas rotas, cabañas pequeñas y muebles (incluyendo mesas y camas).

Combate

El gigante de la montaña ataca de forma directa: sale al paso para atrapar a los enemigos siempre que le es posible. También disfruta agarrando a los enemigos y golpeándolos contra las laderas. Muchos enemigos armados han escapado al primer intento de ser apresados por un gigante de la montaña, y sólo han conseguido verse aprisionados por la otra mano del monstruo.

En la lucha cuerpo a cuerpo, los gigantes de la montaña se aprovechan de su altura para incrustar sus clavos en la cabeza de los enemigos. Un gigante de la montaña que se sienta seriamente amenazado, utiliza, con frecuencia, su aptitud para convocar a los gigantes, para que los enemigos se enfrenten con otros oponentes, entonces retrocede para tirar cantos. Cuando se enfrentan a grupos más pequeños, los gigantes de la montaña prefieren pisotear o aplastar.

Aplastar (Ex): un gigante de la montaña que salte, al menos 20' (o que caiga desde una altura de al menos 20'), puede caer sobre los enemigos que sean 2 o más categorías de tamaño menores que él, como acción estándar, usando todo el cuerpo para aplastarlos. El aplastamiento afecta a todas las criaturas que encajen bajo el cuerpo del gigante (esto es normalmente un cuadrado de 40', aunque el gigante puede optar por tirarse sentado cubriendo una zona de 40 por 60).

Cada criatura de la zona afectada debe lograr una Salvación de Reflejos (CD 38) o resultará sujeto, automáticamente recibien-

do 2d6+24 puntos de daño contundente. Después, si el gigante elige mantener la sujeción, se considera un ataque de presa normal. Mientras que está sujeto, el oponente se lleva daño por aplastamiento por asalto.

Lanzamiento (Ex): un gigante de la montaña que consiga agarrar a un enemigo, dos o más categorías de tamaño inferior, puede lanzar a la criatura, como acción estándar. Una criatura que es lanzada vuela unos 120' y se lleva 1d6 puntos de daño. Una criatura que es lanzada desde una montaña se lleva esta cantidad de daño, o el consiguiente daño de la caída, dependiendo de cual sea el mayor. El gigante también puede lanzar a la criatura como si fuera un canto rodado. En este caso se lleva 1d6+16 puntos de daño y el oponente al que golpee se lleva 4d8+16 puntos de daño.

Apresar: si un gigante de la montaña ataca a un oponente con un golpetazo (utilizado como ataque de toque cuerpo a cuerpo), que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, se enfrenta a un daño normal, e intenta

iniciar una presa (bonificador de presa +54). Si consigue inmovilizar, puede arrojar al oponente en el siguiente asalto. Igualmente, el gigante de la montaña tiene la opción de realizar la presa de forma normal, o simplemente puede usar una mano para agarrar al oponente (penalizador -20 en prueba de presa, pero el gigante no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que se realice con éxito en tiros sucesivos automáticamente se transforma en daño de golpetazo.

Pisotear: como acción estándar en cada tiro, un gigante de la montaña puede pisotear a los oponentes, que sean al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige 4d6+24 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar tanto un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD 41) para sufrir la mitad del daño.

Olfato: un gigante de la montaña puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Convocar a criaturas gigantes: una vez al día, un gigante de la montaña puede intentar convocar a 1d8+1 ogros, 1d6+1 trolls, o 1d4+1 gigantes de las colinas con una probabilidad de éxito del 25%.

Habilidades y dotes: un gigante de la montaña tiene un DGA como si se tratara de una criatura Enorme.



Sociedad del gigante de la montaña

Los gigantes de la montaña viven una vida longeva y solitaria en parajes montañosos solitarios y montañas volcánicas. Aunque a la mayoría no les gustan los intrusos, a otros les gusta tener enanos y humanos como mascotas. Cuando hay más de un gigante de la montaña, es porque se trata de una pareja con crías.

Personajes gigantes de la montaña

La clase predilecta del gigante de la montaña es la de bárbaro, aunque la clase de clérigo también es muy popular entre la raza. Los clérigos gigantes de la montaña pueden elegir dos de los siguientes dominios: Tierra, Fuerza y Supercheria.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ gigante de la montaña es igual a su nivel de clase +25. Por lo tanto, un bárbaro gigante de la montaña tiene un NEP de 26, lo que equivale a un personaje de 26.º nivel.

GÓLEM

Los gólem son constructos creados mágicamente, poseedores de un gran poder.

Construir uno implica la utilización de magia reforzada y fuerzas elementales. La fuerza reavivadora de un gólem es un espíritu del plano Elemental de la tierra. El proceso de creación une al espíritu forzado al cuerpo artificial, y lo somete a la voluntad del creador del gólem.

Los gólem no tienen idioma pero pueden entender instrucciones sencillas de sus creadores.

COMBATE

Los gólem son muy tenaces en el combate. Como son desentendidos, no pueden hacer nada sin orden expresa de sus creadores. Siempre siguen las instrucciones a rajatabla y son incapaces de crear estrategias o tácticas. No sienten emociones en el combate y no se les puede incitar a la lucha.

Si el creador del gólem se encuentra en un radio de 60' y se encuentra visible y audible para el gólem, podrá comandar la criatura de forma directa. Un gólem sin comandar normalmente sigue la última instrucción recibida, explotando al máximo su aptitud, aunque responde a cualquier ataque que se le lance. El creador puede dar al gólem un programa sencillo (por ejemplo "Quédense en esta zona y ataca a todas las criaturas [o a las de un tipo específico] que entren," o "Toca el gong y ataca", o similares) para dirigir sus acciones cuando no esté presente.

Ya que los gólem no necesitan respirar y son inmunes a la mayoría de las formas de energía, pueden realizar un ataque sobre un oponente casi en cualquier sitio, desde la profundidad de los mares hasta la helada cumbre de la montaña más alta.

Rasgos de constructo: un gólem es inmune a los efectos envenenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, aturdir, la enfermedad, los efectos mortíferos, los efectos nigrománticos y a cualquier otro efecto que necesite de una salvación de Fortaleza, a meno-

	Gólem vidriado Constructo Mediano	Gólem de oropel Constructo Grande	Gólem dracónico Constructo Grande
Dados de golpe:	12d10 (66 pg)	16d10 (88 pg)	30d10 (165 pg)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Velocidad:	30'(no puede correr)	30'(no puede correr)	40'(no puede correr) volar 120' (máx)
CA:	15 (+5 natural), toque 10, desprevenido 15	31 (-1 tamaño +22 natural), toque 9, desprevenido	31 23 (-1 tamaño, +14 natural), toque 9, desprevenido 23
Ataques:	2 desgarramiento +10 c/c	gran hacha hiriente +3 Enorme +19/+14/+9 c/c, o topetazo +16 c/c	mordisco +27 c/c y 2 garras +22 c/c y 2 alas +22 c/c y coletazo +22 c/c
Daño:	desgarramiento 1d8+1/19-20	gran hacha hiriente +3 Enorme 2d8+10/x3, topetazo 1d8+7	Mordisco 2d6+6, garra 1d8+3, ala 1d6+3, coletazo 1d8+9
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'	5 x 5'/10'	5 x 10'/10'
Ataques especiales:	—	laberinto	presencia espantosa
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, RD 10/+2 curación rápida 5, afilada, inmunidad mágica	rasgos de constructo, RD15/+3, inmunidad mágica, olfato	vista ciega150' rasgos de constructo RD 15/+3, inmunidad mágica
Salvaciones:	Fort +4, Ref +4, Vol +5	Fort+5, Ref+5 Vol+7	Fort+10 Ref+10 Vol+13
Características:	Fue 13, Des 10, Con—, Int 4, Sab 13, Car 7	Fue20, Des11 Con—, Int 3, Sab 14, Car 7	Fue 22, Des 11, Con —, Int 4, Sab 17, Car 17
Habilidades:	Escondarse +0*	Supervivencia +2*	—
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo	cualquiera terrestre o subterráneo	cualquiera terrestre o subterráneo
Organización:	solitario, pareja, o cuadrilla (3-5)	solitario	solitario
Valor de desafío:	5 10 13		
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	13-24 DG(Mediano); 25-36 DG(Grande)	17-32 DG(Grande); 33-48 DG(Enorme)	31-60 DG (Grande); 61-90 DG (Enorme)

que influya en los objetos. La criatura no se ve afectada por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede curar a sí mismo pero puede ser curado mediante una reparación. No se le puede revivir o resucitar. Un gólem tiene visión en la oscuridad (distancia de 60').

Inmunidad mágica (Ex): los gólems resisten completamente la mayoría de los efectos mágicos y sobrenaturales, excepto los descritos abajo.

CONSTRUCCIÓN

El coste que supone cada gólem incluye el precio del cuerpo físico, más todos los materiales y componentes sortilegos que se utilizan durante el proceso, que se convierten en parte permanente del gólem.

La primera tarea consiste en tallar o ensamblar el cuerpo físico del gólem. El creador puede hacerlo personalmente o contratar a alguien para que lo haga. El constructor debe tener la habilidad necesaria que variará según el tipo de gólem. El verdadero trabajo creativo implica rituales de magia extendida, que necesitan dos meses para completarse. Entender los rituales precisa de un personaje del nivel apropiado con dotes de Crear armas y armaduras mágicas y Crear objetos maravillosos. El creador debe trabajar al menos durante 8 horas diarias en un laboratorio o taller especialmente preparado. Esta cámara sería muy similar al laboratorio de un alquimista y cuesta 500 po establecerla. Cuando el creador no esté trabajando en los rituales, debe descansar y no puede realizar actividad alguna excepto comer, dormir o hablar. Si está construyendo personalmente el cuerpo del gólem, el creador puede realizar la construcción y los rituales al mismo tiempo. Perderse un día de rituales, significa el fracaso del proceso y se tiene que volver a empezar desde el principio. El dinero invertido se pierde, pero no los PX. El cuerpo del gólem puede ser reutilizado, al igual que el laboratorio.

Completar el ritual consume los PX propios del creador y hace necesario lanzar los conjuros el último día. El creador debe lanzar el conjuro personalmente, pero éste puede proceder de fuentes externas, como de rollos de pergamino.

GÓLEM VIDRIADO

Las hermosas vidrieras de un templo o baluarte no sólo indican su riqueza, también pueden ser un guardián. Estos hermosos constructos están contruidos en armonía con la decoración de la estructura, para que su presencia no sea detectada, excepto por los intrusos.

Los gólems vidriados son réplicas de seres humanos planos y bidimensionales. Cuando se mueven producen un sonido tintineante como el producido por delicadas campanitas de cristal.

Cuando se desplazan por una zona iluminada emiten destellos parpadeantes, ya que la luz que incide sobre ellos revela los colores que lo forman. Los gólems vidriados nunca se comunican en forma alguna.

Combate

Los gólems vidriados atacan acuchillando con sus "brazos", tan afilados como cristales rotos.

Afilada (Sb): el ataque desgarrador del gólem vidriado amenaza con un golpe crítico en una tirada de ataque natural de 19-20.

Inmunidad mágica (Ex): un gólem vidriado es inmune a todos los hechizos, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales excepto a los siguientes. Un conjuro de *estallar* normalmente le afecta. Un conjuro de *remendar* le cura 2d6 puntos del daño sufrido. Los ataques sónicos le afectan normalmente.

Habilidades: un gólem vidriado recibe un bonificador de aptitud en las pruebas de Escondarse cuando se queda inmóvil en el marco de una ventana.

Construcción

El cuerpo de un gólem vidriado está formado por 50 libras de fragmentos de cristal y cuesta 10.000 po crearlo. Ensamblar su cuerpo supone tener una prueba de Arte (vidriero) con éxito (CD 25).

El creador debe ser de nivel 16.º y ser capaz de lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual consume 200 PX del creador y precisa de los conjuros *geas/empeño*, *deseo limitado* y *polimorfismo cualquier cosa*.

GÓLEM DE OROPEL

El gólem de oropel existe para cumplir un objetivo, establecido desde el momento de su creación. Espera con infinita paciencia a ser activado y entonces, se convierte en un terrible instrumento de destrucción. Si su objetivo es inalcanzable (por ejemplo, si fue creado para proteger un templo que ya no existe) el gólem de oropel pierde su encantamiento por completo y se convierte en poco más que una estatua.

El gólem de oropel suele ser forjado con el aspecto de un minotauro. Hasta que se activa, simplemente parece una estatua de oropel grande provista de una gran hacha brillante.

Combate

Un gólem de oropel lucha principalmente con su gran hacha.

Laberinto (St): una vez al día, un gólem de oropel puede lanzar un efecto laberinto (nivel lanzador 16.º) contra una sola presa. El gólem es inmune a los efectos de su propia aptitud de laberinto, al igual que a los de su clase, y puede entrar libremente en su propio laberinto para rastrear un objetivo.

Inmunidad mágica (Ex): un gólem de oropel es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto los siguientes. Un efecto de electricidad lo detiene (como el conjuro de *ralentizar*) durante 3 asaltos, sin tiro de salvación. Un efecto de fuego rompe cualquier efecto de *ralentizar* al gólem y cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que, por el contrario, recibiría (por ejemplo, un gólem de oropel alcanzado por una bola de fuego lanzada por un mago de 5.º nivel, recupera 6 puntos de golpe si el daño total es de 18). El gólem metálico no tiene TS contra efectos de fuego.

Habilidades: un gólem de oropel es un rastreador incansable. Gana un bonificador de capacidad +20 en las pruebas de Supervivencia con el objetivo de buscar a un enemigo designado por su creador, o en relación con cualquier otro objetivo marcado



por su creador. Cuando busca a un enemigo a través de su propio laberinto, la criatura gana un bonificador introspectivo de +20 en las pruebas de Supervivencia.

Construcción

El cuerpo de un gólem de oropel se construye a partir de 1.000 libras de oropel y crearlo cuesta 200.000 po. Esta cantidad incluye 1.500 po para el cuerpo físico y 32.320 po para la *gran hacha hiriente* +3. Unir el cuerpo requiere de pruebas con éxito en Arte (forjador de armaduras) (CD25) y Arte (armero) (CD 25).

El creador debe ser de nivel 16º y debe poder lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual consume 4.000 PX del creador y necesita de los conjuros: *deseo limitado*, *espada de Moderkainen*, *geas/empeño*, *laberinto* y *polimorfar cualquier cosa*.

GÓLEM DRACÓNICO

Los gólem dracónicos, a veces llamados dragólem, están contruidos a base de partes de dragones. Estas criaturas pueden recordar mayor cantidad de órdenes complejas que la mayoría de los gólem, pero como no pueden pensar, obedecen las órdenes al pie de la letra y no evalúan las posibilidades. Se sabe que los dragólem han llegado a matar a sus creadores debido a que una orden compleja o mal pronunciada permitiría llegar a esos extremos.

Los dragones auténticos odian a los dragólem y les atacan nada más verlos. Una vez que el dragón ha liquidado al dragólem, va en busca del creador para hacerle pagar por las atrocidades cometidas contra la especie dragón, a la hora de crear dicha criatura. El dragólem es un monstruoso remiendo de partes de dragón putrefactas, deslabazadas y mal cosidas. A pesar de su aspecto, el dragólem es un constructo y no un muerto viviente.

Combate

Un dragólem no tiene las armas de aliento ni las aptitudes sortilegas de los dragones auténticos. Normalmente, prefiere ate-

rrizar en medio de un grupo de oponentes, atacándoles a diestro y siniestro con sus dientes, garras y cola.

Presencia espantosa (Ex): cuando un dragólem embiste, ataca o se brevuela una zona, inspira un profundo terror a todas las criaturas que en un radio de 30' tengan menos DG, o niveles menores que el suyo. Cada oponente potencialmente afectado debe lograr con éxito una salvación de Voluntad (CD28), de lo contrario resultará estremecido durante 5d6 asaltos. Una salvación con éxito hace que el oponente

sea inmune a la presencia espantosa del dragólem durante 24 horas.

Vista ciega (Ex): un dragólem puede percibir lo que le rodea por medios no visuales (especialmente por el oído y el olfato, pero también sintiendo las vibraciones y otras pistas del entorno). Dicha aptitud le permite distinguir objetos y criaturas en un radio de 150'.

El dragólem no suele necesitar realizar pruebas de Avistar o Escuchar para notar a las criaturas que están en el radio de su vista ciega.

Inmunidad mágica (Ex): un dragólem es inmune a todos los hechizos, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto a los siguientes.

Los efectos basados en el fuego y el frío ralentizan al monstruo (como el conjuro de *ralentizar*) durante 2d6 asaltos, sin tiro de salvación. Un efecto de electricidad rompe cualquier efecto *ralentizador* del dragólem y le cura un punto de daño por cada 3 puntos de daño que, por el contrario, debería llevarse. Por ejemplo, un dragólem alcanzado por un conjuro *rayo relampagueante* lanzado por un mago de 5º nivel, recupera 6 puntos de golpe si el daño total es de 18. El dragólem no tiene tiro de salvación contra efectos de electricidad.

Construcción

El cuerpo de un dragólem está formado por el cadáver completo de un dragón, o de partes más que suficientes de cadáveres de estos animales, como para conformar un dragón entero.

El dragólem cuesta 200.000 po de crear. Unir el cuerpo necesita de unas pruebas con éxito de Saber (naturaleza) y de Sanar (ambas CD 25).

El creador debe ser de 16º nivel y tiene que poder lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual consume 4.000 PX del creador y requiere de los conjuros *geas/empeño*, *deseo limitado* y *polimorfar cualquier cosa*.

GÓLEM DE CADENAS

Constructo Mediano

Dados de golpe: 7d10 (38 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (no puede correr)

CA: 21 (+3 Des, +8 natural), toque 13, desprevénido 18

Ataques: 2 desgarramientos con cadena +9 c/c

Daño: desgarramiento con cadena 1d8+4, más herida

Frente/Alcance: 5 x 5/10'

Ataques especiales: barrera de cadenas, herida

Cualidades especiales: rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a los ataques a distancia

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 18, Des 17, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Dotes: Esquiva (A), Pericia (A), Desarme mejorado (A), Derribo mejorado (A)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 8-10 DG (Mediano), 11-21 DG (Grande)

Creados por los diabólicos kiton (ver el *Manual de monstruos*), los gólem de cadenas sirven de guardaespaldas para los diablos y de guardianes de lugares sacrilegos. En ocasiones una de estas criaturas es seleccionada para llevar a cabo una misión especial. Cuando un gólem de cadenas aparece en el plano Material, normalmente está entregando o recibiendo un mensaje u objeto de particular interés para su amo kiton.

El cuerpo de un gólem de cadenas está compuesto por completo de cadenas móviles de varias formas y tamaños, desde extremadamente delgadas y afiladas como cuchillas hasta intrincadas de púas, clavos y cuchillas. Los gólem de cadenas rousen y chirrían continuamente, a medida que las cadenas se deslizan sobre su cuerpo. Como tienen una forma más bien humanoide, a menudo se les confunde con los kiton.

Un gólem de cadenas siempre obedece las órdenes de su amo al pie de la letra, sacrificándose a sí mismo en la ejecución de sus deberes si fuera necesario. Si el amo de un gólem de cadenas muriese, la criatura se convertiría inmediatamente en sirviente de otro kiton.

COMBATE

Normalmente, el gólem de cadenas usará su largo alcance para agarrar a sus enemigos y derribarlos. Entonces activará su sanguinaria barrera de cadenas para hacer trizas la carne del oponente caído.

Barrera de cadenas (Ex): como acción de asalto completo, el gólem de cadenas puede rodearse de un escudo giratorio y cortante de cadenas, similar en sus efectos a un conjuro de *barrera de cuchillas*. Todo el que esté adyacente a la barrera deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 17) o sufrirá 7d6 puntos de daño. Toda criatura u obje-

to que entre o pase a través de una de estas barreras sufrirá ese daño automáticamente. La barrera de cadenas se mueve con el gólem y le sirve de media cobertura (+4 a la CA). Una vez que ha sido activada, mantener la barrera es una acción estándar.

Herida (Ex): una herida resultante de un ataque de desgarramiento con cadena del gólem sangrará, causando en lo sucesivo 2 puntos de daño adicionales por asalto. Varias heridas provocan que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 4 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia sólo puede ser detenida con una prueba con éxito de Sanar (CD 10) o la aplicación de un conjuro de curar u otros conjuros curativos (*sanar*, *círculo curativo*, o similares).

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem de cadenas son inmunes a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto por lo siguiente: un efecto de electricidad lo frenará (como el conjuro *ralentizar*) durante 2 asaltos (no hay tiro de salvación); un efecto de fuego romperá cualquier efecto de *ralentizar* en la criatura y le curará 1 punto de daño por cada 2 puntos de daño que le habría infligido normalmente. Un gólem de cadenas no recibe tiro de salvación contra los efectos de fuego.

Resistencia a los ataques a distancia (Sb): un gólem de cadenas recibe un bonificador de resistencia +2 en sus tiros de salvación contra conjuros a distancia o ataques mágicos a distancia que le tengan específicamente como objetivo (excepto ataques de toque a distancia).

Rasgos de constructo: el gólem de cadenas es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que



el efecto también funcione en objetos. No puede resultar afectado por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, con-sunciones de característica o energía, ni puede morir a causa del daño masivo. No puede curarse por sí mismo, si bien puede ser sanado mediante la reparación. No puede ser revivido o resucitado. Un gólem de cadenas posee visión en la oscuridad hasta 60'.

CONSTRUCCIÓN

Los kiton son los únicos seres de los que se sabe que son capaces de crear gólem de cadenas, y llegan a grandes extremos para guardar el secreto de su método de construcción alejado del resto de criaturas, incluidos otros diablos. Si alguna otra criatura llegara a adquirir el método de creación de los gólem de cadenas, los kiton no ahorrarían esfuerzos para asesinar a tal individuo antes de que pudiera difundir este conocimiento.

GRELL

Aberración Mediana

Dados de golpe: 5d8+10(32 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 5', Vl 30' (perfecta)

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataques: 10 tentáculos +4 c/c y mordisco -1 c/c

Daño: tentáculo 1d4+1 más paralización, mordisco 2d4

Frente/Alcance: 5' x 5' / 5' (10' con tentáculo)

Ataques especiales: agarrón mejorado, parálisis

Cualidades especiales: vista ciega 60', volar, inmunidades, regeneración de tentáculos

Salvaciones: Fort +3, Ref +3, Vol +4

Características: Fue 12, Des 15, Con 14, Int 10
Sab 11, Car 9

Habilidades: Avistar +8, Escondarse +12,
Escuchar +4, Moverse sigilosamente +12

Dotes: Ataque en vuelo

Terreno/Clima: terrestre o
subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o
recubrimiento (3-7)

Valor de desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: 6-10 DG (Mediano); 11-15 DG (Grande)

Estas horribles criaturas deformes que flotan, parecen cerebros gigantes con tentáculos. Viven en dungeons, pasadizos secretos, cuevas ocultas y otros lugares donde nunca llega la luz. Su presa favorita son los humanoides de todos los tipos.

Este atroz depredador tiene un cuerpo bulboso compuesto por una carne rugosa, gris pálida, que parece flotar en el aire por voluntad propia. Tiene diez tentáculos espinosos que cuelgan bajo su cuerpo y que zigzaguean en el

aire como látigos. Un grell tiene un afilado pico que utiliza para arrancar la carne de su presa, pero no posee ningún otro rasgo facial.

COMBATE

Un grell prefiere esperar escondido a su presa potencial. Cuando pasa un objetivo adecuado, el monstruo intenta paralizarlo con sus tentáculos y corre a su guarida con su desesperada presa. Los grell son lo suficientemente listos como para evitar encuentros directos con grupos grandes, ya que conocen los peligros que pueden suponer los enemigos que trabajan en equipo.

A veces, un grell localiza a un grupo que es demasiado grande para atacarlo, lo sigue sigilosamente y utiliza su habilidad de Escondarse para no ser visto. Cuando un miembro del grupo objetivo se retrasa, o el grupo se distrae por algún otro peligro, el grell ataca e intenta arrastrar su alimento sin ser visto. A los grell también les gusta merodear cerca de zonas peligrosas, como pozos trampa, arenas movedizas, o las guaridas de otros monstruos, con la esperanza de cazar a criaturas atrapadas, indefensas o heridas.

En el combate cuerpo a cuerpo, un grell puede atacar a todos los enemigos que se encuentren a su alcance, o utilizar todos los tentáculos que desee contra un solo oponente. Utiliza su mordisco sólo contra presas paralizadas, o como último recurso.

Agarrón mejorado (Ex): si el grell golpea a un oponente que es al menos una categoría de tamaño menor que la suya con un ataque de tentáculo, inflige un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +20, incluyendo un bonificador racial +16 en las pruebas de presa). Si consigue inmovilizar, tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente o simplemente, puede utilizar un único tentáculo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el grell no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito realizado en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por tentáculo.

Parálisis (Ex): los tentáculos de un grell están situados como los del calamar, y poseen unos pelillos espinosos (claramente, este es un caso de evolución convergente, ya que ambas criaturas no tienen relación alguna). Toda criatura alcanzada por los tentáculos del grell, debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 14) o si no se verá paralizada durante 4 asaltos.

Vista ciega (Ex): un grell es ciego, pero se mueve y lucha como una criatura vidente, utilizando el olfato y la vibración para sentir lo que le rodea. Esta aptitud le permite discernir objetos y criaturas en un radio de 60'. Normalmente el grell no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para percibir a las criaturas dentro del radio de su vista ciega.

Vuelo (Ex): el cuerpo de un grell flota de manera inusual. La criatura produce continuamente un efecto como el del



conjuro de volar, que puede utilizar para moverse a una velocidad de 30' (maniobrabilidad perfecta). Este equilibrio también le da al grell un efecto permanente de *caida de pluma* con alcance personal.

Inmunidades (Ex): un grell es inmune a los efectos de la electricidad y la parálisis.

Regeneración tentacular (Ex): los enemigos pueden atacar los tentáculos del grell, pero sólo cuando dichos apéndices estén agarrando a un oponente. Un tentáculo tiene una CA de 19 (toque 12) y puede soportar 10 puntos de daño. La pérdida de un tentáculo no hiere a la criatura (es decir, el daño no se cuenta en su total de puntos de golpe) y el miembro vuelve a crecer en un día.

Habilidades: un grell consigue un bonificador racial +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

GRIMALKÍN

Cambiaformas Mediano

Dados de golpe: 4d8 (18 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40'

CA: 12 (+1 Des, +1 natural), toque 11, desprevénido 11

Ataques: 2 garras +2 c/c y mordisco -3 c/c

Daño: garra 1d4-1, mordisco 1d6-1

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', empatía, polimorfarse

Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 9, Des 12, Con 11, Int 8, Sab 13, Car 12

Habilidades: Avistar +3, Esconderse +3, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +8, Saltar +6, Trepar +6.

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: llanuras templadas

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 5-8 DG (Mediano); 9-12 DG (Grande)

Los grimalkín, apreciadas mascotas y devotos guardianes, son cambiaformas que se encuentran en muchas sociedades civilizadas. La mayoría de estas inusuales criaturas están domesticadas y es muy raro verlas al natural.

La naturaleza mutante del grimalkín le permite adoptar una gran variedad de formas animales, aunque su predilecta es la natural (la de un gran gato doméstico gris-azulado). Cuando se siente juguetón, un grimalkín realiza una serie de cambios de forma, divertidos y sorprendentes, para su dueño. Adopta su forma más amenazadora cuando se defiende de un ataque.

Un grimalkín se une a un único dueño y permanece fiel durante toda la vida. Su personalidad es extremadamente maleable y con el paso del tiempo el grimalkín posee las mismas intenciones que su dueño.

Los grimalkín hablan común. Son criaturas parlanchinas que parece que nunca saben estar calladas.

COMBATE

Un grimalkín, durante una batalla, cambia su forma, en cada asalto, para confundir a sus enemigos. Esto hace que sea muy difícil adoptar ningún tipo de estrategia para enfrentarse a él. Un grimalkín lucha a muerte a la hora de defender a su dueño, aunque cuando está solo tiende a huir de una batalla que va perdiendo.

Empatía (Ex): un grimalkín puede detectar las emociones superficiales de cualquier criatura que pueda ver en un radio de 50'. Puede notar las necesidades básicas, instintos y emociones, pero no los pensamientos. Una salvación de Voluntad con éxito (CD13) permite a un objetivo evitar ser captado de esta forma, en 24 horas, por dicho grimalkín.

Polimorfarse (Sb): como acción gratuita un grimalkín puede producir un efecto como el de un conjuro de *polimorfarse*. La criatura puede adoptar la forma de cualquier animal, bestia o sabandija Mediano o más pequeño, pero no recupera los puntos de golpe cuando cambia de forma.

Habilidades: un grimalkín tiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador racial +2 en las pruebas de Trepar y Saltar.

GUARDIA ATERRADOR

Constructo Mediano

Dados de golpe: 5d10 (27 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20' (no puede correr)

CA: 17 (+6 cota de bandas de gran calidad, +1 escudo pequeño de acero de gran calidad), toque 10, desprevénido 17

Ataques: espada larga +6 c/c

Daño: espada larga 1d8+3/19-20

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Cualidades especiales: rasgos de constructo, resistencia al frío 10, resistencia al fuego 10

Salvaciones: Fort +1, Ref +1, Vol +2

Características: Fue 17, Des 11, Con -, Int 6, Sab 13, Car 2





BS

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja o compañía (3-5)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 6-10 DG (Mediano), 11-15 DG (Grande)

Un guardia aterrador parece un muerto viviente con armadura, que aún lleva las armas y escudo que llevara en vida. En realidad, es una armadura animada, no muy diferente de un gólem. Los que crean guardias aterradores suelen hacerlo para tener guardianes para sus fortalezas: guardianes que nunca pueden ser sobornados, y sólo rara vez engañados.

Un guardia aterrador obedece órdenes simples de su creador, pero éstas están limitadas a uno o dos conceptos rudimentarios. Las órdenes típicas incluyen: "Quédate en esta habitación y ataca a todo el que entre excepto a mí" o "Mata a todo el que abra este cofre, a menos que yo te diga lo contrario".

El guardia aterrador no habla, pero entiende órdenes en el idioma de su creador.

COMBATE

Los guardias aterradores atacan mecánicamente con sus armas. En combate, son directos y poco sutiles.

Rasgos de constructo: el guardia aterrador es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, muerte y nigrománticos, así co-

mo a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No puede resultar afectado por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunciones de característica o energía, o muerte por daño masivo. No puede curarse por sí mismo, si bien puede ser sanado mediante la reparación. No puede ser revivido o resucitado. Un guardia aterrador posee visión en la oscuridad hasta 60'.

CONSTRUCCIÓN

Se puede construir un guardia aterrador a partir de cualquier armadura pesada de gran calidad. Un guardia aterrador de tamaño Mediano podrá empuñar cualquier arma marcial Mediana o Grande. Uno Grande podrá empuñar cualquier arma marcial Grande o Enorme.

Crear un guardia aterrador cuesta 40.000 po. Esta cantidad incluye el coste de una armadura pesada de gran calidad y, si se desea, de un escudo de gran calidad. Se necesita también un arma marcial, aunque no tiene por qué ser de gran calidad. Montar el cuerpo requiere una tirada con éxito de Arte (fabricación de armaduras) con CD 25.

El creador debe ser, al menos, de 15.^o nivel, y capaz de lanzar conjuros arcanos. La realización del ritual consume 800 PX del creador y requiere los conjuros *elaborar, geas/empeño* y *polimorf* cualquier cosa.

GUARDIÁN RÚNICO

Constructo Grande

Dados de golpe: 17d10 (93pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: 30'
CA: 28 -1 tamaño, +1 Des, +18 natural, toque 10, desprevénido 27
Ataques: golpetazo +18/+13/+8 c/c
Daño: golpetazo 2d8+10 más golpe aturdir
Frente/Alcance: 5 x 5'/10'
Ataques especiales: conjuros rúnicos, golpe aturdir
Cualidades especiales: rasgos constructo, RD 30/+3, curación rápida 10, encontrar al amo, guardia, escudar al amo, teleportar sin error
Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +5
Características: Fue 24, Des 13, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 10
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 18-25 DG (Grande); 26-51 DG (Enorme)

Los guardianes rúnicos son constructos parecidos a los guardianes escudo (ver *Manual de monstruos*), pero con unas aptitudes mágicas y físicas muy superiores. Los guardianes rúnicos son especialmente célebres entre los enanos y los gigantes, aunque los lanzadores de conjuros de todas las razas los encuentran muy útiles.

Un guardián rúnico es una figura con una enorme semblanza humana, de piedra, acero y plomo. Sus manos y brazos están hechos de piedra hueca rellena de plomo, para hacer que su puñetazo sea más mortífero. Su cabeza está adornada con unas runas abiertas damasquinadas, con metales preciosos, al igual que sus miembros y su torso. Siempre que un guardián rúnico lanza un conjuro, dichas runas destellan, presentando una gama de colores brillantes.

Un guardián rúnico sirve a un amo que le es destinado desde el momento de su creación, y sólo a él. El constructo está relacionado con una única pieza de joyería (normalmente un anillo o un amuleto) que lleva puesto su amo, realizada al mismo tiempo que su creación. El amo puede utilizar esta pieza de joyería para llamar al guardián rúnico, para que éste vaya a su encuentro, desde cualquier lugar, o incluso desde otro plano. Un guardián rúnico sabe si el portador de dicha pieza es realmente su amo o no, aniquilando de inmediato al impostor.

COMBATE

En la lucha, el guardián rúnico protege a su amo lanzando una serie de conjuros defensivos predeterminados, luego ataca a los enemigos con sus puños plúmbeos. Los guardianes rúnicos poseedores de conjuros ofensivos, sólo los utilizan si se les ordena directamente. Un guardián rúnico se da cuenta inmediatamente de si su amo ha muerto, aunque no haya presenciado esa situación. Si el amo muere, el constructo pierde inmediatamente el control y estalla de ira, comenzando a atacar a toda criatura que se le ponga por delante. Si una nueva criatura está en posesión de la joya, esto no le confiere control sobre el constructo, ni tampoco le protege contra sus ataques. El guardián rúnico no se detendrá hasta que no sea destruido.

Conjuros rúnicos (St): un guardián rúnico puede poseer hasta 6 conjuros. Estos conjuros deben ser lanzados en su cuerpo mientras se le crea. Se puede situar un conjuro en la cabeza del guardián rúnico, uno en cada miembro y uno en el torso. La tabla de abajo muestra los niveles máximos de conjuro permitido en cada una de sus partes corporales. Igualmente, el guardián por entero puede albergar un único conjuro inscrito de nivel 6º o 7º, aunque éste cubre su cuerpo por completo.

Parte del cuerpo	Máximo nivel del conjuro
Cabeza	1.º
Cada brazo	2.º
Cada pierna	3.º
Torso	4.º

Cada uno de estos conjuros se puede usar una vez al día como aptitud sortilega. El guardián rúnico descarga un conjuro, cuando se le ordena directamente, o cuando surge una situación predeterminada.

Golpe aturdiror (Ex): toda criatura alcanzada por el ataque de golpetazo de un guardián rúnico debe conseguir un tiro de salvación de Fortaleza (CD 25) o resultará aturrido (incapaz de actuar, pierde todo bonificador de Destreza en CA y el atacante obtiene un bonificador +2 en tiradas de ataque contra él) durante 1 asalto, además de llevarse el daño normal derivado del golpe. Los constructos, cienos, plantas, muertos vivos, criaturas incorpóreas y las criaturas inmunes a los golpes críticos no pueden resultar aturridas.

Rasgos de constructo: un guardián rúnico es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también funciona sobre objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo.

No se puede curar a sí mismo pero puede ser curado mediante reparación. No se le puede revivir o resucitar. Un guardián rúnico tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

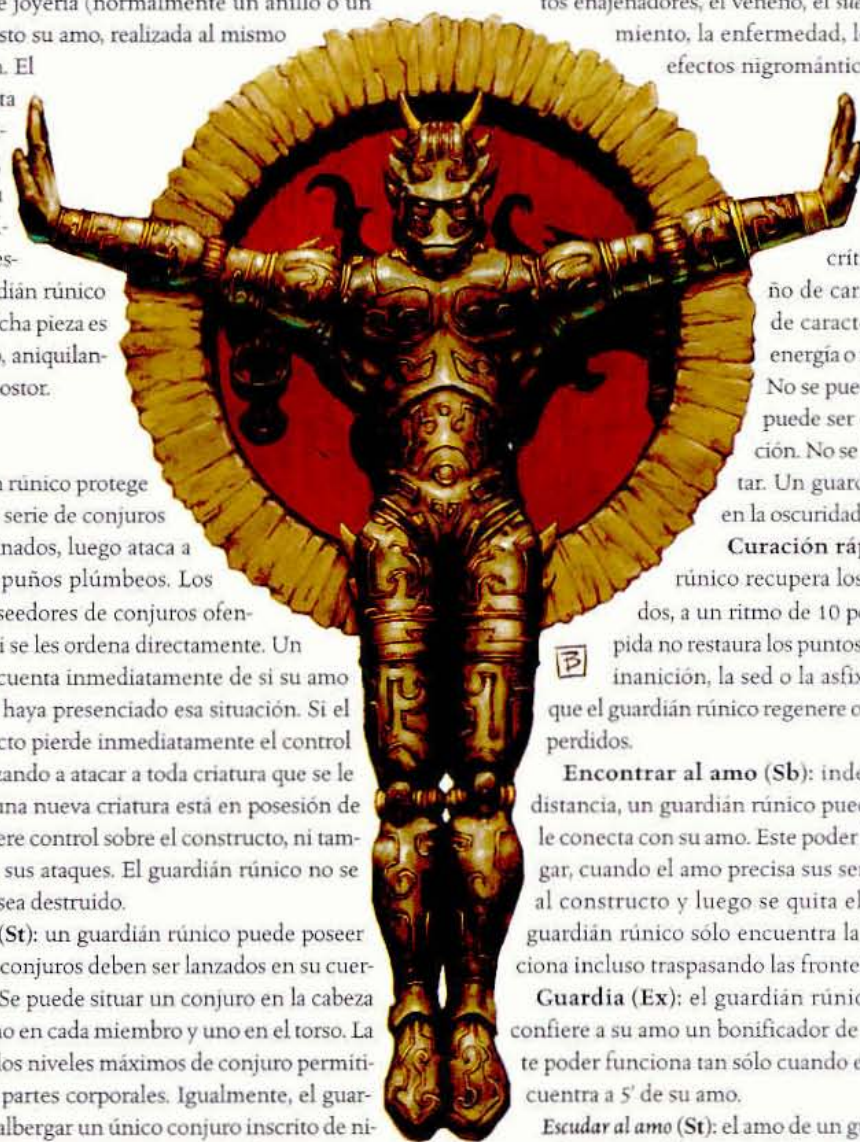
Curación rápida (Ex): un guardián rúnico recupera los puntos de golpe perdidos, a un ritmo de 10 por asalto. La curación rápida no restaura los puntos de golpe perdidos por la inanición, la sed o la asfixia, ni tampoco permite que el guardián rúnico regenere o ensamble los miembros perdidos.

Encontrar al amo (Sb): independientemente de la distancia, un guardián rúnico puede encontrar la joya que le conecta con su amo. Este poder lo teleporta hasta ese lugar, cuando el amo precisa sus servicios. (Si el amo llama al constructo y luego se quita el anillo, a su llegada, el guardián rúnico sólo encuentra la joya). Esta aptitud funciona incluso traspasando las fronteras planarias.

Guardia (Ex): el guardián rúnico bloquea los golpes y confiere a su amo un bonificador de desvío de +4 en CA. Este poder funciona tan sólo cuando el guardián rúnico se encuentra a 5' de su amo.

Escudar al amo (St): el amo de un guardián rúnico, mientras posea la joya que los une, puede activar esta aptitud defensiva cuando se encuentre a 150' del constructo. Escudar al amo transfiere tres cuartas partes del daño que sufriría el amo, para recaer en el guardián rúnico. Esta aptitud sin embargo funciona como el del conjuro *escudar a otro* (nivel de lanzador 25º), salvo que no confiere bonificadores a CA ni a TS.

Teleportar sin error (St): una vez al día, un guardián rúnico puede hacer uso de *teleportar sin error* (nivel de lanzador 18º). Normalmente utiliza esta aptitud para responder a la llamada de su amo, teleportándose sin fallo alguno donde se encuentre su amo.



CONSTRUCCIÓN

El proceso para la creación de un guardián rúnico es casi idéntico a la de crear un guardián escudo. Crear un guardián rúnico cuesta 200.000 po. Esta cantidad incluye el cuerpo físico del constructo, la joya de conexión y todos los materiales y componentes de conjuro que se consumen, o que pasan a ser parte permanente del guardián.

Crear el cuerpo requiere una prueba con éxito (CD 20) de Oficio (ingeniero) o Arte (escultor). La creación de la pieza de joyería necesita una prueba con éxito (CD15) de Arte (trabajo con metales). Esta joya siempre está hecha de los mismos metales o materiales que las runas del guardián.

Una vez que el cuerpo y la pieza de joyería están contruidos, la criatura debe ser animada por medio de ritos mágicos, que requieren de un mes para su finalización. El creador debe tener al menos un nivel 16 y debe poseer la dote de Fabricar objeto maravilloso. El creador debe lanzar personalmente todos los conjuros que desee transferir al cuerpo del guardián en ese momento, aunque éstos puedan provenir de una fuente externa, como de un pergamino. El creador debe trabajar al menos durante 8 horas al día en un taller o laboratorio preparado que cueste 2.000 po.

HORROR GANCHUDO

Aberración Grande

Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20', Tr 20'

CA: 22 (-1 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 19

Ataques: 2 garras +13 c/c y mordisco +8 c/c

Daño: garra 1d6+7, mordisco 2d6+3

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, romper arma poderoso, mordisco desgarrador

Cualidades especiales: vista ciega 60', sensibilidad a la luz

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +8

Características: Fue 24, Des 17, Con 14, Int 7, Sab 12, Car 9

Habilidades: Escondarse +8*, Escuchar +13, Saltar +15, Tregar +16

Dotes: Ataque poderoso, Derribo mejorado (A), Hendedura

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, manada (5-20), o clan (21-40)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 (Enorme)

Maliciosos cazadores de las áreas subterráneas cavernosas, los horrores ganchudos son monstruos territoriales que desconfían de los intrusos y protegen con gran fiereza sus zonas

de caza. Las zonas subterráneas en las que habitan estos horrores repiten el constante repiqueteo y chirrido de sus ganchos en contacto con la piedra, mientras avanzan por acantilados y muros de cavernas.

Un horror ganchudo mide unos 9' de alto y pesa aproximadamente 400 libras. Sus brazos y piernas, poderosamente contruidos, son largos y acaban en unos terribles ganchos curvos. Su cabeza parece la de un buitre con un pico gigantesco. Su torso tiene la forma de un escarabajo y está cubierto de un exoesqueleto duro y pedregoso, lleno de protuberancias óseas afiladas.

Normalmente viven en grandes grupos familiares o clanes, cada uno de los cuales es controlado por la hembra de más edad. El mayor de los machos normalmente lidera a los cazadores y guerreros del clan. El clan almacena sus huevos en común en una zona central muy bien defendida, dentro del sistema de cavernas y laberintos en el que habitan.

Los horrores ganchudos son omnívoros y comen líquenes, hongos, plantas y cualquier animal que cacen. La carne es su comida favorita y se dice que el drow es uno de sus alimentos favoritos.

Los horrores ganchudos hablan infracomún.

COMBATE

Los horrores ganchudos atacan en grupo y utilizan sus habilidades trepadoras para atrapar a sus enemigos desde arriba. Luchan conjuntamente y se unen para enfrentarse a los oponentes más grandes y mejor armados. Los horrores ganchudos utilizan los ganchos de sus brazos para derribar a los enemigos. Si la batalla les va mal, se retiran escalando los muros.

Agarrón mejorado (Ex): si un horror ganchudo golpea a un oponente al menos una categoría más pequeña que la suya con ambos ataques de garras, inflige un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +18). Si consigue inmovilizar, golpea automáticamente con su ataque de mordisco desgarrador en el mismo asalto (esto reemplaza su ataque de mordisco normal en ese asalto). Después el horror ganchudo tiene la opción de realizar la presa de forma normal, o simplemente puede utilizar sus garras para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el horror ganchudo no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito realizada durante asaltos sucesivos, automáticamente se enfrenta a daño tanto por ataque con garra, como por mordisco desgarrador.



Romper arma poderoso (Ex): un horror ganchudo que intenta golpear el arma o escudo de un enemigo, no incurre en un ataque de oportunidad. Cuando consigue un ataque de romper arma poderoso, un horror ganchudo se lleva doble daño.

Mordisco desgarrador (Ex): un horror ganchudo puede morder automáticamente a un enemigo apresado por 3d6+10 puntos de daño.

Vista ciega (Ex): un horror ganchudo emite unos sonidos de alta frecuencia, inaudibles para la mayoría del resto de las criaturas, que rebotan en ellas y en los objetos cercanos. Esta aptitud le permite situar los objetos y criaturas en un radio de 60'. El horror ganchudo normalmente no necesita hacer pruebas de Avisar o Escuchar para percibir a las criaturas que están dentro de los parámetros de su visión en la oscuridad. Un conjuro de silencio le niega esta aptitud, forzando al horror ganchudo a confiar en su débil visión (que tiene una distancia de 10').

Sensibilidad a la luz (Ex): la exposición a la luz brillante (como la luz solar o la de un conjuro de luz del día) le impone un penalizador -2 en cada tirada de ataque que realice.

Habilidades:

*Un horror ganchudo recibe un bonificador racial de +8 en la prueba de Ocultarse cuando se encuentra en áreas subterráneas.

HORROR MECÁNICO

Los horrores mecánicos son constructos inteligentes con forma arácnida, que viven como un colectivo jerárquico. Sólo existen para despojar mundos enteros de metales trabajados y en bruto, que utilizan para producir más horrores. Estas actividades llevan a los horrores mecánicos a cualquier zona en la que pueda encontrarse metal, desde minas bajo tierra hasta zonas civilizadas, en las que a menudo es fácil disponer de metales elaborados. Los horrores mecánicos ignoran a las criaturas no mecánicas, a menos que éstas constituyan una amenaza o sea obvio que poseen metal. Los horrores llevan a cabo sus búsquedas de forma metódica y eficiente, destruyéndolo casi todo a su paso. Un ejército de horrores puede devastar una nación entera en cuestión de semanas.

Un horror mecánico parece un arácnido mecánico de cuatro patas con un cuerpo de unos 2' de diámetro. Está hecho de un

metal base (como hierro) cubierto de una delgada capa de metal precioso o semiprecioso. En la frente llevan incrustada una gran gema. Cerca de la parte delantera de la cabeza, donde estaría normalmente la boca, tienen una sierra mecánica. El diseño y la decoración de los horrores más poderosos son más fantásticos que los de los demás. Se sabe que existen horrores mecánicos sirvientes, con capas de metales de menor valor, pero éstos sirven a la jerarquía principalmente como trabajadores.

Los horrores mecánicos se comunican en su propio lenguaje de sonidos mecánicos. La mente enlazada que comparten les proporciona comunicación instantánea entre horrores individuales situados a 10 millas de distancia.

La lógica indica que si los horrores son criaturas mecánicas, alguien debe haberlos creado.

Lo que le ocurriera a este creador se desconoce. Algunos sabios sostienen que el horror de adamantita se rebeló contra él y lo mató, diseñando después a los otros tipos de horrores para servirle como sus ejércitos.

COMBATE

Los horrores mecánicos atacan a sus enemigos con calculada y despiadada precisión. Los horrores menores cumplen sin vacilar las órdenes de sus superiores, luchando hasta la muerte si así se les ordena. En el combate, los horrores se arremolinan alrededor de los enemigos y van

mermando su número mientras piden refuerzos. Las armas de un horror mecánico forman parte de él, así que no puede ser desarmado. Cuando muere, la gema de su frente se desintegra, y su cuerpo se convierte en una masa de metal fundido.

Todos los horrores mecánicos comparten las siguientes cualidades:

Rasgos de constructo: un horror mecánico es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No puede resultar afectado por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunciones de característica o energía, o muerte por daño masivo. No puede curarse por sí mismo, si bien puede ser sanado mediante la reparación. No puede ser revivido o resucitado. Un horror mecánico posee visión en la oscuridad hasta 60'.

Mente enlazada (Ex): todos los horrores mecánicos situados hasta a 10 millas de distancia de un horror de oro, de platino o de adamantita están en comunicación constante. Si uno de ellos es consciente de algún peligro en particular, todos lo son. En un grupo, si uno no está



	Horror de electro Constructo Pequeño	Horror de oro Constructo Pequeño
Dados de golpe:	4d10 (22 pg)	8d10 (44 pg)
Iniciativa:	+2	+2
Velocidad:	30'	30'
CA:	19 (+1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 12, desprevenido 18	22 (+1 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 13, desprevenido 20
Ataques:	sierra mecánica +5 c/c o dardo a presión +5 distancia	sierra mecánica +9 c/c
Daño:	sierra mecánica 1d8+1, dardo a presión 1d4+1	sierra mecánica 1d10+3
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'
Ataques especiales:	—	<i>rayo relampagueante</i>
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, inmunidad a la electricidad, mente enlazada, vulnerabilidad a conjuros, RC 17	rasgos de constructo, inmunidad a la electricidad, mente enlazada, vulnerabilidad a conjuros, RC 18
Salvaciones:	For +1, Ref +2, Vol +3	Fort +2, Ref +4, Vol +5
Características:	Fue 12, Des 13, Con —, Int 5, Sab 14, Car 5	Fue 14, Des 15, Con —, Int 9, Sab 16, Car 11
Dotes:	Disparo preciso (A), Disparo a bocajarro (A)	Ataque poderoso (A), Hendedura (A), Romper arma (A)
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	pareja o pieza (3-8)	módulo (1-2, más 3-12 horrores de electro)
Valor de desafío:	4	5
Tesoro:	50% monedas, 50% bienes (sólo gemas)	50% monedas, 50% bienes (sólo gemas)
Alineamiento:	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)
Avance:	—	—
	Horror de platino Constructo Pequeño	Horror de adamantita Constructo Pequeño
Dados de golpe:	12d10 (66 pg)	16d10 (88 pg)
Iniciativa:	+3	+8
Velocidad:	40'	50'
CA:	25 (+1 tamaño, +3 Des, +11 natural), toque 14, desprevenido 22	28 (+1 tamaño, +4 Des, +13 natural), toque 15, desprevenido 24
Ataques:	sierra mecánica +13 c/c	sierra mecánica +18 c/c
Daño:	sierra mecánica 1d12+4	sierra mecánica 2d10+7
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'
Ataques especiales:	<i>rayo relampagueante</i>	aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, inmunidad a la electricidad, mente enlazada, vulnerabilidad a conjuros, RC 20	rasgos de constructo, inmunidad a la electricidad, mente enlazada, vulnerabilidad a conjuros, RC 22
Salvaciones:	Fort +4, Ref +7, Vol +9	Fort +5, Ref +9, Vol +12
Características:	Fue 16, Des 17, Con —, Int 13, Sab 20, Car 15	Fue 20, Des 19, Con —, Int 17, Sab 24, Car 21
Dotes:	Ataque poderoso (A), Gran hendedura (A), Hendedura (A), Romper arma (A)	Ataque poderoso (A), Gran hendedura (A), Hendedura (A), Iniciativa mejorada (A), Romper arma (A)
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo/cualquiera	terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización:	serie (1, más 1-2 horrores de oro y 4-16 horrores de electro)	ensamblaje (1, más 1-2 horrores de platino, 3-4 horrores de oro, y 5-20 horrores de electro)
Valor de desafío:	4	5
Tesoro:	50% monedas, 50% bienes (sólo gemas)	50% monedas, 50% bienes (sólo gemas)
Alineamiento:	legal maligno (siempre)	legal maligno (siempre)
Avance:	—	—

desprevenido, ninguno lo está. En un grupo así, no se considera que un horror esté flanqueado si todos en el grupo no lo están.

Vulnerabilidad a conjuros (Ex): los horrores mecánicos son vulnerables al conjuro *estallar*, que los ciega durante 1d4+1 asaltos.

HORROR DE ELECTRO

Los horrores de electro son las tropas de choque del colectivo de los horrores mecánicos. Son enviados para explorar zonas, calcular la posible resistencia y superar cualquier oposición.

Combate

Los horrores de electro marchan a la batalla en precisas líneas de combate, cada uno de ellos separado unos 10' del siguiente. Abren fuego con descargas de dardos a presión. Cuando se van acercando al enemigo, algunos prosiguen disparando dardos a los que reconocen como lanzadores de conjuros o a los que usan armas a distancia, mientras que otros despedazan a los enemigos más cercanos con sus afiladísimas sierras. Tras la batalla, más horrores de electro registran la zona, recuperando a los compañeros caídos y cualquier arma abandonada para fundirlos y fabricar nuevos horrores.

HORROR DE ORO

Los horrores de oro son los comandantes de los ejércitos de horrores mecánicos. Supervisan a los horrores menores y a los de electro, asegurándose de que se obedecen las órdenes de sus superiores.

Combate

Los horrores de oro combaten tras una línea de horrores de electro, disparando rayos relampagueantes a sus enemigos. En combate cuerpo a cuerpo, el horror de oro golpea el arma de su enemigo para destruirla. Contra armas y objetos mágicos, la sierra mecánica del horror de oro funciona como un arma +2.

Rayo relampagueante (St): una vez cada 2 turnos, el monstruo puede generar un rayo relampagueante de 5' de ancho y 40' de largo que inflige 6d6 puntos de daño. Una salvación con éxito de Reflejos (CD 13) reduce el daño a la mitad.

HORROR DE PLATINO

Los horrores de platino son los generales y gobernantes de todos los horrores mecánicos menores. Ellos son los que señalan objetivos, conciben estrategias y deciden la mejor forma de utilizar a los otros horrores para alcanzar sus metas.

Combate

En el combate, los horrores de platino lanzan rayos relampagueantes sobre sus oponentes antes de acercarse a ellos. Cuerpo a cuerpo, utilizan sus sierras mecánicas para romper las armas y armaduras de sus enemigos. Contra armas y objetos mágicos, la sierra de un horror de platino funciona como un arma +3.

Rayo relampagueante (St): esta aptitud permite a los horrores de platino lanzar rayos relampagueantes más potentes que los de los horrores de oro. Una vez cada 2 turnos, el horror de platino puede generar un rayo relampagueante de 5' de ancho y 80' de largo que inflige 12d6 puntos de daño. Una salvación con éxito de Reflejos (CD 15) reduce el daño a la mitad.

HORROR DE ADAMANTITA

El horror de adamantita es el líder supremo de toda la comunidad de los horrores mecánicos. Se cree que sólo existe uno.

El horror de adamantita dirige la recolección de metal y la creación de nuevos horrores. Él solo decide qué horrores nuevos construir, de modo que controla la composición de la comunidad. Sólo él tiene el secreto de cómo animar el cuerpo de un nuevo horror.

Se desconocen los motivos que llevan al horror de adamantita a esta agresiva campaña para engrosar su colectivo. Algunos sabios suponen que lucha por destruir a las culturas rivales. Otros aseguran que ha adquirido el instinto reproductor de los seres vivos. Sean cuales sean sus motivos, esta criatura es una experta en destruir otras civilizaciones.

Combate

El horror de adamantita hace estragos en sus enemigos desde lejos con sus aptitudes sortilegas. Cuerpo a cuerpo, se abre camino entre sus enemigos con su sierra mecánica. Contra armas y objetos mágicos, la sierra del horror de adamantita funciona como un arma +5.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *desintegrar*, *disyunción de Mordenkainen*, *implosión*. Nivel 14º de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

IMMOTH

Elemental Grande (aire, frío, agua)

Dados de golpe:

B 10d8+40 (85 pg.)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30', V1 30'

(perfecta), Nd 30'

CA: 18(-1 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 12, desprevénido 15

Ataques: 2 garras +10 c/c y coletazo +5 c/c

Daño: garra 1d4+4 más 1d6 frío, coletazo 1d6+2 más 1d6 frío más veneno

Frente/Alcance: 5 × 5'/10'

Ataques especiales: *runas de hielo*, veneno, conjuros

Cualidades especiales: subtipo de frío, RD 5/+1, rasgos elementales, caminar por el hielo, inmunidades, RC 23

Salvaciones: Fort +11, Ref +10 Vol +4

Características: Fue 18, Des 16, Con 19, Int 14, Sab 13, Car 21

Habilidades: Avistar +12, Escondarse +11, Nadar +12, Saltar +13, Trepar +12

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos de combate

Terreno/Clima: frío/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los immoth son originarios de las regiones más frías de los planos Elementales de aire y del agua, aunque su sed de conocimientos les



lleva a otros muchos planos de la existencia. Suelen habitar en regiones heladas y prohibidas. Aunque son criaturas solitarias, los immoth mantienen el contacto con otros de su especie, compartiendo secretos y ayudándose los unos a los otros cuando hace falta.

Un immoth parece un gigante brillante de 8' de alto, como esculpido de un hielo denso y translúcido. Parece un enano voluminoso y barbado, con garras de hielo y una cola larga y cristalina. La criatura se cubre con pepitas de hielo encantadas, parecidas a gemas, llamadas *runas de hielo*.

Los immoth parecen sentir mucha curiosidad por todas las formas de vida humanoide y por la magia arcana y divina, aunque en general les interesa todo. Realizan trueques con los seres inteligentes para obtener información, pero no muestran el menor remordimiento a la hora de tomar a la fuerza lo que quieren, si no lo consiguen por medios pacíficos. Están tenaces recopiladores del saber y de secretos, ocultan su información en bibliotecas de hielo.

Una leyenda que cuentan los viajeros de los planos, explica la razón por la que buscan tanta información. La historia se remonta al inicio de los tiempos: un hechicero loco y poderoso intentó reclutar a los elementales como servidores suyos. Cuando estos no accedieron, les castigó con una terrible maldición: debían buscar y recopilar las palabras de su maldición y devolverlas a su hogar planario (un lugar que en el cuento se llama la montaña del Último invierno). Según la historia, este lugar era tan frío que las palabras pronunciadas se congelaban en el aire y caían al suelo. Los elementales malditos que vivían allí, adoptaron una nueva forma y se convirtieron en las criaturas que ahora se conocen como immoth. Entonces, comenzaron a viajar por los planos para encontrar las palabras del hechicero.

Este cuento apoya la teoría, generalmente admitida,

de que los immoth creen que las palabras tienen poder por sí mismas (desde luego, los componentes verbales de los conjuros apoyan de alguna forma esta teoría), aunque las verdaderas razones de su diligente búsqueda, en pos del conocimiento, son desconocidas. Aún así está claro que los monstruos aprecian las palabras por ellas mismas, no sólo el simple conocimiento que conllevan dichas palabras.

Los immoth comen todo tipo de criaturas vivientes, alimentándose de su esencia vital, más que de su carne (aunque se la comen). No se sabe cómo se reproducen los immoth y ni siquiera si realmente lo hacen.

Los immoth hablan acuano, aurano y común

COMBATE

Antes de meterse en la batalla, un immoth lanza conjuros creados

para reforzar sus capacidades físicas y defensivas. En la lucha cuerpo a cuerpo, inmoviliza a tantos enemigos como le resulta posible con el veneno de su cola y utiliza la magia rúnica para superar cualquier amenaza seria. La mayoría de los immoth prefiere las runas que infligen dolor o que pueden debilitar a los oponentes. Cuando se ven seriamente amenazados, estos monstruos huyen remontando la cima helada más cercana. Entonces, desde lo alto, pueden lanzar conjuros dañinos para evitar que los enemigos les sigan.

Runas de hielo (St): todo conjuro preparado por un immoth puede ser escrito en una pepita de hielo. La criatura puede liberar el conjuro contenido en dicha *runa de hielo*, como acción gratuita. Una *runa de hielo* conserva su magia hasta que es liberada por el immoth. Cada immoth posee al menos 3d4+2 *runas de hielo* insertadas en su cuerpo. Algunos se preguntan si esta aptitud es la que alimenta la veracidad de la historia sobre las palabras heladas en la Montaña del Último Invierno.

Veneno (Ex): un immoth inyecta su veneno congelante (salvación de Fortaleza CD19) en cada coleteo que consigue. El daño inicial es parálisis (1d6+2 asaltos) y el daño secundario es de 1 punto de consunción de Inteligencia por asalto de parálisis.

Conjuros: un immoth puede lanzar conjuros arcanos con un nivel 12º de hechicero (conjuros/día 6/8/7/7/6/3; conjuros conocidos 9/5/5/4/3/2/1; salvación CD 15+ nivel del conjuro). No puede lanzar un conjuro con el descriptor de fuego.

Subtipo de frío (Ex): un immoth es inmune al daño por frío pero se lleva doble daño del fuego, a menos que se permita un tiro de salvación para sufrir la mitad del daño. En ese caso, la criatura se lleva la mitad del daño si lo logra y doble daño si fracasa.

Rasgos elementales (Ex): un immoth es inmune al veneno,

sueño, parálisis y aturdimiento. No está sujeto a golpes críticos o flaqueos y no se le puede revivir o resucitar. La criatura también tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

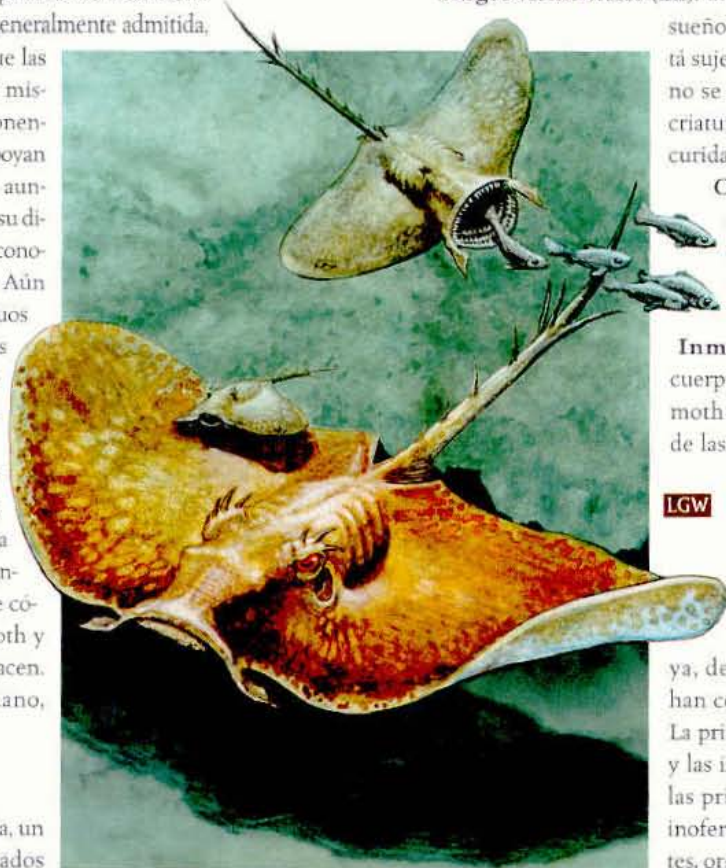
Caminar por el hielo (Ex): esta aptitud funciona como el conjuro de *trepador arácnido*, solo que se aplica a todas las superficies heladas y siempre está activa.

Inmunidades (Ex): debido a su cuerpo densamente cristalino, un immoth sólo se lleva la mitad del daño de las armas perforantes y cortantes.

LGW

IXITXACHITL

Una *ixitxachitl* es una criatura acuática muy similar a una raya, de hecho, muchos aventureros han confundido a la una con la otra. La principal diferencia entre las rayas y las *ixitxachitl* es que, mientras que las primeras son criaturas simples e inofensivas, las últimas son inteligentes, organizadas y malvadas.



	Ixitxachitl normal Aberración Pequeña (acuática)		Ixitxachitl vampírica Aberración Pequeña (acuática)
Dados de golpe:	1d8+1(5 pg)		2d8+2 (11 pg)
Iniciativa:	+3		+3
Velocidad:	Nd 30'		Nd 30'
CA:	16(+1 tamaño, +3 Des, +2 natural), Toque 14, desprevenido 13		16 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural), Toque 14, desprevenido 13
Ataques:	mordisco +2 c/c		mordisco +3 c/c
Daño:	mordisco 1d6+1		mordisco 1d6+1 más consunción de energía
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'		5 x 5'/5'
Ataques especiales:	—		consunción de energía
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60'		visión en la oscuridad 60', curación rápida 5
Salvaciones:	Fort +1 Ref +3 Vol +3		Fort+1 Ref+3 Vol+4
Características:	Fue 12, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 7		Fue 12, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 7
Habilidades:	Avistar +5, Escondarse +11, Escuchar +5, Intuir la dirección +5, Nadar +9, Piruetas +7, Saber (naturaleza) +5		Avistar +6, Escondarse +11, Escuchar +6, Intuir la dirección +5, Nadar +9, Piruetas +7, Saber (naturaleza) +5
Dotes:	Esquiva		Esquiva
Terreno/Clima:	acuático templado		acuático templado
Organización:	solitario, pareja, manada (5-12 más 1 clérigo 2º nivel), o banco (1-100 más 5 clérigos de 2º nivel, 2 clérigos de 5º nivel y 20-200 esclavos)		solitario, pareja, manada (1-2 más 5-12 ixitxachitl estándar y 1 clérigo 2º nivel), o banco (1-2 más 10-100 ixitxachitl estándar 5 clérigos de nivel 2º, 2 clérigos de nivel 5º, y 20-200 esclavos)
Valor de desafío:	1		3
Tesoro:	sin monedas, sin bienes, doble de objetos (objetos que se pueden llevar encima)		sin monedas, sin bienes, doble de objetos, (sin armas, pociones, o pergaminos)
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)		caótico maligno (siempre)
Avance:	por nivel de personaje		3-4 DG (Pequeño); 5-6 DG (Mediana); 7-8 DG (Grande); o por nivel de personaje

Las ixitxachitl crean sus guaridas vaciando arrecifes de coral, para crear laberintos desconcertantes. Desde estos baluartes, emprenden la batalla contra los sajuaguin, locathah, sirénidos, humanos misteriosos y cualquier otra criatura inteligente que se meta en su territorio. Suelen tratar sus hogares tan mal como tratan a sus enemigos, arrasando cualquier tipo de vida vegetal y animal que exista, antes de trasladarse a unos nuevos arrecifes impolutos y ricos.

Las ixitxachitl son despreciadas en todo el universo por las razas submarinas, por su vida rapaz, su agresividad y su costumbre de esclavizar las presas. A menudo, un campamento grande de ixitxachitl cuenta con el doble de esclavos que de ixitxachitl. Cualquier cosa que pueda sobrevivir bajo el agua puede verse atrapada en un laberinto de ixitxachitl, incluyendo inixi, gárgolas e incluso humanos o elfos que lleven puestos objetos mágicos que les permitan respirar bajo el agua.

LA IXITXACHITL NORMAL

Al igual que la raya, una ixitxachitl normal posee una parte superior plana y marrón o negra y una parte inferior de un color más claro, además de una larga cola. Pero aquí terminan las semejanzas. La enorme boca de una ixitxachitl está llena de unos dientes triangulares afilados como cuchillas, y sus ojos son inteligentes y crueles.

Combate

Individualmente las ixitxachitl son bastante débiles. Raras veces atacan, a menos que tengan unas clarísimas opciones de realizar

una emboscada. Se sabe que se ocultan bajo la arena y el lodo del fondo del mar y esperan a que los enemigos pasen para perseguirlos.

IXITXACHITL VAMPÍRICA

Las ixitxachitl vampíricas no son muertos vivientes, aunque indudablemente comparten ciertos rasgos con los vampiros, como unos largos colmillos caninos y la aptitud de consumir la energía. Las ixitxachitl vampíricas son inmunes a los intentos de expulsión y no poseen los rasgos estándar de los muertos vivientes. Uno de estos monstruos normalmente es el que lidera cualquier grupo de ixitxachitl normales.

Combate

Las ixitxachitl vampíricas prefieren quedarse atrás, escondidas, y permitir a sus secuaces que entren en combate mientras ellas evalúan a la oposición, si la batalla va a su favor, se unen, y buscan los objetivos fáciles. Si el resultado es incierto, intentan apoyar a sus secuaces en ataques contra el enemigo de aspecto más peligroso.

Consunción de energía (Sb): cualquier criatura viva alcanzada por el mordisco de una ixitxachitl vampírica, recibe un nivel negativo. Por cada nivel negativo otorgado, la ixitxachitl vampírica cura 5 puntos de daño. Si la cantidad de la cura es mayor que la del daño que ha recibido la criatura, gana cualquier exceso como puntos de golpe temporales.

Si no se ha quitado el nivel negativo (con un conjuro como el de *restablecimiento*) antes de que hayan pasado 24 horas, el oponente herido debe lograr una salvación de Fortaleza (CD12) para quitarlo (la ixitxachitl vampírica utiliza su modificador de Constitución, en lugar de su modificador de Carisma, para determinar la salvación CD). No lograrlo significa que el nivel del oponente (o DG) se reduce en uno.

Curación rápida (Ex): una ixitxachitl vampírica recupera los puntos de golpe perdidos, a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no restaura los puntos de golpe perdidos por inanición, sed o asfixia, y tampoco permite a la ixitxachitl que regenere o ensamble los miembros perdidos.

SOCIEDAD IXITXACHITL

Aunque en ocasiones se las puede encontrar en ríos que desembocan en el mar, la mayoría de las ixitxachitl viven en zonas marinas poco profundas, o en arrecifes de coral. Una vez que han elegido un sitio para establecer su morada, hacen que sus esclavos construyan una guarida para ellas. Cualquier grupo de ixitxachitl está dirigido por un individuo poderoso (normalmente una clériga o vampírica) que las gobierna por medio de la intimidación.

PERSONAJES IXITXACHITL

Algunas ixitxachitl son clérigas consumadas, generalmente sirven a una deidad caótica (y tienen acceso a los dominios Caos y Mal), pero en ocasiones, siguen específicamente a Erythnul. La clase predilecta de una ixitxachitl es la de clériga.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de una ixitxachitl estándar es igual a su nivel de clase +2. Por lo tanto, una clériga ixitxachitl de 1.º nivel, tiene un NEP de 3, lo que equivale a un personaje de 3.º nivel. El nivel de personaje efectivo (NEP) de una ixitxachitl vampírica es igual a su nivel de clase +5. Por lo tanto, una clériga ixitxachitl de 6.º nivel, tiene un NEP de 6, lo que equivale a un personaje de 6.º nivel.

JAHÍ

Muerto viviente Pequeño (incorporal)

Dados de golpe: 25d12 (162 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: V1 60' (perfecta)

CA: 16 (+2 tamaño, +4 desvío), toque 16, desprevénido 16

Ataques: toque incorporal +14 c/c

Daño: toque incorporal 1d3 más 1d4 daño de Carisma

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2' 0'

Ataques especiales: daño de Carisma, consunción de Carisma, *dominar persona*

Cualidades especiales: subtipo incorporal, invertir Carisma,

RC 27, rasgos muerto viviente

Salvaciones: Fort +8, Ref +10, Vol +18

Características: Fue -, Des 11, Con-, Int 15, Sab 15, Car 18



Habilidades: Averiguar Intenciones +12, Avistar +14, Buscar +12, Diplomacia +16, Engañar +9, Equilibrio +2, Escapismo +15, Escondarse +18, Escuchar +14, Intimidar +6, Pirueta +15, Saltar +2
Dotes: Alerta, Apresurar aptitud sortilega, Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia, Reflejos rápidos, Soltura con un ataque especial (dominar persona), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o harén (1 más 1 elegido nivel 14' y 4-20 seguidores de nivel 7')

Valor de desafío: 16

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: 26-50 DG (Pequeño)

El jahi es un muerto viviente incorporal formado por deseos no cumplidos. Ataca dominando mágicamente a su presa. El jahi presenta la imagen fantasmal de un gusano vi-

perino y escamado, con tres caras alargadas. Normalmente se encuentra enrollado alrededor del cuello o pecho de la criatura "elegida".

Un jahi prefiere trabajar tras la máscara de su elegido, dejando que las culpas de cualquier exceso recaigan sobre él. Una vez que el monstruo tiene a su elegido, comienza a reunir a un grupo de seguidores dominados, que forman el núcleo de un culto depravado dedicado a la adoración del jahi. La criatura se alimenta del Carisma de los seguidores, mientras que los anima a realizar unos excesos hedonistas cada vez más frenéticos.

COMBATE

Los jahi a veces se encuentran solos, pero normalmente tienen cerca de sí muchos individuos esclavizados. Si se encuentra solo, el monstruo elige al individuo que posee la mejor presencia como su elegido. Si puede dominar con éxito a su oponente, consume su Carisma y lo sustituye por el suyo.

Daño de carisma (Sb): toda criatura alcanzada por un ataque de toque incorporal de un jahi, se lleva 1d4 puntos de daño de Carisma (o dos veces dicha cantidad en un golpe crítico). El jahi se cura 5 puntos de daño (o 10 de un golpe crítico) siempre que inflige daño de Carisma.

Consunción de carisma (Sb): cada día el elegido (si lo hay) de un jahi, debe hacer una salvación de Fortaleza (CD26), o perderá permanentemente 1d3 puntos de Carisma. El jahi se cura 5 puntos

de daño cuando consume Carisma y gana cualquier exceso como puntos de golpe temporales.

Dominar persona (St): hasta cuatro veces al día, un jahi puede hacer uso de *dominar persona* (nivel de lanzador 20, CD salvación 20).

Subtipo incorporeal: un jahi sólo puede resultar dañado por otras criaturas incorporeales, armas mágicas +1 o mejores, conjuros, aptitudes sortilegas, y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de probabilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal, excepto de efectos de fuerza o ataques realizados con armas fantasmales. Un jahi puede atravesar objetos sólidos pero no los efectos de fuerza, cuando lo desea. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza actúan normalmente en su contra. Un jahi siempre se mueve sigilosamente y no puede ser oído con pruebas de Escucha si no desea serlo.

Investir carisma (Ex): tras consumir todo el Carisma de su elegido, un jahi puede adherirse automáticamente a esa criatura (normalmente se enrolla en su garganta o pecho) y sustituye el carisma perdido con el suyo. Mientras se encuentra investida, la criatura utiliza el carisma del jahi para todas las pruebas basadas en Carisma. Esta investidura dura mientras que el elegido y el jahi estén unidos físicamente. Si se ve seriamente amenazado, o si decide seleccionar a otro elegido, el jahi se separa, anulando la investidura de su carisma. En ese momento, el nivel de carisma del elegido cae a 0 y quedará inconsciente hasta que al menos pueda recuperar 1 punto de carisma.

Rasgos de muerto viviente: un jahi es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y cualquier efecto que necesite una salvación de Fortaleza, a menos que también funcione sobre objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de características, consunción de habilidad, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede hacer revivir a un jahi, y resucitarlo depende de su voluntad. La criatura tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

JERMLÉN

Era Menuda

Dados de golpe: 1/2 d6-1 (1pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40'

CA: 15 (+2 tamaño, +3 Des)

toque 15, desprevénido 12

Ataques: dardo diminuto +5

lanza corta o menuda a distancia -2 c/c

Daño: dardo Diminuto 1d3-4, lanza

corta Menuda 1d3-4x3

Frete/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2/0'

Cualidades especiales: visión en la penumbra, *hablar con las ratas*

Salvaciones: Fort -1, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 3, Des 17, Con 8, Int 8, Sab 16, Car 5

Habilidades: Arte (construcción de trampas) +3, Avistar +9,

Empatía animal +1, Escondarse +15, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: subterráneo

Organización: solitario, pareja, banda (3-5), expedición de ataque (4-16 más 2-8 ratas, o 1-4 ratas gigantes), o plaga (10-60 más 4-16 ratas, o 2-8 ratas gigantes)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: 1-2 DG (Menudo)

Los jermén, a veces llamados jinxkin o banemidges, son seres menudos de aspecto humanoide, con horribles intenciones y malvados propósitos. Les gusta especialmente esconderse y robar, así que son enemigos de todos los que se internan bajo tierra.

Un jermén tiene el aspecto de un humanoide peludo de 1 pie de alto. Sus ojos son pequeños y redondos, su pelo es escaso y está sucio. O bien lleva unos harapos sucios y unos trozos de cuero, o simplemente va desnudo. Su piel es holgada, rugosa y siempre está llena de suciedad.

El habla del jermén se reduce a unos chillidos y gritos, que se confunden fácilmente con los ruidos que emiten las ratas o los murciélagos (sin duda, las ratas son de las pocas criaturas vivientes que tienen relación con ellos).

Algunos jermén pueden hablar común, enano, gnomo, trasgo u orco, pero raras veces un individuo habla más de uno de estos idiomas.

COMBATE

Los jermén atacan sólo tendiendo una emboscada. Si esta acción no es posible, se esconden y esperan hasta que lo sea. Siempre intentan elegir al enemigo herido, enfermo o dormido como primer objetivo. Los jermén disfrutan entrando en los campamentos y destrozando o robando el equipo, mientras tengan una buena oportunidad de marcharse sin luchar.



Antes que enfrentarse a un enemigo, los jermén prefieren cavar pozos o construir trampas para caer en una red, u otros instrumentos que permitan capturar a una presa sin tener que luchar. Una vez que el enemigo está atrapado en un pozo o en la red, los jermén se lanzan sobre él, aporreándolo para causarle un daño atenuado, hasta dejarlo fuera de combate. También se sabe que arrojan ácido o aceite hirviendo a los enemigos atrapados, que parecían demasiado peligrosos como para acercarse a ellos directamente, aun cuando estuvieran atrapados.

Hablar con las ratas (Sr): cuando lo desea, un jermén puede producir un efecto como el de un conjuro *hablar con los animales* (nivel de lanzador 3), salvo que en este caso permite la comunicación sólo con ratas y ratas terribles.

JUGGERNAUT

Constructo Enorme

Dados de golpe: 18d10 (99 pg)

Iniciativa: -4

Velocidad: 10'

CA: 29 (-2 tamaño, -4 Des, +25 natural), toque 4, desprevenido 29

Ataques: 6 golpetazo +21 c/c

Daño: golpetazo 2d6 +10

Frente/Alcance: 10 x 10'/15'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, aplastar 10d10+20

Cualidades especiales: visión todo alrededor, RD 20/+2, rasgos de constructo, curación rápida 10, inmunidades, RC 36

Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +8

Características: Fue 31, Des 3,

Con -, Int -, Sab 15, Car 16

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 11

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral
(siempre)

Avance: 19-32 DG(Enorme);
33-54 DG (Gargantuesco)

Un juggernaut es un behemot de piedra que sirve como arma de guerra. Tanto si se despliega para aplacar al enemigo antes de una invasión, o si se utiliza con fines defensivos, un juggernaut combina un enorme tamaño y unas aptitudes mágicas, que lo convierten en una potente fuerza, casi imparable.

Un juggernaut es una construcción de piedra, achaparrada, cuadrada o redonda montada sobre unas anchas ruedas de piedra. Posee también seis ro-

bustos brazos en sus laterales, tres a la derecha y tres a la izquierda. Un juggernaut está a menudo adornado con tallas de piedra esculpidas y con horribles iconos pintados, que lo convierten en una visión terrible. A veces, un juggernaut está provisto de un espacio interior oculto, en el que caben con seguridad hasta dos criaturas de tamaño Mediano.

COMBATE

Un juggernaut ataca avanzando hacia delante, despacio, aplastando todo lo que encuentra en su camino, reduciéndolo a polvo. Los que han logrado evitar su ataque, pueden verse amenazados por los poderosos puños del constructo, que intentan arrastrarlos bajo sus ruedas. Un juggernaut ataca a los enemigos que intentan escaparse, usando sus aptitudes sortilegas que entorpecen o bloquean el movimiento, entonces cambia de dirección para arrollar a las criaturas inmóviles. Sólo se para cuando se topa con algún obstáculo que no puede remontar. Un juggernaut utiliza *muro de fuerza* no sólo para bloquear a los enemigos que huyen, sino también para construir puentes sobre ríos y simas, para poder perseguir a los objetivos que se escapan.

Agarrón mejorado (Ex): si un juggernaut golpea a un oponente que al menos sea de una categoría menor que la suya con un ataque de golpetazo, inflige normalmente un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +31). Si consigue inmovilizar, puede intentar meter al oponente bajo sus ruedas en el siguiente asalto, infligiendo un daño por aplastamiento automático. Igualmente, el juggernaut tiene la posibilidad de realizar la presa de forma normal, o simplemente

puede utilizar su mano para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el juggernaut no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que se logre en asaltos sucesivos conlleva automáticamente daño de golpetazo.

Aptitudes sortilegas a voluntad: *jaula de fuerza*, *grasa*, *inmovilizar monstruo*, *proyector mágico*, *relevar*, *muro de fuerza*, *lanaña*. Nivel de lanzador 18; salvación CD +13 + nivel del conjuro.

Aplastar (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, un juggernaut puede arrollar literalmente a los oponentes que sean al menos de una categoría menor que él. Este at-



que supone 10d10+20 puntos de daño contundente. Un oponente glastado puede intentar o bien un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o una salvación de Reflejos (CD 29) para sufrir la mitad del daño. Lograr un tiro de salvación indica que el objetivo ha sido lanzado hacia atrás o hacia un lado, (elección del objetivo), mientras el juggernaut avanza hacia delante.

Visión todo alrededor (Ex): un juggernaut puede ver en todas direcciones al mismo tiempo. Debido a esta aptitud, gana un bonificador racial de +4 en las pruebas de Buscar y Avistar y no puede ser flanqueado.

Rasgos de constructo: un juggernaut es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el guardimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos, y cualquier efecto que requiera una salvación de fortaleza, a menos que también funcione sobre objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No puede curarse a sí misma pero puede ser curada mediante reparación. No se puede hacerla revivir o resucitar. Un juggernaut tiene visión en la oscuridad (distancia 60').

Curación rápida (Ex): un juggernaut recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 10 por minuto. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por inanición, sed o asfixia ni tampoco permite que el juggernaut regenere o ensamble los miembros perdidos.

Inmunidades (Ex): un juggernaut es inmune al ácido, la electricidad y el fuego.

CONSTRUCCIÓN

Ya que un juggernaut está formado por bloques enormes de granito y otras piedras densas, un espécimen típico pesa al menos 50.000 libras. Cuesta 70.000 po crearlo, incluyendo 5.000 po para el cuerpo. Ensamblar el cuerpo, requiere unas pruebas con éxito (CD18) de Arte (escultura) u Oficio (albañilería). El creador debe tener un nivel 18º y debe poder lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual consume 2.000 PX del creador y requiere los conjuros: *deseo limitado*, *fuerza de tonos*, *gas/empeño*, *grasa*, *inmovilizar monstruo*, *jaula de fuerza*, *muro de fuerza*, *polimorf* cualquier cosa, *proyector mágico*, *ralentizar* y *telaña*.

JULÁJIMUS

Aberración Enorme

Dados de golpe: 16d8 +80 (152pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 50'

CA: 22 (-2 tamaño, +2 Des, +12 natural), toque 10, desprevénido 20

Ataques: mordisco +19 c/c y 2 garras +14 c/c

Daño: mordisco 3d10+9, garra 3d8+4

Frente/Alcance: 10 x 20'/10'

Ataques especiales: aura de miedo, rugido, aturdir

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60' RD 20/+2
inmunidad al encantamiento, polimorfarse, resistencia al fuego 20, vulnerabilidad a la luz solar

Salvaciones: Fort +10, Ref +7, Vol +10

Características: Fue 28, Des 15, Con 20, Int 12, Sab 11, Car 15

Habilidades: Avistar +8, Disfrazarse +12º, Escuchar +8,
Intimidar +10, Saltar +17, Trepar +17

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada,
Soltura con una habilidad (Disfrazarse)

Terreno/Clima: bosques templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 12

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 17-32 DG (Gargantuesco); 33-48 DG
(Colosal)



Los aldeanos, con frecuencia, cuentan cuentos de los julájimus a sus hijos. En algún momento de esa narración, el protagonista, un niño, acoge a un bonito animal como mascota, a pesar de las repetidas advertencias de sus padres de que no hay suficiente comida o espacio para la criatura. El cuento acaba con el niño desobediente que esconde a la criatura, y al final resulta que, una noche, ésta se convierte en un julájimus y se come al niño vivo.

De hecho el nombre "julájimus" proviene de una frase antigua "julaji molus" o "el que come niños". Los textos antiguos apuntan que el culto a una deidad malvada creó a los primeros julájimus a partir de prisioneros humanos.

Un julájimus mide un poco más de 18' y se parece algo a un babuino gigante. Sus brazos son largos y musculosos, con cuatro articulaciones completas en cada uno. El monstruo tiene un pelaje azul oscuro o negro que cubre su cuerpo, y una cola como la de un reptil, larga y azul. Su boca es desproporcionadamente grande para su cabeza y está llena de unos dientes afilados del tamaño de cuchillas, con forma de cimitarra.

Los julájimus son territoriales y se reúnen en parejas, sólo una vez por década, para aparearse. La presencia de julájimus en una zona, causa un extraño efecto en la fauna que lo rodea, haciendo que los animales se vuelvan más agresivos de lo normal. El monstruo no tiene miedo de la civilización; de hecho, las luces de una aldea por la noche pueden llamar la atención de un julájimus curioso, lo que le hace investigar.

Los julájimus hablan común.

COMBATE

El *Julájim* disfruta de la sensación de roer a las víctimas vivas, así que siempre ataca en primer lugar con su mordisco, para luego acuchillarlas con sus garras. A pesar de su tamaño, el *Julájim* es muy rápido y puede alcanzar fácilmente a la mayoría de sus presas.

Aura de miedo (Sb): un *Julájim* irradia un aura de miedo capaz de helar la sangre del guerrero más valiente. Toda criatura viva que esté a 20' del monstruo, debe realizar una salvación de Voluntad (CD 20), o resultará asustado. Cualquiera que la consiga será inmune a esta aptitud durante 24 horas. En cada asalto, un sujeto asustado consigue un nuevo tiro de salvación del mismo CD. Esto comporta un efecto de miedo enajenador.

Rugido (Sb): tres veces al día, un *Julájim* puede emitir un rugido que hace estallar los oídos y que se puede escuchar a muchas millas de distancia. Toda criatura en un radio de 60', debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 23), o resultará ensordecido durante 3d6 horas y se llevará 6d6 puntos de daño atenuado.

Aturdir (Sb): si un *Julájim* consigue un golpe crítico con sus garras, el oponente debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 23), o resultará aturrido durante 1d4 asaltos debido a la fuerza del golpe. Una criatura golpeada es incapaz de actuar y pierde cualquier bonificador de Destreza positivo en CA.

Además cualquier atacante gana un bonificador de +2 en cada tirada de ataque contra él.

Inmunidad al encantamiento (Ex): un *Julájim* es inmune a todos los conjuros de la escuela Encantamiento.

Polimorfarse (Sb): a voluntad, un *Julájim* puede producir un efecto como el de un conjuro *polimorfarse*, salvo que las únicas formas que puede adoptar son las de animales pequeños y adorables (como un conejo, una ardilla o un gato), y volver a su forma real es una acción gratuita. Esta aptitud ayuda al *Julájim* a tranquilizar a su víctima, dándole un falso sentido de seguridad, antes de cambiar a su forma natural para atacar.

Vulnerabilidad a la luz solar (Ex): un *Julájim* se queda paralizado cuando se ve expuesto a la luz solar. En cada asalto, puede realizar una salvación de Fortaleza (CD 20) para resistir la parálisis. Una vez paralizado, está indefenso, aunque su reducción de daño y su resistencia al fuego hacen que siga siendo difícil de matar. La parálisis dura 1d4 asaltos una vez que termina la exposición al sol.

Habilidades: *Un *Julájim* recibe un +10 por pruebas de Disfrazarse cuando utiliza su aptitud polimorfarse.

JUNTACADÁVERES

Muerto viviente Gargantuesco

Dados de golpe: 30d12 (195 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40', Ec 10'

CA: 12 (-4 tamaño, -2 Des, +8 natural), toque 4, desprevenido 12

Ataques: golpetazo +23/+18/+13 c/c

Daño: golpetazo 2d12+18/19-20

Frente/Alcance: 20' x 20'/20'

Ataques especiales: agarrón mejorado, ingerir cadáveres, engullir

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, aura de profanación, RD 10/+2, ligar almas, RC 30, engendrar zombis

Salvaciones: Fort +10, Ref +8, Vol +17

Características: Fue 34, Des 7, Con -, Int 10, Sab 11, Car 15

Habilidades: Avistar +18, Buscar +16, Escuchar +20, Saltar +14, Trepar +14

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Hendedura, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-5)

Valor de desafío: 19

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 31-60 DG (Colosal)



Un *juntacadáveres* es un cementerio animado impulsado por una inteligencia mezquina y un ansia de más cadáveres. Sólo existe para incrementar su propio tamaño y poder devorando más cuerpos muertos. Busca cadáveres donde sea, desde cementerios a campos de batalla o escenarios de desastres naturales.

El aspecto de un *juntacadáveres* es vagamente humanoide, pero su inmenso cuerpo está compuesto de cadáveres, lixidas y tierra de las tumbas. Desde la distancia, la criatura parece un gigante descomunal hecho de tierra y piedras, pero una mirada más cercana revelará al observador las manos, cabezas, u otros apéndices muertos que sobresalen de su cuerpo.

Se cree que estas criaturas se generan tras el entierro en tierra no consagrada de un muerto viviente inteligente (como un vampiro). De alguna forma, la persistente mancha de la muerte viviente permea la tierra, provocando que el cementerio entero (cadáveres, lixidas, todo) se funda en un solo monstruo voraz.

Aunque los *juntacadáveres* no son malignos en sí mismos, la mancha de su muerte viviente se extiende a todas las presas vivas que devoran. El alma de una criatura consumida por un *juntacadáveres* queda atrapada en el cuerpo de éste, junto con su cadáver. Así,

el alma no puede escapar (de modo que la criatura no puede ser revivida o resucitada) a menos que el juntacadáveres sea destruido.

COMBATE

El juntacadáveres combate intentando golpear a sus oponentes hasta hacerlos puré. De tanto en tanto, también agarra a los oponentes problemáticos y los introduce en su poroso cuerpo (ver Engullir, más adelante). Aquellos que son absorbidos de este modo se ven agarrados y firmemente sujetos por las manos de los cadáveres que componen el juntacadáveres.

Agarrón mejorado (Ex): si un juntacadáveres logra alcanzar con un ataque de golpetazo a otra criatura de su propia categoría de tamaño o menor, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +39). Si inmoviliza a su oponente, podrá intentar engullirlo en el asalto siguiente. Alternativamente, el juntacadáveres tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar la mano para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa, pero el juntacadáveres no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, la siguiente prueba de presa con éxito infligirá automáticamente daño de golpetazo.

Ingerir cadáveres (Sb): el juntacadáveres incrementa sus pg añadiendo más cadáveres a su masa; recibe 5 pg por cada cadáver de una criatura engullida que absorba. El juntacadáveres puede sobrepasar sus puntos de golpe normales de esta manera, ganando el exceso como puntos de golpe temporales. Los oponentes engullidos no son afectados por la ingestión hasta un asalto después de morir.

Engullir (Ex): el juntacadáveres puede engullir a un oponente que haya agarrado y que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que el, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +39). La criatura no necesita usar la boca para engullir; sencillamente puede introducir al oponente en cualquier parte de su poroso cuerpo. Una vez dentro del juntacadáveres, el oponente sufre cada asalto 1d12+12 puntos de daño contundente causados por los cadáveres arremolinados, las lápidas, y otros objetos del interior de la criatura. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida saltarse de las manos de los cadáveres del interior y volver a la superficie del cuerpo del juntacadáveres, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al juntacadáveres (CA 20) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, los cadáveres cercanos cierran la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. Un juntacadáveres Gargantuesco puede contener 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Medianas, o 128 Pequeñas o menores.

Aura de profanación (Sb): un juntacadáveres proyecta un campo de energía negativa en un radio de 100'. La zona dentro de este campo se considera bajo el efecto de un conjuro duplicado de *profanar* (nivel 15º de lanzador), como si el juntacadáveres fuera una cosa permanente dedicada a su propia deidad. Cualquier intento de expulsión en esta zona sufre un penalizador profano de -6. Es más, todos los muertos vivientes de la zona (incluyendo al juntacadáveres) reciben un bonificador profano de +2 a todas sus salvaciones y

tiradas de ataque y daño, así como +2 pg por cada Dado de Golpe. Esta aura permanece hasta 24 horas tras el paso del juntacadáveres.

Ligar almas (Sb): las criaturas que mate e ingiera un juntacadáveres son afectadas como lo haría un conjuro de *ligadura de almas*, de modo que no pueden ser devueltas a la vida. Destruir al juntacadáveres niega este efecto. Los cadáveres que la criatura devore pero no haya matado ella misma no se verán afectados por esta aptitud.

Engendrar zombis (Sb): al alcanzar los 0 pg, el juntacadáveres se descompone en los cadáveres que lo forman. La fuerza que animaba a la criatura permanece entre los cadáveres que componían su cuerpo, convirtiéndolos en zombis. Tras su muerte, el juntacadáveres genera tantos zombis como DG tuviera (es decir, un juntacadáveres con 30 DG se convertiría en 30 zombis). A menos que las circunstancias dicten otra cosa, estos zombis son todos de tamaño Mediano. Funcionarán normalmente en tanto que permanezcan dentro de la zona del aura de profanación del juntacadáveres muerto, pero fuera del alcance de su efecto se convertirán en cadáveres normales.

Rasgos de muerto viviente: los juntacadáveres son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consumiciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un juntacadáveres no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

KOPRU

Humanoide monstruoso Mediano (acuático)

Dados de golpe: 8d8 (36 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 5', Nd 40'

CA: 15, (+2 Des, +3 natural) toque 12, desprevenido 13

Ataques: coletazo +10 c/c y 2 garras +8 c/c y mordisco +8 c/c

Daño: coletazo 1d6+2, garra 1d4+1, mordisco 1d4+1

Frente/Alcance: 5' x 5'/5'

Ataques especiales: constreñir 3d6+3, dominar persona, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +2, Ref +8, Vol +9

Características: Fue 15, Des 14, Con 11, Int 11, Sab 12, Car 10

Habilidades: Buscar +8, Concentración +11, Escapismo +11,

Moverse Sigilosamente +10, Nadar +10

Dotes: Ataque múltiple, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: acuático templado y marjal

Organización: solitario, pareja, patrulla (3-5), o colonia (6-24)

Valor de desafío: 6

Tesoro: monedas estándar (oro y platino solamente), bienes estándar (sólo gemas), sin objetos

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 9-10 DG (mediano); 11-12 DG (Grande)



Hace muchas generaciones, los kopru crearon una enorme y misteriosa civilización bajo el mar. Por razones que se desconocen, su sociedad entró en decadencia y quedó tan decrepita y degeneró tanto, que ahora mismo no queda casi nada de su antigua gloria.

Un kopru no se parece a ninguna criatura conocida, aunque combina varios rasgos familiares que forman un todo monstruoso. Su cuerpo recuerda vagamente al de una lombriz, pero acaba en tres colas largas, flexibles y enmarañadas. La cabeza nace directamente de su tronco, como en el caso de un pez, y tiene unos ojos enormes que no parpadean. La boca está rodeada de cuatro tentáculos (una rareza que ha llevado a los eruditos a pensar, que el kopru puede estar relacionado de alguna forma con los Azotamentes).

Los kopru hablan común y acuano.

COMBATE

Fuera del agua un kopru está casi desvalido. En tierra, no puede atacar con sus garras, porque necesita sus brazos para arrastrarse por el suelo o sostener su cuerpo. Un kopru en el agua, por el contrario, es un feroz oponente en el combate cuerpo a cuerpo. Junto con sus garras y dientes, ataca con sus colas, con las tres a la vez, que actúan como una.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, un kopru puede constreñir a un oponente apresado, infligiendo 3d6+3 puntos de daño contundente.

Dominar persona (Sb): una vez al día, un kopru puede producir un efecto como el de un conjuro *dominar persona* (nivel de

lanzador 10; salvación de Voluntad CD 14), salvo que su alcance es de 180' y dura 8 días.

Agarrón mejorado (Ex): si un kopru golpea a un oponente que es de su mismo tamaño o menor con un ataque de cola, se enfrenta a daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +17, incluyendo un bonificador racial +7 en las pruebas de presa). Si consigue inmovilizar, también constreñe en el mismo asalto. Después, el kopru tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar su cola para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el kopru no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito en asaltos sucesivos automáticamente supone daño por cola y constreñimiento.

SOCIEDAD KOPRU

La sociedad kopru es matriarcal y salvaje. Los monstruos viven en cuevas subacuáticas, a menudo cerca de los lugares de sus antiguas ciudades en ruinas. Pero estos vestigios de su pasada gloria sólo sirven para aumentar su amargura.

LADRÓN DE LA RAZÓN

Cieno Mediano

Dados de golpe: 5d10+15 (+2 pg)

Iniciativa: -5

Velocidad: 10', Tr10'

CA: 5 (-5 Des), toque 5, desprevenido 5

Ataques: golpetazo +5 c/c; o arma +5 c/c y golpetazo +0 c/c

Daño: golpetazo 1d6+3 (primario), por arma +3, golpetazo 1d6+1 (secundario)

Frente/Alcance: 5' x 5'/5'

Ataques especiales: devorar la mente, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'; RD 20/+1; forma grotesca, rasgos de cieno

Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol -4

Características: Fue 14, Des 1, Con 12, Int-, Sab 1, Car 1

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 6-10 DG (Mediano); 11-15 DG (Grande)

El ladrón de la razón es un infatigable asesino subterráneo, que mata a otras criaturas para robarles su inteligencia. Los ladrones de la razón viven en zonas subterráneas, pero suben a la superficie para cazar. Con su forma normal, un ladrón de la razón, parece un charco espeso de 4' de diámetro formado por un cieno marrón-amarillento. Si se ha alimentado recientemente de una criatura (y, por lo tanto, posee algún tipo de inteligencia) puede imitar la forma de su víctima de una forma vaga. Esta forma imitada, cuyo aspecto es deforme y pringoso, sólo se asemeja muy superficialmente a la criatura que dicho ladrón de la razón ha matado.

Un ladrón de la razón no habla idioma alguno. Cuando roba la razón de una criatura, apenas llega a balbucear algunas palabras en el idioma de dicha criatura.

COMBATE

Un ladrón de la razón golpea a su víctima con un pseudópodo pegajoso. Tras asestar el golpe fatal a su enemigo, roba su intelecto. Una vez que el ladrón de la razón obtiene una pizca de inteligencia, se transforma en un oponente aún más mortífero, ya que puede hacer uso de todas las habilidades, dotes y conjuros absorbidos de su presa. Los ladrones de la razón con inteligencia, buscan sin cesar nuevas presas, ya que están desesperados por evitar volver a su anterior estado descerebrado.

Devorar la mente (Sb): un ladrón de la razón transfiere la puntuación de inteligencia de un oponente hacia sí, infligiendo un golpe mortal por medio de un ataque de golpetazo. Este proceso también cura al monstruo 5 puntos de daño por punto de inteligencia ganado. Al devorar una mente, el ladrón de la razón consigue el acceso a cualquiera de las otras puntuaciones de aptitud del oponente, rangos de habilidades, ataques base, salvaciones base y puede hacer uso de todas las características que sean mayores que las suyas. También accede a la utilización de las dotes del oponente, y a cualquier conjuro arcano preparado. El ladrón de la razón entiende que debe eliminar los componentes de conjuro del cuerpo de la víctima, para lanzar los conjuros. Todos estos rasgos adquiridos duran 24 horas. Si un ladrón de la razón devora la mente de una víctima, mientras posee todavía las aptitudes de una anterior, utiliza las mayores de las dos (la de la nueva víctima, o su valor actual) para los niveles de aptitud, ataques base, salvaciones base, y rangos de habilidades. También consigue todos las dotes y conjuros que poseía la víctima reciente, que no poseía con anterioridad.

Agarrón mejorado (Ex): si un ladrón de la razón golpea a un oponente que es de su mismo tamaño o inferior, con un ataque de golpetazo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +9, incluyendo un bonificador racial +4 en los ataques de presa, por la sustancia pegajosa que recubre su pseudópodo). Si consigue inmovilizar, tiene la posibilidad de realizarla presa normalmente, o simplemente puede utilizar su pseudópodo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el ladrón de la razón no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa lograda y que realice en asaltos sucesivos, comporta automáticamente daño de golpetazo.

Vista ciega (Ex): un ladrón de la razón es ciego, pero todo su cuerpo funciona como un primitivo órgano sensor, que le permite discernir a las presas por medio de la vibración y el olor. Esta

aptitud le permite notar los objetos y criaturas que están a 60'. Normalmente, un ladrón de la razón no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar, para percibir a las criaturas dentro del radio de su visión en la oscuridad.

Forma grotesca (Sb): un ladrón de la razón que haya devorado la mente de una criatura con un nivel de inteligencia de 1 o mayor, puede deformar su cuerpo, hasta formar un extraño reflejo de dicha criatura. Si el ladrón de la razón tiene unas aptitudes que provienen de más de una criatura, adquiere una forma similar a la de la última que ha matado. Un ladrón de la razón de forma humanoide puede blandir armas, haciendo uso de las habilidades de combate de cualquiera de sus víctimas devoradas. Siempre conserva un pseudópodo con el que atacar. Un ladrón de la razón puede conservar su forma grotesca, mientras que posea una puntuación de Inteligencia.

Rasgos de cieno: un ladrón de la razón es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, y polimorfismo. No está sujeto a golpes críticos y no se le puede flanquear.



LEVIATÁN

Bestia mágica Colosal (acuática)

Dados de golpe: 32d10+320 (496pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: Nd 90'

CA: 22 (-8 tamaño, -2 Des, +22

natural), toque 0, desprevenido 22

Ataques: mordisco +39 c/c, o 2 coletazos +39 c/c

Daño: mordisco 4d6+15 y

engullir,

coletazo 2d6+15

Frente/Alcance:

50 x 200' /15'

Ataques especiales:

engullir, embestir, hundir

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/-, visión en la penumbra, RC 36

Salvaciones: Fort +28, Ref +16, Vol 13

Características: Fue 40, Des 7, Con 30, Int 4, Sab 13, Car 5

Habilidades: Escuchar +5, Avistar +5, Nadar +23

Dotes: Voluntad de hierro

Terreno/Clima: acuático/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 25

Tesoro: ninguno (ver texto)

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 33-48 DG (Colosal)

El leviatán es una inmensa criatura marina que fija su residencia en las extensiones acuáticas, normalmente en estrechos muy profundos, aterrizando a las embarcaciones de esa zona durante años. Hunde algunas, mientras que permite que otras pasen sin in-

terferencia alguna, según sus insondables caprichos. Puede que pasen décadas sin verlo. Entonces, de repente y sin razón aparente, se reanudan los ataques, normalmente en un lugar diferente. Se desconoce si se trata de la misma criatura que ha despertado de su hibernación, si es la misma bestia renacida de alguna forma, o si se trata de una criatura totalmente nueva.

El leviatán es una inmensa ballena de unas proporciones casi inimaginables. Algunos han visto su cabeza, otros su cola, pero los que han visto suficiente del monstruo como para determinar su tamaño y aspecto reales, están muertos.

Donde quiera que va un leviatán, le siguen otros depredadores marinos, ya que una embarcación hundida produce un rico campo de alimento para tiburones, barracudas, muchas variedades de peces gigantes, rayas negras e incluso sajuaguines y locathah. Aunque el propio leviatán no tenga el más mínimo interés por los tesoros, el fondo marino bajo su zona de caza se convierte en cementerio de los restos de las embarcaciones hundidas. Muchos de sus cascos están cargados de tesoros y cargamentos muy valiosos.

COMBATE

Obviamente una criatura como el leviatán no tiene enemigos naturales. Todo lo que hay en el océano es su presa, pero las embarcaciones parecen ser las únicas cosas que le llaman la atención. Una vez que rompe o hunde una embarcación, el leviatán retrocede en círculos y empieza a recoger los cuerpos, tanto de los vivos como de los muertos, con su enorme boca de 20' de ancho. Su táctica implica un nivel de ira y deseo de sembrar la destrucción, que contradice su bajo nivel de Inteligencia.

Engullir (Ex): un leviatán puede tragarse a una criatura Enorme o más pequeña por medio de un ataque de mordisco con éxito. El interior del monstruo contiene una masa de agua que aparece en oleadas. Toda criatura engullida debe realizar una prueba de Nadar (CD 15) en cada asalto. El éxito significa que la criatura engullida se lleva 1d3 puntos de daño atenuado, pero puede atacar al leviatán desde dentro con cualquier arma, exceptuando el arco y la ballesta. El fracaso significa que la criatura engullida se lleva 1d6 puntos de daño atenuado y debe intentar inmediatamente una segunda prueba de Nadar (CD15) para evitar ir bajo el agua y empezar a ahogarse. Cualquiera que ataque al leviatán desde el interior golpea automáticamente. Si el leviatán se lleva 50 puntos de daño desde dentro, regurgita todo lo que contiene en su estómago.

Embestrir (Ex): una vez cada 12 asaltos, un leviatán puede alejarse hasta 720' para embestrir a cualquier criatura Grande o más pequeña, y a cualquier embarcación. Para embestrir, el leviatán debe acabar su movimiento en el espacio del objetivo. Si el objetivo es una embarcación, la criatura siempre precede este ataque con un largo acercamiento superficial para que todo el mundo a bordo vea lo que se les viene encima. Este ataque conlleva 8d6 +22 puntos de daño. Si el objetivo es una criatura, puede intentar o un ataque de



oportunidad, o una salvación de Reflejos (CD31) para sufrir la mitad del daño. Al embestrir una embarcación, el leviatán puede hacer una prueba de Fuerza para romper su casco, lo que causa que éste se hunda en 1d10 minutos. La CD de ruptura varía según el tipo de embarcación que embista, en este orden: bote de remos CD 20, chalupa CD 23, velero o nave larga CD 25, navío de guerra CD 27 o galera CD 30. (Ver Capítulo 5 Embarcaciones, en la Guía del Dungeon Master para obtener más información) Sin tener en cuenta el resultado de la prueba, toda criatura que esté a bordo debe intentar un tiro de salvación de reflejos (CD 15). El éxito significa que la criatura se lleva 1d10 puntos de daño al ser derribada por el impacto. El fracaso supone que la criatura es arrojada por la borda.

Hundir (Ex): cada 12 asaltos, un leviatán puede formar olas que surgen del agua de hasta 40' de alto, y luego puede golpear con sus enormes aletas de cola o con su cabeza la superficie. Esto hace que cualquier navío en 300' se vuelque, si el personaje que lo conduce no consigue una prueba (CD15) de Oficio (marinero). Se aplica un modificador a esta prueba, según el tipo de embarcación tal y como se indica: bote de remos -2, navío de guerra +0, galera o chalupa +3, velero +5, nave larga +7. Toda criatura lanzada al agua desde un navío que vuelca, debe lograr una prueba de Nadar (CD 15) o si no comenzará a ahogarse.

LINCE LUMINOSO DEL PANTANO

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 10d10+30 (85 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50'

CA: 15 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 14

Ataques: 2 garras +14 c/c y mordisco +9 c/c

Daño: garra 1d6+5, mordisco 1d8+2

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento 1d3+2, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, movimiento de marjal
Salvaciones: Fort +10, Ref +8, Vol +5
Características: Fue 20, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 15, Car 14
Habilidades: Avistar +8, Escondarse +5*, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +9, Saltar +6
Dotes: Correr, Esquiva, Iniciativa mejorada,
Terreno/Clima: marjal/cualquiera
Organización: solitario, pareja, o manada sedentaria (5-10)
Valor de desafío: 7
Tesoro: ninguno
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)

Los lince luminosos del pantano, son unos excelentes cazadores nocturnos, que rondan los marjales y las húmedas y ruidosas zonas bajas. Les gustan mucho las presas humanoides, y disfrutan especialmente el sabor de la carne de elfo.

El lince luminoso del pantano es un robusto animal, de 9 o 10' de longitud con un cuerpo elegante, ágil y felino. Posee unas grandes garras, una cabeza pequeña y una cola corta. Su pelaje varía del amarillo oscuro hasta el cetrino, y dicho colorido es el que le permite confundirse con facilidad con el entorno pantanoso. Un lince luminoso del pantano no puede hablar, pero puede ser entrenado para entender cualquier idioma.

COMBATE

Los lince luminosos del pantano son unos enemigos muy astutos, tanto si persiguen a su presa durante muchas millas, como si la esperan pacientemente en emboscada. Con frecuencia, hacen uso de su aptitud de luz para sorprender, distraer y confundir a su presa, antes de atacarla con las garras descubiertas.



Los lince luminosos del pantano son animales solitarios, pero se unen para realizar cazar conjuntas.

Abalanzarse (Ex): si un lince luminoso del pantano ataca, puede realizar un ataque completo (incluyendo un intento de desgarramiento; ver abajo) incluso aunque se haya movido.

Agarrón mejorado (Ex): si un lince luminoso del pantano golpea a un oponente, que sea al menos de una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de mordisco, inflige un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +19). Si consigue inmovilizar, también puede desgarrar en el mismo asalto. Posteriormente, tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente o, simplemente puede utilizar sus mandíbulas para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el lince luminoso del pantano no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que consiga y se produzca en asaltos sucesivos, automáticamente inflige daño por mordisco.

Desgarramiento (Ex): en cualquier asalto en que el lince luminoso del pantano tenga agarrado a un oponente (ver agarrón mejorado arriba), puede realizar dos ataques de desgarramiento (+14 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras, equivalentes a 1d3+2 puntos de daño cada uno. El lince luminoso del pantano también puede intentar desgarrar al abalanzarse sobre el oponente.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*atonar*, *contorno borroso*, *fuego feérico*, *luz*. Nivel de lanzador 6*, salvación CD 12+ nivel del conjuro

Movimiento de marjal (Ex): los lince luminosos del pantano no se llevan penalizador de movimiento por desplazarse por marjales o barro.

Habilidades: *un lince luminoso del pantano recibe un bonificador +4 en las pruebas de Escondarse cuando se encuentra en marjales.

LINNORM

Los linnorm son verdaderas criaturas primitivas, consideradas vástagos de los dragones. No se ha visto ningún ejemplar joven desde hace siglos, así que es posible que estos monstruos estén desapareciendo. En cualquier caso, calculando el tiempo como los dragones, los linnorm más jóvenes conocidos son venerables y los individuos más poderosos son incluso más viejos.

Un linnorm se puede diferenciar claramente de sus numerosos parientes dracónicos, porque carece de alas y patas traseras. Un linnorm, de cuerpo inmenso y sinuoso, se mueve combinando caminar, con sus patas delanteras, y arrastrarse como una serpiente.

No existen (que se sepa) linnorm buenos o legales. Estas criaturas, odiadas en todo el universo, son malévolas y crueles. Ninguna de sus tres variantes es famosa por mantener su palabra o cumplir pactos. Lo único bueno que se puede decir, como mucho, de los linnorm es que no todos ellos son avariciosos.

Los linnorm hablan dracónico y abisal.

COMBATE

Los linnorm se basan en sus armas de aliento y su prodigiosa fuerza para el combate. También son unos brillantes tácticos y estrategas, así que normalmente retrasan el ataque hasta que las condiciones les son favorables. Una vez que la batalla está iniciada, rápidamente eligen a los enemigos más peligrosos para eliminarlos rápidamente.

Arma de aliento (Sb): utilizan el arma de aliento como una acción estándar. Una vez que el linnorm espira, debe esperar 1d4 asaltos antes

	Linnorm gris Dragón Enorme	Linnorm aterrador Dragón Colosal	Linnorm rasgadáveres Dragón Gargantuesco
Dados de golpe:	13d12+65 (149pg)	20d12+200 (330pg)	28d12+224 (406 pg)
Iniciativa:	+0	-1	-1
Velocidad:	30', VI 90' (buena), Nd 30'	50', VI 90' (buena), Nd 30'	60', Ec 50', VI 90' (buena), Nd 50'
CA:	27(-2 tamaño, +19 natural), toque 8, desprevenido 27	31 (-8 tamaño, -1 Des, +30 natural), toque 1, desprevenido 31	33 (-4 tamaño, -1 Des, +28 natural), toque 5, desprevenido 33
Ataques:	mordisco +18 c/c y 2 garras +16 c/c y coletazo +16 c/c	2 mordiscos +27 c/c y 2 garras +25 c/c y coletazo +25 c/c	mordisco +37 c/c y 2 garras +35 c/c y coletazo +35 c/c
Daño:	mordisco 2d6+7, garra 2d8+3, coletazo 2d6+10 más veneno	mordisco 4d8+15 más consunción de energía, garra 4d6+7, coletazo 4d6+22	mordisco 4d6+13 más consunción de energía, garra 2d8+6, coletazo 2d8+19
Frente/Alcance:	10 × 30'/10'	40 × 120'/15'	20 × 80'/15'
Ataques especiales:	arma de aliento, aplastar 2d8+10, veneno, aptitudes sortilegas, conjuros	armas de aliento, aplastar 4d8+22, consunción de energía, aptitudes sortilegas, conjuros, barrido con la cola 2d8+22	armas de aliento, aplastar 4d6+19, consunción de energía, aptitudes sortilegas, conjuros, barrido con la cola 2d6+19
Cualidades espec.:	vista ciega 120', RD 15/+1, inmunidades, sentidos agudos, RC 31	vista ciega 120', RD 20/+2, inmunidades, sentidos agudos, RC 36	vista ciega 120', RD 30/+3, inmunidades, sentidos agudos, RC 39
Salvaciones:	Fort +13, Ref +8, Vol +10	Fort +22, Ref +11, Vol +18	Fort +24, Ref +15, Vol +21
Características:	Fue 24, Des 11, Con 20, Int 14, Sab 19, Car 17	Fue 40, Des 8, Con 31, Int 15, Sab 22, Car 21	Fue 36, Des 9, Con 26, Int 17, Sab 20, Car 19
Habilidades:	Averiguar intenciones +12, Avistar +17, Buscar +14, Concentración +20, Conoc. de conjuros +13, Diplomacia +7, Engañar +11, Escuchar +17, Escudriñar +16, Intimidar +5, Nadar +15, Saber (arcano) +16	Avistar +26, Buscar +24, Concentración +30, Conoc. de conjuros +21, Diplomacia +7, Engañar +24, Escuchar +26, Escudriñar +24, Intimidar +7, Nadar +23, Saber (arcano) +24	Averiguar Intenciones +32, Avistar +32, Buscar +30, Concentración +30, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +10, Engañar +28, Escondarse +15, Escuchar +32, Escudriñar +25, Intimidar +6, Nadar +21, Saber (arcano) +30
Dotes:	Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Engarro	Alerta, Apresurar aptitud sortilega, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro	Alerta, Ampliar conjuro, Apresurar aptitud sortilega, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Hendedura
Terreno/Clima:	cualquier colina o montaña	cualquier terreno	cualquier terreno
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	20	25	28
Tesoro:	estándar	estándar	doble estándar
Alineamiento:	caótico maligno (normalmente)	caótico maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	14-18 DG (Enorme)	21-26 DG (Colosal)	29-34 DG (Gargantuesco)

de volver a utilizar el arma de aliento, independientemente de los diferentes tipos que pueda tener. El chorro que sale del arma de aliento siempre comienza en la boca del linnorm y se extiende en la dirección que él elija, en un área tal y como se indica en la descripción. Cuando la utiliza, el linnorm puede elegir configurar su arma de aliento en forma de línea o un cono. Las dimensiones exactas dependen de la variedad del linnorm (ver las descripciones individuales), pero las líneas son siempre de 5' de alto y 5' de ancho y los conos tienen la misma amplitud de altura, anchura y longitud. Si el arma de aliento inflige daño, toda criatura presa en esta zona puede intentar una salvación de Reflejos (ver las descripciones individuales de las CD) para llevarse la mitad del daño. Las salvaciones contra las armas de aliento no dañinas tienen la misma CD, pero los tipos varían como se indica.

Aplastar (Ex): un linnorm que vuela puede aterrizar sobre los oponentes que sean de tres o más categorías inferiores a la suya como acción estándar. Un ataque por aplastamiento afecta a tantas criaturas como quepan bajo el cuerpo del linnorm. Toda criatura en la zona afectada debe conseguir una salvación de Reflejos (CD igual al del arma de aliento del linnorm), o resultará sujeto automáticamente, y recibirá la cantidad establecida de daño contundente.

Posteriormente si el linnorm decide mantener la sujeción, se considera un ataque normal de presa. Mientras está sujeto, el oponente recibe un daño por aplastamiento en cada asalto.

Barrido con la cola: un linnorm puede barrer con su cola como acción estándar. El barrido afecta a las criaturas que sean cuatro o más categorías inferiores a la suya, dentro de un semicírculo con un

radio de 20' con su epicentro en la retaguardia del linnorm. Toda criatura afectada que no consiga una salvación de Reflejos (CD igual al del arma de aliento del linnorm) se lleva la consiguiente cantidad de daño, conseguir una salvación reduce el daño a la mitad.

Vista ciega (Ex): un linnorm puede percibir lo que le rodea por medios no visuales (sobre todo por el oído y el olfato, pero también sintiendo las vibraciones y otras pistas ambientales). Esta aptitud le permite discernir los objetos y las criaturas que estén en un radio de 120'. Un linnorm normalmente no necesita realizar pruebas de Aristar o Escuchar para percibir a las criaturas que están dentro del campo de su visión en la oscuridad.

Inmunidades: un linnorm es inmune al sueño y a los efectos de la parálisis.

Sentidos agudos (Ex): un linnorm puede ver cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra, y dos veces mejor con luz normal. También tiene visión en la oscuridad en una distancia de 120'.

LINNORM GRIS

Estas criaturas son las más pequeñas de entre los linnorm. También son las más malvadas y agresivas.

El cuerpo de un linnorm gris es largo, brillante y muy semejante al de una serpiente. Nunca utiliza sus dos brazos para arrastrarse o apoyarse. Por el contrario, se mueve por entero como una serpiente, manteniendo la parte frontal de su cuerpo constantemente muy erguida. Sus escamas poseen una sutil gama de diferentes tonalidades grises.

Un linnorm gris quiere ser el dueño de todo lo que ve, así que siempre busca una cueva natural en un lugar alto donde tenga una visión panorámica. Por extensión, cualquier criatura que ve, la considera un intruso y jamás tolera a los intrusos dentro de su territorio. Tan pronto como ve a los intrusos, se mueve para atacar, normalmente con un

vuelo mágico o caminando con el viento. Un linnorm gris no se detiene a estudiar a sus enemigos, o a diseñar cuidadosamente una trampa; muy al contrario, se sirve de la velocidad, el terror y el ataque aplastante.

Combate

Un linnorm gris lanza tantos conjuros como le resulta posible mientras se aproxima a los enemigos, pero prefiere luchar con dientes y garras antes que rechazar y arrojar a los enemigos con la magia. Por otro lado, prefiere lanzar conjuros antes que ser derrotado, así que siempre se decanta por el lado de la supervivencia. En situaciones muy comprometidas, un linnorm gris normalmente utiliza *fundirse con la piedra* para esconderse, y luego el conjuro *caminar con el viento*, o cualquier otro para marcharse de allí.

Respiración de ácido (Sb): un linnorm gris puede espirar un limo cáustico en forma de cono de 50', o de línea de 100'. Este ataque conlleva 6d8 puntos de daño por ácido, o la mitad de dicha cantidad si se logra una salvación de Reflejos (CD 21). Si no se consigue, el limo también corroe las armas de metal no mágicas y la armadura, dejándolas inservibles durante 1d6+5 asaltos.

Veneno (Ex): la punta de la cola de un linnorm gris lleva un aguijón venenoso que inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 21) con cada ataque de coletazo que consigue. El daño inicial es de 1d6 puntos de daño de Constitución, y el daño secundario es de 2d6 puntos de daño de Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*protección contra las flechas, volar*, 3/día—*cambiar de forma, caminar con el viento, contagio, fundirse con la piedra*. Nivel de lanzador 17, salvación CD 13+nivel del conjuro.

Conjuros: un linnorm gris puede lanzar conjuros divinos con un nivel de clérigo de 17. Tiene acceso a conjuros de los dominios Destrucción y Mal (conjuros/día/6/6/6/6/6/4/4/3/2/1; salvación CD 14+ nivel del conjuro).

Dotes: una criatura que es lanzada por un linnorm gris tras ser engarrado, sale despedido a 70' y se lleva 7d6 puntos de daño. Si el linnorm gris está volando, la criatura se lleva este daño o el daño por caída correspondiente, pero siempre el mayor.

LINNORM ATERRADOR

El linnorm aterrador es el más grande de los linnorm. Estas criaturas, muy agresivas territorialmente, defienden sus vastas guaridas de los intrusos muy vigorosamente.

Un linnorm aterrador puede crecer longitudinalmente de una forma inmensa. Posee dos cabezas peludas y dracónicas (cada una reposa sobre su propio cuello sinuoso) si-



tuadas en la parte superior de su cuerpo mastodóntico. Un linnorm aterrador tiene unas escamas que suelen ser de color negro azabache, pero que al brillar y parpadear muestran tonalidades entre el negro y el gris, e irradian una luz que parece salir de su interior.

Esta criatura prefiere guarecerse en una cueva que se encuentre en algún confin remoto y desértico. Pocas cavernas naturales son lo suficientemente grandes como para albergar a un linnorm aterrador con comodidad, así que normalmente dedica una considerable energía, a lo largo de varios siglos, a excavar su hogar. Finalmente, su guarida se convierte en un enorme laberinto subterráneo de túneles que se cruzan, conductos muy bajos, lagos, manantiales de agua caliente y enormes grutas naturales, que pueden prolongarse muchas millas bajo la superficie. Los invasores podrían vagar durante semanas por la guarida de un linnorm sin llegar a encontrarse con el monstruo. La criatura también llena su guarida de trampas mortales para capturar, desconcertar o asesinar a los intrusos. Estos obstáculos suelen estar contruidos alrededor de peligros naturales, como géiseres hirvientes, y en otras ocasiones incluyen activadores de trampas, como enormes piedras que pueden sellar túneles.

El tesoro no es importante para el linnorm aterrador, al contrario que para el dragón. Un linnorm aterrador normal acumula una gran riqueza a lo largo de su longeva vida, pero no se preocupa mucho por ella. La mayor parte de su tesoro yace olvidado allí donde lo hubiera tirado, tras haberlo examinado brevemente. Dada la extensión de la guarida de la criatura y la forma tan dejada en que abandona las cosas de valor, totalmente esparcidas, podría parecer fácil entrar, coger unas cuantas bolsas de oro y plata y escapar sin ser visto. Sin embargo, de hecho, hacer algo así supondría con toda seguridad un castigo ejemplar. A un linnorm aterrador no le importa si un ladrón le roba una bolsa de gemas, un antiguo cetro mágico o un cubo de piedras, sólo le preocupa que la santidad de su guarida se haya violado y que le hayan robado sus posesiones. Si esto ocurre, hace todo lo que está en su mano para recuperar los objetos robados y castigar a los ladrones. Llegado el caso, descarga su ira contra lo que le rodea, devastando el campo, arrasando las aldeas, quemando los cultivos y devorando el ganado.

Los linnorm aterradores siempre se muestran hoscos y no se comunican.

Combate

Un linnorm aterrador se apoya fundamentalmente en las armas de aliento de sus dos cabezas y en sus conjuros para el combate. Una vez que sus oponentes están gravemente heridos, pasa al combate cuerpo a cuerpo.

Arma de aliento (Sb): como acción estándar, un linnorm aterrador puede respirar con una o con ambas cabezas a la vez. Puede producir dos tipos diferentes de armas de aliento, de fuego o de frío. Si el aliento es en forma de cono tiene 70', si es en forma de cono y 140' si es en forma de línea. Sea cual sea su forma, el aliento de frío supone 12d6 puntos de daño por frío y el aliento de fuego supone 12d6 puntos de daño por fuego. Si consigue una Salvación de Reflejos (CD30) reduce el daño de cada ataque a la mitad. Una criatura atrapada por ambas armas de aliento se ve dañada por ambas y debe salvarse de ambas por separado.

Consunción de energía (Sb): toda criatura viviente mordida por cualquiera de las cabezas de un linnorm aterrador obtiene un nivel negativo. Por cada nivel negativo otorgado, el linnorm aterrador

cura 5 puntos de daño. Si la cantidad de la curación es mayor que el daño que ha recibido la criatura, gana cualquier exceso como puntos de golpe adicionales temporales. Si el nivel negativo no se ha quitado (con un conjuro como el de *restablecimiento*) antes de que pasen 24 horas, el oponente dañado debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD25) para quitarlo. El fracaso significa que el nivel del oponente (o DG) se reducen en uno.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*telequinesia*, *volar*; 4/día—*remover tierra*; 3/día—*palabra de poder aturridor*; 2/día—*antipatía*, *simpatía*. Nivel de lanzador 18, salvación CD 15+ nivel del conjuro.

Conjuros: un linnorm aterrador puede lanzar conjuros arcanos como un hechicero de nivel 18 (conjuros conocidos 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; conjuros/día 6/8/7/7/7/7/6/6/5/3; salvación CD 15+ nivel del conjuro).

Inmunidades (Ex): además de los efectos de sueño y de parálisis, un linnorm aterrador es inmune a todos los conjuros de la escuela de Encantamiento.

Dotes: una criatura que es lanzada por un linnorm aterrador tras haber sido engarrada, sale despedida a 120' y se lleva 12d6 puntos de daño. Si el linnorm aterrador está volando, la criatura se lleva este daño o el correspondiente a la caída, dependiendo de cual sea el mayor.

LINNORM RASGACADÁVERES

Esta horripilante bestia se considera como la peor de un grupo ya de por sí muy malo. Los personajes que son lo suficientemente afortunados como para toparse con la criatura en un raro momento de buen humor, descubren que es conocedora de muchos misterios mágicos antiguos. Sin embargo, sea cual sea su estado de ánimo, los encuentros con la bestia suelen terminar por lo general en una sangría, a menos que los intrusos le paguen un alto precio (y ni siquiera esto significa estar a salvo).

El descomunal cuerpo del rasgacadáveres es sólo un poco más corto que el de un linnorm aterrador, pero normalmente lo coloca de forma muy compacta. Sus escamas están cubiertas de cieno, hongos, musgo, líquenes y matas de cilios ramificadas. Cuando está echado sin moverse, un rasgacadáveres parece un enorme y viejo árbol caído.

Los rasgacadáveres se adaptan muy fácilmente a cualquier tipo de clima y terreno, pero siempre construyen sus moradas bajo antiguos terrenos de sepultura. Sus guaridas están normalmente protegidas por sirvientes muertos vivientes de todo tipo, desde esqueletos a muertos vivientes muy poderosos, como vampiros y banshees. Estas criaturas suelen ser lo que queda de aventureros que vinieron buscando tesoros, o simplemente de viajeros sin suerte, que merodearon demasiado cerca del territorio de la criatura. Cuando no están de guardia, estos muertos vivientes excavan en las antiguas tumbas encima de la guarida del rasgacadáveres y buscan más oro, gemas y otros tesoros para aumentar el tesoro de la bestia.

Combate

Raras veces un rasgacadáveres combate en su guarida, ya que prefiere que los intrusos nunca encuentren su morada. En vez de eso, cuando se acerca una amenaza, envía a sus secuaces muertos vivientes para contener a los extraños y estudiar sus flaquezas. Entonces, cuando considera que tiene suficiente información sobre sus enemigos, remonta el cielo y ataca con sus armas de aliento y con-

uros, aplastando o dando zarpazos a los personajes paralizados, en cuanto tiene la oportunidad. Ataca con sus dientes o garras sólo como último recurso.

Arma de aliento (Sb): como acción estándar, un rasgacadáveres puede exhalar parálisis o enfermedad, en forma de cono de 60', o en forma de línea de 120'. El aliento de parálisis obliga a toda criatura alcanzada por él, a conseguir una salvación de Fortaleza (CD32) o si no resultará paralizada durante 1d6+12 rondas. Toda criatura alcanzada por el aliento de enfermedad, debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD32) o si no contraerá la fiebre linnorm. El periodo de incubación es de 12 horas y la enfermedad supone 1d6 puntos de daño de Fuerza y 1d3 puntos de daño de Constitución (ver Enfermedades, en el capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER).

Consumción de energía (Sb): toda criatura viviente, alcanzada por la garra de un rasgacadáveres recibe un nivel negativo. Por cada nivel negativo concedido, el rasgacadáveres cura 5 puntos de daño. Si la cantidad de la cura es mayor que el daño que ha sufrido la criatura, gana cualquier exceso como puntos de golpe adicionales temporales. Si el nivel negativo no se ha quitado con un conjuro como el de *restablecimiento* antes de que pasen 24 horas el oponente herido debe lograr una salvación de Fortaleza (CD28) para quitarlo. El fracaso significa que el nivel del oponente (o Puntos de Golpe) se reducen en uno.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—volar; 1/día—controlar muertos vivientes, enervación, etereidad, hablar con los muertos, mano espectral, oscuridad, polimorfarse, protección contra el bien, puerta dimensional, reanimar a los muertos, respiración acuática, toque vampírico. Nivel de lanzador 15; salvación CD 14+ nivel del conjuro.

Conjuros: un rasgacadáveres puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de nivel 17. Tiene acceso a conjuros de los dominios Destrucción y Mal (conjuros/día 6/7/6/6/6/5/4/3/2/1; salvación CD 15+ nivel del conjuro.)

Dotes: una criatura que es arrojada por un rasgacadáveres tras haber sido engarrada, sale despedida a 110' y se lleva 11d6 puntos de daño. Si el rasgacadáveres está volando, la criatura se lleva este daño o el correspondiente al daño por la caída, dependiendo de cual sea el mayor.

LOXO

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 5d8+5 (27pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 14 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenido 13

Ataques: maza de armas Enorme +8 c/c y 2 golpetazos +3 c/c, o 2 golpetazos +8 c/c o jabalina Grande +5 a distancia



Daño: maza de armas enorme 2d8+6, golpetazo 1d6+2(secundario) o 1d6 +4 (primario), o Jabalina Grande 1d8 +4

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: furia bersérker, pisotear 1d8+6

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +4

Características: Fue 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 8

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +8, Supervivencia +8, Trepas +6

Dotes: Ataque poderoso

Terreno/Clima: llanuras templadas

Organización: solitario, pareja, compañía (3-5), o rebaño (20-40 más 20% No combatientes más 1-4 exploradores de 2º nivel, 1 mago de 2º nivel y 1 explorador de 3º-5º nivel)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los loxo son unas criaturas normalmente pacíficas que, sin embargo, defienden sus territorios y a sus familias con una gran tenacidad. Se encuentran entre los moradores del desierto más peligrosos para aquellos que desencadenen su ira.

Un loxo tiene la apariencia de un elefante humanoide. Su piel es gris-azulada, rugosa y está cubierta de un pelaje escaso y duro. Tiene unos miembros redondos y gruesos, pies planos, dedos rechonchos y cortos y unas orejas enormes. Su rasgo más sorprendente es el de poseer un par de trompas, que nacen en su cara, en-

marcadas por unos largos colmillos. Cada trompa es de 2' de longitud, terminando en una especie de tres dígitos. El loxo típico prefiere las vestimentas simples y rústicas, especialmente las confeccionadas con telas adornadas con círculos o diamantes.

Los loxo hablan su propio idioma y común.

COMBATE

Los loxo prefieren el cuerpo a cuerpo al combate a distancia, utilizando armas arrojadas sólo cuando no pueden acercarse a los enemigos. Si un rebaño se ve amenazado, el loxo macho adulto ataca a los intrusos, mientras las hembras trasladan a los jóvenes a una zona protegida. Una vez que los jóvenes están a salvo, los machos realizan una retirada táctica hacia las hembras, para que ellas también se puedan unir al combate cuerpo a cuerpo.

Furia bersérker (Ex): un loxo que ve cómo un miembro de su clan ha sido matado o herido siente el estallido de la furia bersérker. Durante 6 asaltos el loxo gana un bonificador de Fuerza +4, un bonificador +4 de Constitución, y un bonificador de moral +2 en salvaciones de Fortaleza pero se lleva un penalizador -2 en Clase de Armadura.

Se mantienen los siguientes cambios mientras dura la furia bersérker: DG 5d10+15 (37 pg); CA 12, toque 9, desprevenido 11; Atq. +10 c/c (2d8+9, maza de armas Enorme) y +5 c/c (2d6+3, 2 golpetazos), o +10 c/c (1d6+6, 2 golpetazos), o +5 c/c (1d8+6, Jabalina Grande), AE pisotear 1d8+9 (CD 18); Salv. Fort +4, Ref +5 Vol +6; Fue 23, Con 17; Trepas +8. Una vez que la ira bersérker termina, el loxo se encuentra fatigado (penalizador -2 a la Fuerza, penalizador -2 a la Constitución, no puede embestir ni correr) hasta el final del encuentro.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, un loxo puede pisotear a oponentes Medianos o más pequeños. Este ataque supone 1d8+6 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD16) para sufrir la mitad del daño.

SOCIEDAD LOXO

Los rebaños loxo son seminómadas. Se trasladan por una misma área y recojen frutas y castañas de arboledas o árboles que han plantado. Cuando llegan a una arboleda o a una zona adecuada para pacer, construyen casetas temporales que les sirvan como refugio, hasta que llegue el momento de seguir trasumiendo. Los loxo necesitan unas enormes cantidades de hierba y otros recursos vegetales para alimentar sus enormes cuerpos. Cuando no comen, estas criaturas tallan obras de arte rústicas, que truecan por objetos o herramientas que necesitan.

Los rebaños loxo se dividen en clanes, y todos los miembros de un mismo clan llevan el mismo di-

seño en la ropa. Cada rebaño cuenta con un jefe (llamado lox-hik o teniente del rebaño) que es un explorador y con un tunnuk, que al menos posee dos niveles de mago.

PERSONAJES LOXO

La clase predilecta de un loxo es la de explorador. Los exploradores loxo eligen a los enemigos principales de entre las amenazas más comunes para sus territorios y hábitats.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un explorador loxo es igual a su nivel de clase +7; por lo tanto, un explorador loxo de 1.º nivel, tiene un NEP de 8, lo que equivale a un personaje de 8.º nivel.

MÁLVALOCK

Aberración Menuda

Dados de golpe: 4d8 (18 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20'

CA: 13 (+2 tamaño, +1 Des), toque 13, desprevenido 12

Ataques: 2 garras +3 c/c

Daño: garra 1d2-2

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2/0'

Ataques especiales: aura de miedo, transformación málvalock, parálisis, desgarrar la mente,

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', puerta dimensional, telepatía

Salvaciones: Fort +1, Ref +2, Vol +5

Características: Fue 6, Des 13, Con 10, Int 11, Sab 12, Car 15

Habilidades: Avistar +4, Escondese

+16, Escuchar +5, Moverse

sigilosamente +8,

Supervivencia +8

Dotes: Rastrear (A)

Terreno/Clima: subterráneo, bosque templado/cualquiera

Organización: cepa (3-5)

Valor de desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 5-6 DG (Menudo);

7-8 DG (Pequeño)

Estas criaturas horribles y despreciables fueron una vez humanos, enanos, elfos, gnomos y medianos. Por medio de unas torturas indescriptibles, se les transformó en las horripilantes criaturas conocidas como málvalocks. Ahora, ellos mismos realizan las espantosas obras que ya hicie-



son sus creadores, secuestran a los viajeros y aventureros para infligirles esa misma metamorfosis de pesadilla.

Un málvalock es una grotesca parodia de una criatura humanoide. Mide unos 2' de alto, pero su cuerpo está encorvado y deformado, esto hace que arrastren por el suelo las garras con forma de gancho que le sirven de manos. Su piel está llena de espinas peludas y de unas dolorosas úlceras.

Los málvalock evitan la luz, y por ello excavan sus guaridas en lo más profundo de los bosques perdidos. A menudo, crean enormes laberintos de túneles que conectan cavernas subterráneas y así pueden recorrer grandes distancias sin aventurarse en el exterior. Las entradas a las guaridas málvalock están camufladas de forma muy cuidadosa y selladas con piedras planas. Si las criaturas descubren que una de sus entradas ha sido manipulada, rastrean y capturan a los intrusos para proteger sus secretos. Los málvalock se comunican totalmente por medio de la telepatía. También pueden emitir gruñidos y chasquidos, pero estos sonidos no forman de por sí un idioma. A veces las criaturas tienen que estar hablando para ocultar su aptitud telepática a los enemigos.

COMBATE

Los málvalock luchan si se ven obligados a ello, pero son unos luchadores débiles. Prefieren elegir a un miembro de un grupo cada vez, durante un largo periodo de tiempo. El primer ataque que suelen lanzar contra su objetivo elegido, es el de un lento asalto mental (ver 'Rasgar la mente', abajo). Se sabe que algunos málvalock han acechado y acosado a sus víctimas de esta forma, durante días.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un málvalock puede producir un efecto de miedo en una explosión de 30' de radio, cuyo epicentro sea él mismo. Toda criatura que se encuentre dentro de esta zona y que no consiga una salvación de Voluntad (CD14) se vuelve catatónica, debido al miedo durante 1d4+4 asaltos. Durante este tiempo, se acurruca, se agarra las rodillas, o simplemente se queda de pie, temblando y con los ojos desorbitados. Toda criatura que recibe un tiro de salvación contra este efecto, no puede ser dañada otra vez por el aura de miedo del málvalock en 24 horas.

Transformación málvalock (Sb): los málvalock arrastran a sus víctimas hacia sus guaridas y las atan para evitar que se escapen, antes de iniciar la transformación (una criatura capturada puede deshacerse de sus ataduras y abrirse paso luchando, pero aún así tiene pocas probabilidades, especialmente porque la altura de los túneles laberínticos de las guaridas de los málvalock hace que las criaturas medianas tengan que apoyarse en las manos y las rodillas para poder escapar). Entonces tres o más de ellos se reúnen para tocar al humanoide o humanoide monstruoso indefenso. Tras 1d6 horas de dicho contacto físico con los málvalock, todas las puntuaciones de aptitud del sujeto descienden a 1 (excepto en el caso de que ya se encuentre a 0) reduciéndolo a una criatura babeante e indefensa (sin tiro de salvación). Un conjuro de sanar o de restablecimiento mayor en este momento es el que puede restablecer a la criatura a su estado normal. En otras 1d6 horas, se completa la transformación; el sujeto se transforma para siempre en un málvalock y pierde todas sus clases y aptitudes anteriores. En este punto, sólo un conjuro de deseo o milagro pueden ayudar a la víctima.

Parálisis (Ex): toda criatura herida por la garra de un málvalock debe realizar una salvación de Fortaleza (CD14) o resultará paralizada durante 3d6 asaltos. Los málvalock utilizan este tiempo para

atar a la criatura paralizada. Una vez que está atada, un humano estándar puede ser transportado por tres málvalock.

Desgarrar la mente (Sb): un málvalock puede proyectar pensamientos y sugerencias dentro de la mente de una sola criatura en un radio de 300'. Estos pensamientos están normalmente diseñados para causar paranoia. Son imágenes de monstruos al acecho u ojos que observan, la sensación de ser seguido, observado o juzgado. El objetivo de esta fantasmagoría enajenadora debe conseguir una salvación de Voluntad (CD14) o se llevará 1d4 puntos de daño de Sabiduría. Una vez que el málvalock utiliza esta aptitud, debe esperar 1d4 asaltos antes de poder volver a hacerlo.

Puerta dimensional (Sb): una vez cada dos asaltos, un málvalock puede producir un efecto como el de un conjuro de puerta dimensional, solo que el alcance es sólo de 60' y además no puede transportar ningún peso adicional.

Telepatía (Ex): un málvalock puede comunicarse telepáticamente con toda criatura que tenga un idioma. Esta comunicación tiene una distancia de 300'.

MANDÍBULA CENAGOSA

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 8d10+24 (68 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 20', Nd 30'

CA: 17 (-1 tamaño, +1 Des, +7 natural), toque 10, desprevénido 16

Ataques: 2 tentáculos desgarradores +11 c/c y mordisco +6 c/c

Daño: tentáculo desgarrador 1d6+4, mordisco 1d8+2

Frente/Alcance: 5 x 10'/10'

Ataques especiales: constreñir 2d8+6, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, pisotear 2d6+6

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, visión en la penumbra, olfato, RC 18

Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +5

Características: Fue 19, Des 12, Con 17, Int 3, Sab 12, Car 16

Habilidades: Escondarse +7*, Nadar +12, Supervivencia +3

Dotes: Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: marjal templado

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)

Las mandíbulas cenagosas esperan, justo bajo la superficie del agua de los pantanos, los ríos de aguas tranquilas y los lagos, a que las presas potenciales se acerquen al agua para beber. En este estado, este depredador carnívoro se parece a un simple tronco flotante (hecho que muchos aventureros imprudentes han llegado a descubrir).

Este terrible depredador de los pantanos se parece a un cocodrilo con un tentáculo verde elástico que nace de cada extremo de su boca. Sus inmensas fauces están llenas de unos dientes afilados como cuchillos.

Las mandíbulas cenagosas son fuertemente territoriales; se sabe que son capaces de llegar a atacar a otros de su especie, que se meten en las zonas que ellos dominan. Si algún desastre produce la existencia de una mayor cantidad de carne disponible, de la que uno de ellos pudiera comer, permiten a otros de su especie que compartan el botín, para después marcharse en paz. Si se ven dos mandíbulas cenagosas, es porque se están cortejando pacíficamente, preparándose para el apareamiento.

COMBATE

Una mandíbula cenagosa normalmente intenta agarrar a las criaturas que son de dos o más categorías inferiores a la suya, con sus tentáculos y los arrastra bajo el agua para que se ahoguen. Frente a las criaturas más grandes, en un radio de 40', utiliza *retardar*, entonces embiste desde el agua, carga con todo el cuerpo y pisotea a su presa antes de agarrarla y volver al agua. Una mandíbula cenagosa no ataca si no puede alcanzar a su presa con sus tentáculos, o con un solo ataque de 40'. Las criaturas más grandes, o aquellas que muestran ser una amenaza, encuentran difícil perseguir al monstruo, ya que éste utiliza *ablandar tierra y piedra* para transformar la orilla del agua en una ciénaga, entonces se aleja nadando o utiliza *caminar sobre las aguas* para cruzarla.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, una mandíbula cenagosa puede aplastar a un oponente agarrado, lo que supone 2d8+6 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si una mandíbula cenagosa ataca a un oponente que sea al menos de una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de tentáculo desgarrador, inflige un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +24, incluyendo un bonificador ra-

cial +8 en las pruebas de presa). Si consigue inmovilizar, también constreñe en el mismo asalto. Posteriormente, la mandíbula cenagosa tiene la posibilidad de realizarla presa normalmente, o simplemente puede utilizar sus tentáculos para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero la mandíbula cenagosa no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos, automáticamente comporta daño por tentáculo desgarrador.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*ablandar tierra y piedra*, *caminar por las aguas*, *retardar*. Nivel de lanzador 5; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, una mandíbula cenagosa puede pisotear a los oponentes que sean al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque supone 2d6+6 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o bien una salvación de Reflejos (CD 18) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): una mandíbula cenagosa puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Habilidades: *Una mandíbula cenagosa recibe un bonificador +20 en las pruebas de Esconderse +20 cuando está en el agua.

MARRASH

Ajeno Mediano (maligno, legal)

Dados de golpe: 7d8+7 (38 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30', VI 70' (buena)

CA: 19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, desprevenido 16

Ataques: 2 garras +8 c/c y mordisco +3 c/c o arco largo compuesto reforzado (bonificador de Fue +1) +10/+10 a distancia

Daño: garra 1d4+1, mordisco 1d6, arco largo compuesto reforzado (bonificador de Fue +1) 1d8+1/X3

Frente/Alcance: 5' x 5'/5'

Ataques especiales: enfermedad, arco doble, flecha taklif

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, protección contra las flechas, olfato

Salvaciones: Fort +6, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 13, Des 16, Con 13, Int 9, Sab 12, Car 8

Habilidades: Avistar +11, Buscar +8, Equilibrio +15, Escuchar +11, Piruetas +13, Saltar +3

Dotes: Disparo a bocajarro, Esquiva

Terreno/Clima: jungla templada y desierto

Organización: solitario, pareja, o formación de vuelo (3-6)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar más 1 flecha taklif

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 8-12 DG (Mediano)

Un marrash es un portador de plagas que expande la enfermedad a través del combate.



MC

Físicamente, un marrash se parece a un gnoll alado, solo que tiene garras en las manos y en los pies, y unas patas como las de un pájaro, con dobles articulaciones. Mide unos 5' de alto y la amplitud de sus alas es de 10'. En ocasiones los magos o hechiceros invocan a los marrash al plano Material, para que actúen como guardias, asesinos, o como instrumentos de terror y venganza. Cada marrash lleva un arco largo compuesto y un caraj de flechas. Casi un tercio de sus flechas son portadoras de enfermedad; el resto son normales, excepto una (una flecha taklif). Toda criatura alcanzada por esta flecha contrae una enfermedad parecida a la variante marrash de la fiebre de la mugre (ver 'Enfermedades', abajo), excepto porque dentro del cuerpo de la víctima se genera el espíritu de un nuevo marrash. Cuando la criatura infectada muere, el espíritu marrash devora su alma en los siguientes 1d6 días. Una vez que se completa este proceso, el nuevo marrash sale del cadáver reconstituido de la víctima, que ahora presenta la forma de un marrash.

Como la mayoría de los seres del plano exterior, los marrash no son sirvientes por voluntad propia de quienes les invocan. Un marrash forzado a servir a un mortal, intenta hacer uso de su flecha taklif contra su dueño sin que éste lo sepa, con la esperanza de que el nuevo marrash libere a su familiar de la unión.

Los marrash hablan común e infernal.

COMBATE

Los marrash se consideran débiles y vulnerables en tierra, así que siempre que les resulta posible, están en el aire.

Enfermedad (Ex): toda criatura alcanzada por la flecha de enfermedad del marrash, debe lograr una salvación de Fortaleza (CD14) o si no contraerá una versión del plano exterior de la fiebre de la mugre, mucho más virulenta. El periodo de incubación es de 1d3 días y la enfermedad supone 1d3 puntos de daño de Destreza y 1d3 puntos de daño de Constitución (ver Enfermedades, en el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER). Cada día que pase y continúe la enfermedad, la criatura infectada debe conseguir una segunda salvación de Fortaleza (CD14), o en su lugar, 1 punto de ese día de los daños de Destreza y Constitución, se convierte en consunción de Constitución.

Arco doble (Ex): en la batalla, un marrash volador coge el arco largo con las garras de sus pies y tensa la cuerda con ambas manos. Esta técnica tan poco usual le permite disparar dos flechas casi si-

multáneamente con su bonificador de ataque más alto y como acción de ataque completo.

Flecha taklif: toda criatura alcanzada por una flecha taklif, debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD 14) o contraerá una enfermedad similar a la variante marrash de la fiebre de la mugre (ver 'Enfermedades', arriba). El periodo de incubación es de 1 día y la enfermedad supone 1d3 puntos de daño de Destreza y 1d3 puntos de daño de Constitución (ver 'Enfermedades', en el capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER). Sin embargo, una criatura que no logre un tiro de salvación de Fortaleza, tras su infección inicial, muere al instante y ni revivir a los muertos, ni la resurrección pueden devolverle la vida.

El cuerpo se levanta bajo la forma de un nuevo marrash 1d6 días después.

Protección contra las flechas (St): un marrash puede utilizar la protección contra las flechas, como el conjuro, cuando lo desee. Nivel de lanzador 10.

Rasgos de ajeno: un marrash tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir o resucitar.

Olfato (Ex): un marrash puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.



MASTÍN DE VISIÓN ETÉREA

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 10d10 +30 (85pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50'

CA: 15 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 14

Ataques: mordisco +13 c/c

Daño: mordisco 2d6+6

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, tirón

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', mordisco etéreo, visión

en la penumbra, olfato, visión verdadera

Salvaciones: Fort +10, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 19, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 12

Habilidades: Avistar +8°, Escuchar +9, Saltar +9, Supervivencia +5

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terreno frío o templado/cualquiera

Organización: solitario o manada (5-20)
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 11-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)

Los mastines de visión etérea son unos fieros depredadores oriundos de las zonas árticas y subárticas del plano Material. Estos imponentes y musculosos caninos sienten predilección por la carne etérea, por eso la persiguen con fruición, ignorando a menudo a presas más fáciles del plano Material, y con una gran preferencia por cazar en el plano Etéreo.

Un mastín de visión etérea se parece a un enorme lobo horrible, con un pelaje espeso y negro, de enormes zarpas. Su cabeza es muy ancha, su hocico es corto y ancho, y sus dientes brillan con un matiz perla azulado. El mastín de visión etérea típico mide 8' y pesa 700 libras. Los mastines de visión etérea hablan común.

COMBATE

Los mastines de visión etérea son unos carnívoros salvajes y agresivos, que normalmente cazan en enormes manadas, rodean a su presa para evitar que escape y luego la acorrala para matarla. Debido a que las presas etéreas son más difíciles de atrapar que las criaturas del plano Material, los mastines de visión etérea siempre atacan rápidamente, sujetándolas con sus mandíbulas.

Agarrón mejorado (Ex): si un mastín de visión etérea ataca a un oponente que sea al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +18). Si consigue inmovilizar en una criatura etérea, puede intentar un ataque de tirón en el siguiente asalto. Igualmente, el mastín de visión etérea tiene la posibilidad de realizarla presa normalmente, o simplemente puede utilizar sus mandíbulas para aga-



rrar al oponente (-20 penalizador en la prueba de presa, pero el mastín de visión etérea no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que consiga en asaltos sucesivos, automáticamente supone un daño por mordisco.

Tirón (Sb): un mastín de visión etérea puede tirar de un oponente etéreo apresado, para llevarlo al plano Material, si logra una prueba de presa con éxito (bonificador de presa +18). Un oponente tironeado se ve entonces atrapado en el plano Material, a menos que cuente con los medios para volver al plano Etéreo.

Mordisco etéreo (Sb): los dientes de un mastín de visión etérea tienen aptitudes similares a las de un arma fantasmal y le permiten morder a criaturas etéreas, así como negar la posibilidad normal de fallo en cualquier ataque contra una criatura incorporeal.

Olfato (Ex): un mastín de visión etérea puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Visión verdadera (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro de *visión verdadera* (nivel de lanzador 16.) salvo que está siempre en activo.

Habilidades: *un mastín de visión etérea recibe un bonificador racial +5 en las pruebas de Avistar, cuando está cazando criaturas que se encuentran en el plano Etéreo.

MASTODONTE PARDO

Bestia Enorme

Dados de golpe: 15d10+90 (172 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40'

CA: 16 (-2 tamaño, +8 natural), toque 8, desprevenido 16

Ataques: golpetazo +21 c/c y 2 pisotones +16 c/c, o cornada +21 c/c

Daño: golpetazo 2d6+12, pisotón 2d6+6, cornada 4d8+12

Frente/Alcance: 10 x 20'/10'

Ataques especiales: pisotear 4d8+18

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +15, Ref +9, Vol +7

Características: Fue 35, Des 10, Con 23, Int 2, Sab 15, Car 7

Habilidades: Avistar +9, Escuchar +10

Terreno/Clima: colinas y bosques fríos y templados

Organización: solitario o rebaño (6-30)

Valor de desafío: 13

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 16-21 DG (Enorme); 22-45 DG (Gargantuesco)

Estos primos de los elefantes, de mayor temperamento y tamaño, habitan en las tierras subárticas y árticas. La gran fuerza y longevidad de estos enormes herbívoros hacen que sean muy deseables para los gigantes, así, los capturan y doman para hacer de ellos monturas o bestias de carga.

Desconfiados y poco sociables por naturaleza, los mastodontes pardos protegen mucho a sus crías y su zona de pasto. No dudan en atacar con pisotones a los intrusos, o a aquellos que están lo bastante locos como para insistir. Los mastodontes pardos se encuentran entre las criaturas vivientes más agresivas, a la hora de defender sus

MEGALODÓN

Bestia Gargantuesca (acuática)

Dados de golpe: 24d10+168 (300 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: Nd 120'

CA: 20 (-4 tamaño, +2 Des, +12 natural), toque 8, desprevénido 18

Ataques: mordisco +24 c/c

Daño: mordisco 4d6+15

Frente/Alcance: 20 x 40'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', olfato agudo, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +21, Ref +16, Vol +9

Características: Fue 31, Des 15, Con 24, Int 1, Sab 12, Car 10

Habilidades: Avistar +6, Escondarse -10, Escuchar +6, Nadar +18

Terreno/Clima: acuático/cualquiera

Organización: solitario o plaga

Valor de desafío: 11

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

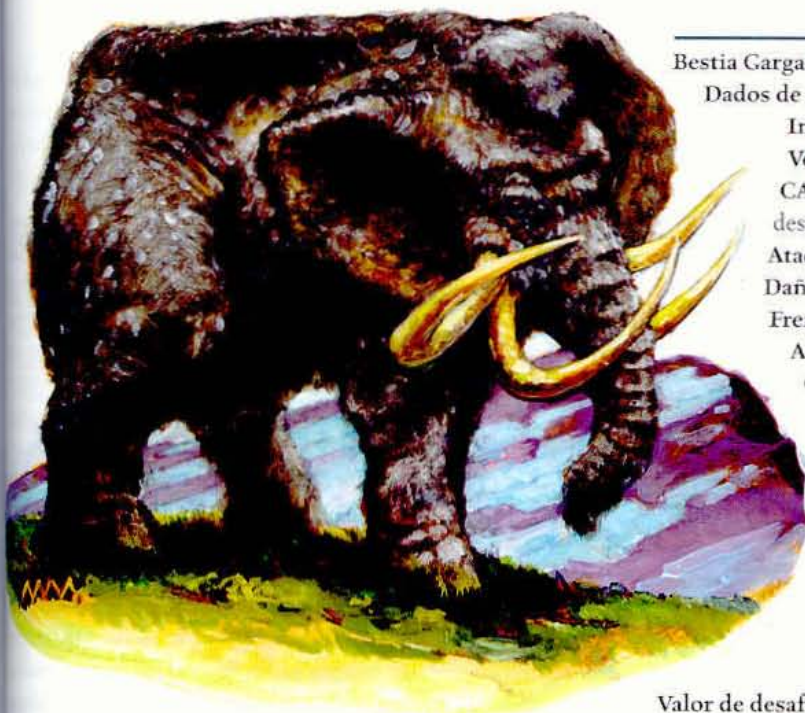
Avance: 25-48 DG (Gargantuesco); 49-72 DG (Colosal)

Uno de los mayores depredadores del mundo, el megalodón sólo se puede comparar con el dragón y poco más. Es lo suficientemente grande como para devorar una ballena entera, y provoca pesadillas a los marineros más curtidos. Un megalodón tiene normalmente de 55 a 65' de longitud y pesa entre 10 y 60 toneladas. No se han podido confirmar los rumores que hablan de que hay megalodones que llegan a medir 80 o 90'.

COMBATE

Los megalodones atacan cualquier cosa que perciben como comestible, lo que incluye a otros megalodones. Pueden llegar a encararse 40' para atrapar a los roc que vuelan bajo, o a los dragones pequeños. Muerden con sus poderosas mandíbulas y pueden tragarse a criaturas más pequeñas.

Agarrón mejorado (Ex): si un megalodón ataca a un oponente



territorios, frente a otros grupos de mastodontes, o de grandes herbívoros. También protegen a sus parejas y crías de los depredadores de todo tipo. Más de una criatura hambrienta, que pensaba hacer de una cría su alimento, ha aprendido una buena lección de varios machos furiosos, con sus afilados colmillos y aplastantes pezuñas.

Un mastodonte pardo es una criatura elefantina y peluda, cubierta de un pelaje gris, marrón o negro. Se le llama pardo, debido a la presencia dispersa de pelaje grisáceo, a lo largo de su cuerpo, al igual que el oso pardo. Al contrario que el elefante, un mastodonte pardo tiene dos pares de colmillos de marfil. El espécimen adulto típico mide 20' de alto y pesa 22.000 libras.

COMBATE

Durante la lucha, los mastodontes pardos atacan con sus cuatro colmillos y pisotean a los enemigos con sus patas. Prefieren atacar en grupos, pero no les da miedo enfrentarse en condiciones de inferioridad, si en sus crías las que están en peligro.

Pisotear (Ex): como acción estándar un mastodonte pardo puede pisotear a los oponentes, que sean al menos de una categoría inferior a la suya. Este ataque inflige 4d8+18 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar, o un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o una salvación de reflejos (CD29) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): un mastodonte pardo puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.



que sea al menos una categoría de tamaño menor que la suya, con un ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +40). Si consigue inmovilizar, puede intentar tragárselo en el siguiente asalto. Igualmente, un megalodón tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar sus mandíbulas para apresar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el megalodón no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito en asaltos sucesivos comporta automáticamente daño por mordisco.

Engullir (Ex): un megalodón puede tragarse a una sola criatura que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, logrando una prueba de presa (bonificador de presa +40), en el caso de que ya tenga al oponente en su boca (ver Agarrón Mejorado arriba). Una vez dentro del megalodón, el oponente se lleva 2d8+10 puntos de daño contundente más 1d8+4 puntos de daño por ácido por asalto del esófago del megalodón. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar y salir fuera del esófago y volver a las fauces del monstruo, donde hace falta otra prueba de presa con éxito para liberarse. Igualmente, una criatura engullida puede intentar abrirse camino cortando utilizando un arma punzante o cortante ligera. Esto inflige un daño al esófago de 25 puntos (CA 20) y así crea una abertura lo suficientemente grande como para poder escapar. El esófago de un megalodón gargantuesco tiene capacidad para 2 oponentes Enormes, 8 Grandes, 32 Medianos o 128 Pequeños o menores.

Olfato agudo (Ex): un megalodón percibe a las criaturas por el olfato, dentro de un radio de 180' y detecta la sangre en el agua a una distancia de hasta una milla.

MEGÁPODO

Sabandija Colosal

Dados de golpe: 32d8+256 (400pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 80', Ec 20'

CA: 18 (-8 tamaño, -2 Des, +18 natural), toque 0, desprevenido 18

Ataques: 5 tentáculos desgarradores +32 c/c, o mordisco +32 c/c

Daño: Tentáculo desgarrador 2d8+16, mordisco 4d6+16 más veneno

Frente/Alcance: 15 x 100'/10'

Ataques especiales: veneno

Cualidades especiales: RD 25/+5, RC 31, sentido de la vibración, rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +26, Ref +8, Vol+11

Características: Fue 43, Des 7, Con 27, Int, Sab 12, Car 4

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +10

Terreno/Clima: desiertos cálidos

Organización: solitario

Valor de desafío: 20

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 33-64 DG (Colosal)

Los megápodos son auténticos terrores del desierto, que vagan constantemente por las dunas y las llanuras arenosas, en busca de comida. El desierto ofrece poco refugio a las criaturas que intentan escapar de estos enormes depredadores. Un megápodo tiene el aspecto de un enorme ciempiés, con un cuerpo largo y segmentado, con cientos de pares de patas. Su cuerpo bulboso y duro está cubierto de unas gruesas cerdas de color marrón y naranja. Las tremendas mandíbulas de la bestia se mueven por reflejo cuando presienten a una presa. Un megápodo puede alcanzar más de 100 metros de largo.

COMBATE

Los megápodos se quedan esperando bajo la superficie arenosa del desierto, atacando a las criaturas que se acercan demasiado. Durante la lucha, un megápodo normalmente destroza a su enemigo con cinco terribles ataques de garra por asalto. Reserva su mordisco venenoso para los enemigos que se muestran especialmente intimidantes.

Veneno (Ex): un megápodo inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD44) con cada ataque de mordisco que consigue. El daño inicial y secundario es el mismo (2d6 puntos de daño de Constitución y 1d4 puntos de consunción de Destreza).

Sentido de la vibración (Ex): un megápodo puede sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, en un radio de 120'.

Rasgos de sabandija: un megápodo es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorias, pautas y efectos de moral). También tiene visión en la oscuridad (distancia de 60').

MICÓNIDO

Estos champiñones inteligentes y móviles se encuentran entre las criaturas menos corrientes de cuantas viven en las profundidades subterráneas. Los miconidos (también llamados hongos) son amables, tranquilos, tímidos y pensativos. Siempre miran a los extraños con recelo, porque dan por sentado que todos son destructivos y violentos. Para asegurarse de que pueden vivir en paz, normalmente construyen sus moradas lejos de los caminos subterráneos más frecuentados.

Un miconido puede medir entre 2 y 12'. Su principal característica, que los diferencia de otras setas gigantes, son sus miembros: la mitad inferior de su tronco se bifurca en dos y forma un par de piernas y brazos, que nacen justo bajo su "sombrerete". En este sombrerete también se encuentran sus dos ojos, que se ocultan completamente cuando los cierra. Sus manos parecen tener



	Trabajador micónido joven Planta Menuda	Trabajador micónido normal Planta Pequeña	Trabajador micónido anciano Planta Mediana
Dados de golpe:	1d8 (4pg)	2d8+2 (11 pg)	3d8+3 (16 pg)
Iniciativa:	+2	+2	+1
Velocidad:	20'	20'	20'
CA:	14 (+2 tamaño, +2 Des) toque 14, desprevenido 12	13 (+1 tamaño, +2 Des) toque 13, desprevenido 11	12 (+1 Des, +1 natural), toque 11, desprevenido 11
Ataques:	2 golpetazos +1 c/c	2 golpetazos +2 c/c	2 golpetazos +3 c/c, o esporas +3, toque a distancia
Daño:	golpetazo 1d3-1	golpetazo 1d4	golpetazo 1d6+1
Frente/Alcance:	2 1/2 × 2 1/2 0'	5 × 5/5'	5 × 5/5'
Ataques especiales:	—	—	esporas
Cualidades espec.:	rasgos de planta, esporas	rasgos de planta, esporas	rasgos de planta, esporas
Salvaciones:	Fort +2, Ref +2, Vol +1	Fort +4, Ref +2, Vol +1	Fort +4, Ref +2, Vol +3
Características:	Fue 8, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 12, Car 12	Fue 11, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	Fue 12, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 15, Car 14
Habilidades:	Arte (cualquiera)+2, Averiguar intenciones +4, Avistar +6, Supervivencia +4, Esconderse +13, Escuchar +6, Mov. sigilos. +5, Oficio (granjero) +4, Saber (naturaleza) +2	Arte (cualquiera)+4, Averiguar intenciones +4, Avistar +6, Supervivencia +5, Esconderse +10, Escuchar +6, Mov. sigilosamente +5, Oficio (granjero) +5, Saber (naturaleza) +4	Arte (cualquiera)+4, Averiguar intenciones +5, Avistar +8, Esconderse +5, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +4, Oficio (granjero) +6, Saber (naturaleza) +4, Supervivencia +6
Dotes:	Alerta	Alerta	Alerta
Terreno/Clima:	subterráneo	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario, pareja o banda (3-5)	solitario, pareja o banda (3-5)	solitario, pareja o banda (3-5)
Valor de desafío:	1/2	1	2
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)
Avance:	—	—	—

un número aleatorio de dedos y pulgares. En ocasiones, se ven individuos con más de dos brazos o piernas.

Un micónido tiene una esperanza de vida de unos veinticuatro años. Al cabo de nacer, un pequeño se parece a una seta gigante. Cuando tienen cuatro años, alcanzan la madurez y poseen la capacidad de moverse. Posteriormente, y según va pasando el tiempo, su aspecto apenas cambia.

COMBATE

Los hongos se esconden de los extraños y luchan sólo como último recurso. Cuando se ve forzado a luchar, un micónido suelta unas esporas como ataque a distancia, o utiliza los golpetazos en el combate cuerpo a cuerpo.

Esporas (Ex): como acción estándar, un micónido puede soltar una nube de esporas. Estas esporas son de diversos tipos, como se indica a continuación. Según va llegando a diferentes etapas vitales, (aumentando sus DG en 1), un micónido adquiere una nueva variedad de espóra, aunque no pierde el acceso a las variedades anteriores. Cada tipo de espóra, se puede utilizar un número determinado de veces al día, equiparable a los DG del micónido. Un micónido 3-DG, por ejemplo, tiene las tres primeras esporas (alerta, reproducción y contacto) y puede utilizar cada variedad tres veces al día. Las esporas pueden ser liberadas tanto en una emulsión de 120', o en forma de rayo de 40', contra un solo objetivo, como se explica en las descripciones individuales de las esporas.

Alerta: estas esporas avisan a todos los micónidos dentro de la zona, de que se acerca un peligro. Se liberan en un campo de 120'.

Reproducción: estas esporas finalmente germinan en nuevas crías de micónido. Se liberan en un radio de 120' y no tienen efectos dañinos sobre los no micónidos.

Contacto: los micónidos no hablan, pero sus esporas les permiten establecer comunicación telepática entre sí y con los demás. Una salvación de Fortaleza con éxito (la CD varía; ver las descripciones individuales) anula su efecto, aunque no es nocivo. El contacto con los extraños dura entre 30 y 60 minutos, pero con otros micónidos, 8 horas. Las esporas de contacto pueden ser diseminadas en un radio de 120', o en forma de rayo de 40'. Independientemente de la zona de acción, la distancia de la comunicación es de 120', una vez que se establece el contacto.

Pacificación: estas esporas son diseminadas en forma de rayo de 40'. El objetivo debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (la CD varía; ver descripciones individuales) o si no permanecerá pasivo durante 1 minuto. Este es un efecto enajenador compulsivo.

Alucinación: estas esporas se liberan en forma de rayo de 40'. El objetivo debe conseguir un tiro de salvación de Fortaleza (la CD varía; ver las descripciones individuales) o si no sufrirá unas potentes alucinaciones que duplicarán los efectos de un conjuro de *confusión* durante 1 hora.

Reanimación: sólo el soberano micónido tiene acceso a estas esporas. Cuando las libera sobre un cuerpo muerto, las esporas de reanimación inician un proceso que cubre el cuerpo inerte con unos hongos púr-

	Guardia micónido Planta Mediana	Líder de círculo micónido Planta Grande	Soberano micónido Planta Grande
Dados de golpe:	4d8+8 (26pg)	5d8+15 (37 pg)	6d8+21 (48 pg)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Velocidad:	20'	20'	20'
CA:	12 (+1 Des, +1 natural), toque 11 desprevénido 11	12 (-1 tamaño, +1 Des, +2 natural), toque 10, desprevénido 11	12 (-1 tamaño, +1 Des +2 natural), toque 10, desprevénido 11
Ataques:	2 golpetazos +5 c/c, o esporas +5 toque a distancia	2 golpetazos +5 c/c, o esporas +6 toque a distancia	2 golpetazos +7 c/c o esporas +8 toque a distancia
Daño:	golpetazo 1d6 +2	golpetazo 1d8+3	golpetazo 1d8+4
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'	5 x 5'/10'	5 x 5'/10'
Ataques especiales:	esporas	esporas	esporas
Cualidades espec.:	rasgos de planta, esporas	rasgos de planta, esporas	rasgos de planta, preparar pociones, esporas
Salvaciones:	Fort +6, Ref +2, Vol +3	Fort +7, Ref +2, Vol +4	Fort +8, Ref +3, Vol +5
Características:	Fue 14, Des 12, Con 15, Int 11, Sab 15, Car 14	Fue 16, Des 12, Con 17, Int 11, Sab 16, Car 15	Fue 18, Des 12, Con 17, Int 12, Sab 17, Car 17
Habilidades:	Arte(cualquiera) +4, Averiguar intenciones +6, Avistar +8, Escondarse +5, Escuchar +8, Intimidar +6, Mov. sigilos. +4, Oficio (granjero) +6, Saber (naturaleza) +4, Supervivencia +6	Arte(cualquiera) +4, Averiguar intenciones +8, Diplomacia +4, Escondarse +1, Escuchar +9, Intimidar +6, Mov. sigilosamente +4, Oficio (granjero) +8, Saber (naturaleza) +4	Arte(cualquiera) +5, Averiguar intenciones +8, Avistar +9, Diplomacia +5, Escondarse +1, Escuchar +9, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +4, Oficio (granjero) +8, Oficio (herbolario) +7, Saber (naturaleza) +5, Supervivencia +7
Dotes:	Alerta	Alerta, Soltura con un arma (esporas)	Alerta, Dureza, Elaborar poción (A), Soltura con un arma (esporas)
Terreno/Clima:	subterráneo	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario, pareja, patrulla (3-5), o equipo de trabajo (3-5 más 3-5 trabajadores)	solitario, pareja, patrulla (3-5) equipo de trabajo (3-5 más 3-5 trabajadores) o círculo (4 trabajadores pequeños más trabajadores estándar, trabajadores adultos, guardias, y guardias adultos, en total 20)	Tribu (3-10 círculos, más 1 rey y 5-10 siervos zombi)
Valor de desafío:	4	6	7
Tesoro:	ninguno	ninguno	sin monedas ni bienes, objetos estándar (sólo pociones)
Alineamiento:	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)
Avance:	—	—	7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

pura. Tras 1d4 días, el cadáver se reanima como sirviente. Un sirviente tiene todas las características de un zombi del mismo tamaño, salvo que mantiene su tipo previo de criatura y no puede ser expulsado, o verse afectado como muerto viviente. A lo largo de 1d6 semanas, paulatinamente, un cuerpo reanimado por un micónido se corrompe. Al terminar dicho periodo simplemente se desintegra en forma de polvo.

Rasgos de planta (Ex): un micónido es inmune al veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y polimorfismo. No está sujeto a los golpes críticos ni a los efectos enajenadores. También posee visión en la penumbra.

Habilidades y dotes: un micónido gana habilidades y dotes como si se tratara de una fata. Un micónido de cualquier tipo tiene un DGA como si se tratara de un planta Menuda.

TRABAJADOR JOVEN

Estos micónidos tienen entre cuatro y ocho años. Ayudan a sus

mayores con las tareas diarias y sirven como primera línea de defensa del círculo.

Combate

Los trabajadores jóvenes no son unos luchadores eficaces. Libran sus esporas en cuanto hay un primer signo de peligro y se esconden, o reculan, si se ven amenazados. Si se ven forzados a luchar, suelen atacar a un solo oponente en grupo. Ya que un trabajador joven mide 0 pies, debe adentrarse en el espacio de un oponente para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Esporas (Ex): los trabajadores jóvenes sólo tienen acceso a las esporas de alerta.

TRABAJADOR NORMAL

Estos micónidos tienen entre ocho y doce años. Son la espina dorsal de la comunidad, y pueden realizar una amplia gama de tareas

Combate

Los trabajadores normales son unos luchadores bastante buenos. Si se les advierte de un peligro, normalmente intentan esconderse y luego atacar desde una emboscada, o esperan hasta que lleguen unos micónidos más capacitados. Si estos refuerzos están disponibles, los trabajadores normales hacen uso de otro tipo de acción, para ayudar a sus superiores en el combate.

Esporas (Ex): los trabajadores normales tienen acceso a los dos tipos de esporas; alerta y reproducción.

TRABAJADOR ANCIANO

Estos micónidos tienen entre doce y dieciséis años. Sirven como supervisores de otros trabajadores y como tropas de ataque en el combate.

Combate

Los trabajadores ancianos normalmente rocían a los intrusos con esporas de contacto, en vez de esconderse, como si hacen los trabajadores jóvenes. Son bastante tendentes a comunicarse, más que a realizar una acción agresiva. Si se ven forzados a luchar, intentan eliminar primero a los enemigos de aspecto más fuerte. Si se unen a la batalla micónidos muy capacitados, los trabajadores ancianos siguen la misma táctica que los normales.

Esporas (Ex): los trabajadores adultos tienen acceso a las esporas de alerta, reproducción y contacto (salvación CD 12 donde sea aplicable).

GUARDIA

Estos micónidos tienen entre dieciséis y veinte años. Están encargados de la defensa del círculo.

Combate

Los guardias son bastante agresivos en el combate, al menos según las pautas micónidas. Su ataque predilecto es el de las esporas de pacificación, aunque pueden usar sus ataques de golpetazo, si se ven forzados a un cuerpo a cuerpo.

Esporas (Ex): los guardias tienen acceso a las esporas de alerta, reproducción, contacto y pacificación (salvación CD 14 donde sea aplicable).

LÍDER DEL CÍRCULO

Estos micónidos tienen entre veinte y veinticuatro años. Como indica su nombre, dirigen y administran sus círculos.

Combate

Los líderes del círculo se unen a la batalla sólo si esto parece necesario para evitar que sus crías sean aniquiladas. En el combate suelen usar sus esporas alucinatorias, en cuanto tienen la menor oportuni-



dad. Al igual que otros micónidos, prefieren evitar el combate cuerpo a cuerpo en general, pero pueden usar sus golpetazos si tienen que hacerlo.

Esporas (Ex): los líderes del círculo tienen acceso a las esporas de alerta, reproducción, contacto, pacificación y alucinación (salvación CD 15 donde sea aplicable).

SOBERANO

Un soberano micónido normalmente tiene (como mínimo) veinticuatro años. Gobierna a una tribu, aconsejado por los líderes más adultos del círculo. Los soberanos de las zonas vecinas intentan asegurar que existan contactos regulares entre sus tribus, y a veces se reúnen para tratar temas que afectan a las diferentes tribus.

Combate

Los soberanos utilizan las mismas tácticas que los líderes del círculo, salvo que ellos suelen tener también unos cuantos zombis micónidos reanimados, o siervos, a los que ordenan en el combate. Si se unen finalmente a un combate, los soberanos suelen aproximarse al enemigo tras una fila de sirvientes, o de líderes del círculo, o de ambos.

Esporas (Ex): un soberano micónido tiene acceso a las esporas de alerta, reproducción, contacto, pacificación, alucinación y reanimación (salvación CD 15 donde sea aplicable).

Preparar pociones (Sb): Aunque no sea un lanzador de conjuros, un soberano micónido puede crear varias pociones que imitan los conjuros de clérigos y druidas. Puede duplicar los siguientes efectos, cada uno al día (pero sólo con el objetivo de elaborar pociones): aguante, colmillo mágico mayor, colmillo mágico, curar heridas graves, curar heridas leves, curar heridas moderadas, fuerza de toro, invisibilidad ante los animales, lentificar veneno, neutralizar veneno, protección contra la energía negativa, protección contra los elementos, quitar ceguera/sondera, quitar enfermedad, quitar parálisis, resis-

cia a los elementos, restablecimiento menor, soportar los elementos. Nivel de lanzador 6; salvación CD 12+ nivel del conjuro.

SOCIEDAD MICÓNIDA

Un círculo de micónidos contiene el mismo número de individuos de 1, 2, 3, 4 y 5 DG. Cada día se divide rigidamente en 8 horas de descanso, 8 horas de trabajo (cuidando de granjas de hongos) y 8 horas de fundirse en un estado trascendental, alucinatorio y grupal. Esa unión sólo puede ser rota por esporas de alerta micónidas.

Los micónidos plantan hongos para su consumo. Una tribu normalmente mantiene varias granjas de hongos, que los trabajadores cuidan con un celo casi religioso. Estas criaturas saben todo lo que hay que saber sobre los hongos, incluyendo las condiciones óptimas para el crecimiento de cada tipo de cultivo, así como las expectativas del tamaño de un cultivo que se puede producir en una zona determinada. Los micónidos también saben cómo fabricar objetos a partir de hongos. La mayoría de ellos, sin embargo, solo les sirve a ellos.

Las tribus micónidas cuentan con varios círculos que viven muy próximos. Los círculos en una tribu normalmente se ordenan, de forma que las esporas de alerta de los círculos vecinos puedan llegar, al menos, a un miembro de otro círculo de la tribu.

Un micónido que se encuentra fuera de su círculo lo hace, porque está realizando una misión para sus superiores. Dichas misiones normalmente consisten en vigilar la llegada de intrusos, o en buscar escombros para fertilizar los campos de hongos. Si un micónido que vaga se encuentra con un cadáver humanoide que pueda servir para la reanimación, se lo lleva a su círculo.

El soberano es el único micónido de 6 DG en una tribu. Esta criatura organiza los círculos, vigila a la tribu, la protege de las influencias externas, reanima a los guardias y elabora las pociones. Al morir, el líder superviviente más adulto del círculo de la tribu, se convierte en el nuevo soberano.

MISTERIO ELEMENTAL

Los misterios son crípticos seres de energía elemental que poseen grandes poderes en el arte de la adivinación. Son oráculos, adivinos y videntes del conocimiento pasado, presente y futuro. Cada misterio está compuesto por uno de los cuatro elementos (agua, aire, fuego y tierra) y posee conocimientos especiales sobre los aspectos particulares del destino con los que su elemento está asociado (ver más adelante). Estas criaturas habitan en lugares remotos o escondidos del plano Material, algo que dificulta el viaje para aquellos que buscan su consejo.

La parte superior del cuerpo de un misterio parece siempre la de una hermosa humanoide. La parte inferior puede ser humanoide, o una columna serpentina. El misterio se alza desde un estanque del elemento apropiado, que nunca puede abandonar.

Un misterio puede adivinar información que podría cambiar el propio curso de la historia. Puede tomar el pulso del destino, y sabe exactamente adónde pueden llevar los posibles cursos de acción. Como la mayor parte de los videntes, un misterio elemental nunca hace una profecía clara y concreta. Parte del mensaje puede parecer claro, pero

siempre hay otra parte confusa, o simplemente, difícil de descifrar porque el oyente no tiene información suficiente para entender lo que quiere decir el misterio. Aunque estos mensajes pueden ser malinterpretados, las advertencias y consejos del misterio nunca son falsos. No obstante, estos consejos rara vez son gratuitos, de modo que los suplicantes harán bien en presentar ofrendas o en estar preparados para emprender una búsqueda de vital importancia para la criatura.

Un misterio puede comunicarse con cualquier criatura que hable una lengua.

COMBATE

Los misterios elementales no combaten si pueden evitarlo. Si se ven obligados a ello, comenzarán por convocar a otros elementales que los defiendan. Si otros elementales (no importa de qué tipo) están presentes, el misterio tratará de controlarlos y volverlos contra sus enemigos. Mientras tanto, el elemental permanecerá en el centro de su estanque, usando magia de adivinación para prever posibles resultados de la batalla y actuando en consecuencia.

Si se ve forzado a entrar en combate cuerpo a cuerpo, el misterio usará su alcance para arremeter contra los enemigos cercanos. Si se ve seriamente amenazado, el misterio se retirará a su plano de origen.

Orden elemental (Sb): un misterio puede intentar tomar el control de cualquier elemental que esté a menos de 100', independientemente del tipo de elemental que sea. El elemental deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 23) o sucumbirá al control del misterio. Un elemental que tenga éxito en la salvación será inmune a la orden elemental de ese misterio durante 24 horas. No hay límite al número de elementales que puede controlar un misterio.

Una vez bajo el control del misterio, el elemental le servirá hasta que uno de los dos muera, el misterio lo libere, o hasta que termine la duración de su convocación. Obedecerá al misterio explícitamente, incluso si se le ordena atacar al ser que lo convocó en un principio. El misterio no necesita concentrarse para mantener el control sobre un elemental.

Estanque elemental (Sb): cada misterio habita en un gran estanque (de al menos 20' de diámetro y 40' de profundidad) lleno de la forma más pura de su elemento. El estanque estará siempre fijado a una superficie plana (ya sea suelo, pared o techo; ver descripciones individuales para posibles orientaciones), de manera que su profundidad forme un hueco en esa superficie. La superficie debe tener grosor suficiente para albergar el estanque. Un estanque elemental también puede existir como una zona separada dentro de un volumen mayor del mismo elemento; por ejemplo, el estanque de un misterio elemental de agua podría estar situado en el fondo de un océano o lago.

La base del estanque contiene un *portal* al plano natal del misterio. Tres veces al día, el misterio puede convocar 2d4 elementales Enormes, 1d2 elementales mayores o 1 elemental anciano a través de este portal. Toda criatura no elemental que entre en el estanque sin el permiso del misterio deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 20) cada asalto o será irrevocablemente transformado en la materia elemental del estanque. Las criaturas que el misterio permita acceder al estanque no estarán sujetas a esta transformación. No obstante, estas criaturas deberán de todas formas tener su propia protección frente a la materia elemental, así como los medios para respirar y moverse en ese entorno. Si no fuera así, sufrirán los efectos indicados en cada entrada individual.

Misterio de aire
Elemental Grande (aire)
Dados de golpe: 15d8+45 (112 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30', VI 60' (perfecta)
CA: 15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevénido 13
Ataques: golpetazo +15/+10/+5 c/c
Daño: golpetazo 2d6+7
Frente/Alcance: 5 x 5'/10'
Ataques especiales: orden elemental, conjuros
Cualidades espec.: rasgos de elemental, maestría del aire, estanque de aire, sentir respiración, RD 20/+2, presciencia, regeneración 10, RC 25
Salvaciones: Fort +10, Ref +13, Vol +11
Características: Fue 21, Des 14, Con 17, Int 20, Sab 23, Car 22
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +8, Concentración +10, Diplomacia +17, Escuchar +8, Escudriñar +14, Intimidar +15, Saber (tres cualesquiera) +12
Dotes: Alerta, Esquiva, Potenciar conjuro, Ataque en vuelo (A), Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Maximizar conjuro

Misterio de fuego
Elemental Grande (fuego)
Dados de golpe: 15d8+45 (112 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30', VI 60' (perfecta)
CA: 15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevénido 13
Ataques: golpetazo +15/+10/+5 c/c
Daño: golpetazo 2d6+7, más 2d6 fuego
Frente/Alcance: 5 x 5'/10'
Ataques especiales: quemadura, orden elemental, conjuros
Cualidades espec.: rasgos de elemental, RD 20/+2, estanque de fuego, subtipo de fuego, presciencia, regeneración 10, RC 25
Salvaciones: Fort +10, Ref +13, Vol +11
Características: Fue 21, Des 14, Con 17, Int 20, Sab 23, Car 22
Habilidades: Averiguar intenciones +13, Avistar +8, Concentración +10, Diplomacia +17, Escuchar +8, Escudriñar +14, Intimidar +15, Saber (tres cualesquiera) +12
Dotes: Alerta, Esquiva, Potenciar conjuro, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Maximizar conjuro

Misterio de tierra
Elemental Grande (tierra)
Dados de golpe: 15d8+45 (112 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30', Ec 30'
CA: 15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevénido 13
Ataques: golpetazo +15/+10/+5 c/c
Daño: golpetazo 2d6+7
Frente/Alcance: 5 x 5'/10'
Ataques especiales: orden elemental, conjuros
Cualidades espec.: rasgos de elemental, RD 20/+2, maestría de la tierra, estanque de tierra, presciencia, regeneración 10, RC 25, sentido de la vibración
Fort +14, Ref +9, Vol +11
Fue 21, Des 14, Con 17, Int 20, Sab 23, Car 22
Averiguar intenciones +13, Avistar +8, Concentración +10, Diplomacia +17, Escuchar +8, Escudriñar +14, Intimidar +15, Saber (tres cualesquiera) +12
Alerta, Esquiva, Potenciar conjuro, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Maximizar conjuro

Misterio de agua
Elemental Grande (agua)
Dados de golpe: 15d8+45 (112 pg)
Iniciativa: +6
Velocidad: 30', Nd 30'
CA: 15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevénido 13
Ataques: golpetazo +15/+10/+5 c/c
Daño: golpetazo 2d6+7
Frente/Alcance: 5 x 5'/10'
Ataques especiales: empapar, orden elemental, conjuros
Cualidades espec.: rasgos de elemental, RD 20/+2, presciencia, regeneración 10, RC 25, maestría del agua, estanque de agua
Fort +14, Ref +9, Vol +11
Fue 21, Des 14, Con 17, Int 20, Sab 23, Car 22
Averiguar intenciones +13, Avistar +8, Concentración +10, Diplomacia +17, Escuchar +8, Escudriñar +14, Intimidar +15, Nadar +13, Saber (tres cualesquiera) +12
Alerta, Esquiva, Potenciar conjuro, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Maximizar conjuro

Terreno/Clima: terrestre, subterráneo, o el elemento apropiado/cualquiera
Organización: solitario, pareja o hechizo (3-4)
Valor de desafío: 12
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: 16-30 DG (Grande), 31-45 DG (Enorme)

Un misterio está físicamente ligado a su estanque, y no puede abandonar excepto para regresar a su plano natal a través del portal. El misterio puede elevarse hasta 10' sobre la superficie del estanque, pero la parte inferior de su cuerpo debe mantenerse siempre en contacto con

la materia elemental. Una vez que abandona el estanque por su plano natal, el portal se cierra, y el estanque pierde sus efectos especiales.

Presciencia (Sb): a voluntad, y como acción gratuita, el misterio puede duplicar el efecto de cualquiera de los siguientes conjuros

de adivinación: *analizar esencia mágica, clariaudiencia/clarividencia, conocimiento de leyendas, contactar con otro plano, detectar pensamientos, discernir ubicación, don de lenguas, encontrar la senda, escudriñamiento mayor, localizar criatura, localizar objeto, presciencia, visión verdadera, visión*. Nivel 18.º de lanzador; salvación CD 16 + nivel del conjuro.

Rasgos de elemental (Ex): los misterios elementales son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y los efectos de dormir. No se ven afectados por golpes críticos, no pueden ser flanqueados, y no pueden ser reanimados ni resucitados. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

MISTERIO ELEMENTAL DE AIRE

Los misterios elementales de aire son espíritus elementales que ofrecen orientación y guía a aquellos que viajan a zonas inexploradas. Pueden señalar caminos que no se tuvieron en cuenta, revelar puertas secretas hacia otros mundos, y describir lo que puede necesitarse para sobrevivir a tales viajes. El estanque de un misterio elemental de aire suele encontrarse en el exterior, en un lugar al aire libre, como una llanura ventosa o la cima de una montaña.

Un misterio elemental de aire parece una mujer fantasmal, translúcida, compuesta por vapores fluyentes. Sus ojos son de color azul intenso, y su pelo parece flotar con el viento. La parte inferior del cuerpo de la criatura es un zarcillo de niebla que se extiende hasta el estanque.

Conjuros: un misterio elemental de aire puede lanzar conjuros arcanos y conjuros divinos de los dominios de Aire y Viaje, como lo haría un hechicero de 18.º nivel (Conjuros conocidos: 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; conjuros/día 6/8/8/7/7/7/7/6/5/3; salvación CD 16 + nivel del conjuro).

Maestría del aire (Ex): el misterio elemental de aire recibe un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño contra enemigos aéreos.

Estanque de aire: el estanque de un misterio elemental de aire está lleno de ráfagas y nubes de vapores de aire respirable y niebla. Las criaturas que no posean la capacidad de volar no podrán desplazarse por él, excepto cayendo. El estanque de un misterio elemental de aire puede estar unido a cualquier superficie vertical u horizontal, y puede estar del derecho o del revés (si está fijado a un techo, por ejemplo).

Sentir respiración (Ex): un misterio elemental de aire puede sentir automáticamente la posición de cualquier criatura que respire a una distancia de 60'.

MISTERIO ELEMENTAL DE TIERRA

Los misterios elementales de tierra son augures de la muerte y la fatalidad. Pueden anunciar el destino inminente de un individuo o

avisar de un apocalipsis próximo. También son adivinos de la riqueza y la fortuna, adivinando quién triunfará o fracasará en la búsqueda de posesiones materiales. El estanque de un misterio elemental de tierra suele estar situado en la base de una montaña o en las profundidades del subsuelo.

La parte superior del cuerpo del misterio elemental de tierra parece a la de una hermosa mujer humana. La criatura tiene chipreantes piedras preciosas por ojos, y su pelo es del color marrón de la tierra, vetado de oro y plata. La parte inferior de su cuerpo es una cambiante columna de piedra y polvo que le conecta con su estanque de tierra.

Conjuros: un misterio elemental de tierra puede lanzar conjuros arcanos y conjuros divinos de los dominios de Tierra y Destrucción, como lo haría un hechicero de 18.º nivel (Conjuros conocidos: 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; conjuros/día 6/8/8/7/7/7/7/6/5/3; salvación CD 16 + nivel del conjuro).

Maestría de la tierra (Ex): el misterio elemental de tierra recibe un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño si su enemigo está tocando el suelo.

Estanque de tierra: el estanque de un misterio elemental de tierra está lleno de barro, rocas y tierra revueltos. Toda criatura en su interior (excepto el misterio elemental de tierra) sufrirá 4d8 puntos de daño por asalto a causa de la tierra movediza. Además, las criaturas que entren en el estanque se asfixiarán si no tienen un medio de respirar, y quedarán sepultadas (incapaces de moverse) si no pueden excavar. El estanque de un misterio elemental de tierra sólo puede estar unido a una superficie horizontal, y sólo puede estar del derecho (como en el suelo de una caverna).

Sentido de la vibración (Ex): un misterio elemental de tierra puede sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo a una distancia de hasta 60'.

MISTERIO ELEMENTAL DE FUEGO

Los misterios elementales de fuego son los adivinos de la esperanza. Emiten luz cuanto todo está oscuro e iluminan el conocimiento largo tiempo perdido y casi olvidado. Guían a los que han sufrido largo tiempo y a los ignorantes a una nueva paz y prosperidad.

La hermosa mitad femenina del misterio elemental de fuego es una forma humanoide compuesta de llamas parpadeantes y envuelta en humo. La mitad inferior de su cuerpo serpentea en una ardiente estela hasta el estanque lleno de llamas y vapor.

Quemadura (Ex): toda criatura que sea alcanzada por un ataque de golpetazo de un misterio elemental de fuego (o que alcance al misterio elemental de fuego con un arma natural o un impacto sin arma) deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 20) o se



prenderá fuego (ver 'Prender fuego', en el capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER). El fuego seguirá ardiendo durante 1d4 asaltos.

Conjuros: un misterio elemental de fuego puede lanzar conjuros arcanos y conjuros divinos de los dominios de Fuego y Sol como lo haría un hechicero de 18.^o nivel (Conjuros conocidos: 3/5/5/4/4/4/3/3/2/1; conjuros/día 6/8/8/7/7/7/6/5/3; salvación CD 16 + nivel del conjuro).

Estanque de fuego: este estanque contiene un torrente de llamas danzantes que arden y humean continuamente. Los materiales inflamables desprotegidos que entren en él se prenderán fuego de inmediato, y toda criatura dentro del estanque sufrirá 3d10 puntos de daño por fuego cada asalto. Las criaturas que no posean la capacidad de volar no podrán desplazarse por este estanque, excepto cayendo. El estanque de un misterio elemental de fuego puede estar unido a cualquier superficie vertical u horizontal, y sólo puede estar del derecho (como en el suelo de una caverna).

Subtipo de fuego (Ex): el misterio elemental de fuego es inmune al daño por fuego, pero sufre doble daño por frío, a menos que se permita una salvación de Fortaleza para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, la criatura recibe la mitad del daño, si tiene éxito, o doble daño, si fracasa.

MISTERIO ELEMENTAL DE AGUA

Los misterios elementales de agua son adivinos que traen palabras de curación a los heridos. Ofrecen sus conocimientos curativos a las tierras que sufren, y nuevas opciones a la gente que busca un camino mejor. Cuando queda poca esperanza para la vida, los misterios de agua ofrecen una forma de arrancar la victoria de las garras de la derrota, contra todo pronóstico.

Un misterio elemental de agua parece una mujer humanoide, azul y translúcida, compuesta de agua por completo. Sus pies permanecen bajo la superficie del estanque en todo momento.

Empapar (Ex): el toque del misterio del agua apaga antorchas, fogatas, y otras llamas desprotegidas de su propia categoría de tamaño o más pequeñas, siempre que no sean de naturaleza mágica.

Conjuros: un misterio elemental de agua puede lanzar conjuros arcanos y conjuros divinos de los dominios de Agua o Curación, como lo haría un hechicero de 18.^o nivel (Conjuros conocidos: 3/5/5/4/4/4/3/3/2/1; conjuros/día 6/8/8/7/7/7/6/5/3; salvación CD 16 + nivel del conjuro).

Maestría del agua (Ex): el misterio elemental de agua recibe un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño si su oponente está tocando el agua.

Estanque de agua: este estanque está lleno de agua que burbujea y se arremolina. Toda criatura que entre en él y no pueda respirar agua empieza inmediatamente a ahogarse (ver reglas de Asfixia, en el capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER). Las criaturas que no posean la capacidad de nadar no podrán moverse por un estanque de agua, excepto hundiéndose. El estanque de

un misterio elemental de agua sólo puede estar unido a una superficie horizontal, y sólo puede estar del derecho (como en el suelo de una caverna).

SOCIEDAD DE LOS MISTERIOS ELEMENTALES

Todos los misterios elementales, independientemente de su subtipo elemental, están conectados unos con otros de forma fundamental. Comparten un vínculo secreto y único, que se hace evidente en su nivel de cooperación. Normalmente, un misterio que no pueda proporcionar a un solicitante el conocimiento que desea, lo guiará hasta otro misterio que sí pueda aconsejarle. A menudo, misterios de diferentes elementos disponen sus estanques cercanos entre sí, de modo que se amplíe la diversidad de servicios de adivinación disponibles de la zona.

Los misterios están fuertemente vinculados al plano Material. Todos ellos han elegido abandonar sus planos nativos y servir como adivinos para las razas humanoides. Aunque están unidos a sus estanques, los misterios pueden interactuar con otras razas a través de agentes mortales que se especializan en magia de adivinación.

MÓRKÖZ

Aberración Mediana (acuática)

Dados de golpe: 7d8+7 (38pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: Nd 50'

CA: 18(+2 Des, +6 natural), toque 12 desprevénido 16

Ataques: mordisco +4 c/c

Daño: mordisco 1d8-1

Frente/Alcance: 5 x 5' 5'

Ataques especiales: hipnosis



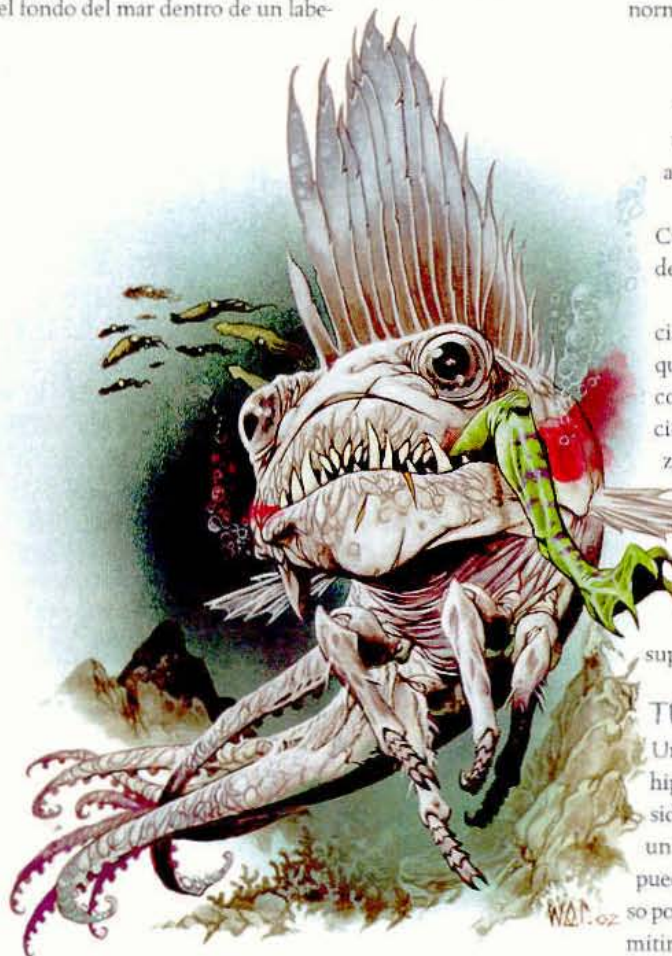
Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60; reflejo de conjuro
Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +8
Características: Fue 8, Des 14, Con 13, Int 16, Sab 17, Car 13
Habilidades: Avistar +13, Conocimiento de conjuros +10,
 Escondarse +14, Escuchar +13, Nadar +7, Saber (arcano) +10
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Escondarse)

Terreno/Clima: acuático/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 8-14 DG (Mediano); 15-21 DG (Grande)

Pocas criaturas de las profundidades cuentan con una reputación tan cruel y odiada como la del mórko.

La mitad superior del mórko se parece a la de un pez abisal, con ojos saltones, dientes sobresalientes y una aleta, en forma de vela, que recorre toda su espalda. Su parte inferior se parece a la de un pulpo, porque tiene ocho tentáculos, pero la criatura también luce unos miembros semejantes a las patas de un crustáceo. En ocasiones, un mórko presenta un pico como el de un calamar, en lugar de una boca, pero la versión típica tiene unas fauces como las de un pez.

Un mórko vive una vida solitaria y pasa la mayor parte de los días en el fondo del mar dentro de un laberinto de túneles, conformados por rocas y coral. La parte externa de la guarida de un mórko normalmente cuenta con seis túneles, todos con un exterior en espiral, que se entrecruzan y se interconectan los unos con los otros de forma confusa. La verdadera morada de la criatura se encuentra en el centro de este laberinto.



Un mórko utiliza una gran variedad de cebos para arrastrar a la presa hacia sus garras. Puede hacer brillar un tesoro, como premio, pero su aptitud de hipnosis es el cebo más potente del que dispone. Una vez en las garras del mórko, una víctima no suele sobrevivir mucho tiempo, ya que estas criaturas están interesadas en capturar sólo comida, ni esclavos ni prisioneros. Un mórko siente poco interés por los tesoros, excepto para usarlos como cebos para posibles víctimas.

COMBATE

Un mórko utiliza su mordisco sólo como arma ofensiva. Normalmente utiliza su aptitud de hipnosis para engañar a las criaturas que pasan y llevarlas a su laberinto, entonces, se come a su presa viva. El mórko es un monstruo muy cuidadoso, así que elige a sus víctimas con mucho esmero. Normalmente intenta llamar la atención de la última criatura de un grupo que pasa para llevarla a su túnel, esperando que las otras no la echen en falta, hasta que ya es demasiado tarde.

Hipnosis (Sb): toda criatura que pasa a 20' de el epígrafe de la guarida de un mórko, debe conseguir un tiro de salvación de Voluntad (CD 14) o resultará hipnotizada. Una criatura hipnotizada, se mueve con toda seguridad a través del laberinto a su velocidad normal. Una vez que está en el centro de la guarida, la criatura afectada flota tranquilamente, en trance, esperando a ser devorada cuando le apetezca al mórko. Una criatura hipnotizada se ve desvalida frente a los ataques del mórko, pero puede intentar un nuevo tiro de salvación con la misma CD en cada asalto en que ataca el mórko.

Un mórko puede hipnotizar a varias criaturas a la vez. Cuando está fuera de su guarida, esta aptitud tiene un alcance de 20'. La hipnosis es un efecto enajenador compulsivo.

Reflejo de conjuro (Sb): el mórko tiene un tipo especial de resistencia contra el conjuro que causa el efecto de cualquier conjuro, aptitudes sortilegas, u objeto mágico que resiste con éxito (incluso aquellos que afectan a ciertas zonas), haciéndolo rebotar y reflejarse de nuevo en el lanzador. Si el lanzador de un conjuro, o el que utiliza una aptitud sortilega o un objeto mágico, falla una prueba de nivel de lanzador (CD 15), se convierte o en el objetivo del conjuro, o en el punto de origen del efecto del conjuro, según corresponda. Si el mórko es el sujeto de un conjuro de *disipar magia* que no se refleja, su aptitud de reflejo de conjuro se suprime durante 1 asalto.

TÚNELES DE LOS MÓRKÓZ

Una criatura que ha conseguido resistir con éxito la aptitud de hipnosis del mórko, podría intentar rescatar a un amigo que ha sido arrastrado hacia los túneles. Los pasadizos de una guarida de un mórko son tan estrechos que sólo un personaje Mediano puede nadar y avanzar un espacio de 5' cada vez. Un DM ambicioso podría diseñar un plano del sistema de túneles laberínticos y permitir que los personajes intenten encontrar su camino de salida.

A la vez, el DM podría facilitar la penetración a la guarida como se indica: se tiran 2d6 para determinar el número de intersecciones entre el epígrafe a los túneles y la guarida del mórko, permitiendo de 10 a 40 entre las intersecciones. En cada intersección, el personaje principal debe realizar una prueba de Intuir la Dirección (CD15) para encontrar el camino correcto. Cada elección correcta lleva al grupo a una intersección más cerca de la guarida; cada elección incorrecta añade 1d6 intersecciones a la ruta y el mismo número de asaltos, al tiempo necesario para completar el viaje.

Siempre es posible cruzar un laberinto, simplemente eligiendo una pared y siguiéndola hasta donde vaya. Una criatura que utiliza este método puede encontrar al final la cámara del mórko sin error, pero esta ruta normalmente no es el camino más corto. Se tira 1d6+6 para el número de intersecciones que deben atravesar los rescatadores utilizando este método.

MUERTE CARMESI

Muerto viviente Mediano
(incorporal)

Dados de golpe: 13d12 (84 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: V1 30' (perfecta)

CA: 17 (+5 Des, +2 desvío),

toque 17, desprevenido 12

Ataques: 2 toques incorporales

+11 c/c

Daño: absorción de sangre

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: absorción de sangre, capturar

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, subtipo incorporal, izar

Salvaciones: Fort +4, Ref +11, Vol +10

Características: Fue -, Des 21, Con -, Int 17, Sab 15, Car 14

Habilidades: Avistar +20, Buscar +13, Concentración +14, Escondarse +21, Escuchar +20, Intuir la dirección +7

Dotes: Alerta, Ataque elástico (A), Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos (A)

Terreno/Clima: marjal/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 14-26 DG (Mediano)

La muerte carmesi es una criatura vaporosa que habita en pantanos, llanuras anegadizas, o cualquier lugar donde sean frecuentes las nieblas espesas. Para ocultar su presencia de las personas, una muerte

carmesi suele llevarse los cuerpos de sus víctimas a su guarida, que es un osario repleto de los cadáveres y tesoros de sus víctimas.

La muerte carmesi parece un jirón de niebla con forma vagamente humanoide, incluyendo brazos y torso. La parte inferior de su cuerpo va difuminándose en un vapor indistinto. Los ojos de la criatura brillan blancos, pero carece de otros rasgos faciales. Tras alimentarse, la sangre de sus víctimas tiñe de rojo su cuerpo neblinoso.

COMBATE

El ataque de la muerte carmesi consiste en extender un zarcillo vaporoso y envolver con él a su oponente. La criatura prefiere atacar tendiendo emboscadas, y evita a los oponentes físicamente fuertes, que podrían deshacerse fácilmente de su agarrón.

Absorción de sangre (Ex): la muerte carmesi puede absorber sangre, infligiendo 1d4 puntos de daño de Constitución inmediatamente tras capturar a un oponente con un zarcillo. En cada asalto sucesivo en el que el oponente permanezca capturado, la criatura le infligirá 1d4 puntos adicionales de daño de Constitución.

La muerte carmesi ansía la sangre, de modo que suele insistir en su ataque hasta infligir al menos 12 puntos de daño de Constitución.

Capturar (Ex): cuando la muerte carmesi tiene éxito en un ataque de toque incorporal, uno de sus zarcillos se enrosca alrededor de su oponente. Las dos criaturas no se consideran apresadas, pero el oponente puede escapar con una prueba con éxito de Escapismo o de presa (bonificador a la presa +11). Una vez capturado un oponente, la muerte carmesi procede a absorber su sangre (ver más arriba).

Izar (St): como acción gratuita, una muerte carmesi puede levantar telequinéticamente a otra criatura u objeto que no pese más de 300 lb. Esta aptitud funciona como el conjuro de *telequinesia* (la versión de fuerza continua; nivel 12º de lanzador), excepto porque sólo funciona contra un oponente que ya haya sido capturado por uno de los zarcillos de la muerte carmesi. Si el oponente está forcejeando, el uso de esta aptitud requiere una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +11).

Rasgos de muerto viviente: la muerte carmesi es inmune al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No resulta afectada por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no puede morir a causa del daño masivo. Una muerte carmesi no puede ser reanimada, y sólo puede ser resucitada si lo desea. La criatura posee visión en la oscuridad hasta 60'.



JJ

MUERTE CARMESI

Subtipo incorporal: una muerte carmesí solo puede ser dañada por otras criaturas incorporales, por armas mágicas +1 o mejores, y por conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de probabilidades de ignorar todo el daño que provenga de una fuente corporal, excepto de los efectos de fuerza o los ataques efectuados con armas fantasmales. Una muerte carmesí puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza seguirán funcionando normalmente contra ella. Una muerte carmesí siempre se mueve silenciosamente, y no puede ser detectada mediante pruebas de Escuchar si no lo desea.

Habilidades: la forma neblinosa de la muerte carmesí dificulta su avistamiento en la niebla. Si no se ha alimentado, la criatura recibe un bonificador de +8 a las pruebas de esconderse en zonas donde haya niebla o humo; tras alimentarse, el bonificador desciende a +4, debido a la coloración roja de la criatura.

MURCIÉLAGO DE FUEGO

Elemental Pequeño (fuego)

Dados de golpe: 6d8-6 (21 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 10', V1 50' (buena)

CA: 16 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 14, desprevenido 13

Ataques: mordisco +8 c/c

Daño: mordisco 1d6-1, más 1d6 fuego

Frente/Alcance: 5' x 5'/5'

Ataques especiales: aferrarse, quemadura, devorar

Cualidades especiales: rasgos de elemental, subtipo de fuego,

vista ciega 120', regeneración 5

Salvaciones: Fort +1, Ref +8, Vol +0

Características: Fue 8, Des 17, Con 8, Int 6, Sab

7, Car 5

Habilidades: Avistar +9, Esconderse

+15, Escuchar +9

Dotes: Ataque en vuelo, Sutileza con un arma

(mordisco) (A)

Terreno/Clima: plano elemental de Fuego o

volcanes

Organización: solitario o plaga (11-20)

Valor de desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral maligno

(siempre)

Avance: 7-12 DG (Pequeño), 13-18

DG (Mediano)

Los murciélagos de fuego son nativos del plano Elemental del fuego, pero, al contrario que los elementales de fuego, no están compuestos únicamente de materia elemental. Pueden volar por las llamas y el magma del plano Elemental del fuego con la misma facilidad con la que los murciélagos normales vuelan por el aire. Se propulsan mediante gases calientes que

expulsan por tubos que tienen en su cuerpo, batiendo las alas solo para controlar la dirección cuando vuelan.

Un murciélago de fuego no puede entrar en el agua ni otros líquidos no inflamables. Una extensión de agua es una barrera infranqueable a menos que el murciélago de fuego pueda saltar, volar o pasar sobre ella.

Los murciélagos de fuego se alimentan de las criaturas vivas, agarrándose a su objetivo y devorando su carne hasta que se sacian. Hay un 25% de probabilidades de que un murciélago de fuego saciado se divida en dos murciélagos de fuego hambrientos durante las siguientes 24 horas.

El cuerpo de un murciélago de fuego mide unos 2' de largo, y tiene una envergadura de alas de unos 4'. La criatura arde continuamente con una llama roja, insoportablemente caliente, que le hace parecer mayor de lo que realmente es. Hasta que no muere y su cuerpo se enfría, es imposible decir si no era sólo fuego arremolinado con la forma de un murciélago grande.

Los elementales de fuego se llevan bien con los murciélagos de fuego, pero las salamandras, ifrit, y la mayoría de las criaturas de fuego los cazan. Esto es vital para controlar su población, puesto que no sólo se regeneran, sino que también se multiplican muy rápido si hay suficiente comida. Sin depredadores naturales, podrían infestar todo el plano Elemental del fuego en cuestión de semanas.

COMBATE

En combate, los murciélagos de fuego muestran un grado de astucia

que desmiente su limitada inteligencia y dividen sus ataques equitativamente entre todos los objetivos posibles.

Una vez que el murciélago de fuego se ha saciado (ver 'Devorar', más adelante), se marcha, abandonando el combate. Cuando la cuarta parte de la plaga se ha saciado o ha muerto, los murciélagos de fuego restantes abandonan y huyen, sólo para seguir a la presa y atacar otra vez en mejor momento. Las criaturas repiten este patrón hasta que toda la plaga se ha saciado.

Aferrarse (Ex): si un murciélago de fuego acierta con un ataque de mordisco, se pega al cuerpo del oponente. Un murciélago de fuego aferrado está apresando a su víctima a todos los efectos. El murciélago de fuego pierde su bonificador de Destreza a la CA (su CA se reduce a 13), pero se agarra con gran tenacidad, infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego en cada asalto en el que permanezca aferrado. Un murciélago de fuego aferrado pue-



MURCIÉLAGO DESMODU

A los desmodu les encantan los murciélagos. Crian y mantienen murciélagos de todas las formas y tamaños como animales de compañía, de guarda y de tiro. Aquí se describen tres tipos únicos de murciélago criados por los desmodu.

COMBATE

Como otros murciélagos, estas criaturas luchan mientras vuelan, bajando en picado para morder a sus enemigos.

Vista ciega (Ex): el murciélago emite sonidos de alta frecuencia, inaudibles para la mayoría de las otras criaturas, que rebotan contra los objetos y criaturas cercanos. Esta aptitud le permite percibir objetos y criaturas a una distancia de 120'. Normalmente, el murciélago no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Un conjuro de *silencio* niega esta aptitud y fuerza al murciélago a confiar en su escasa vista, cuyo alcance es de 10'.

Inmunidades: los murciélagos que crían los desmodu son inmunes a las aptitudes de desesperación y aturdimiento del chillido de los desmodu.

MURCIÉLAGO DE CAZA

Los desmodu crían estos murciélagos como animales de caza, del mismo modo que los humanos crían perros de caza. Cuando un desmodu está cazando animales para comer en una zona subterránea, suelta uno o más murciélagos de caza. Cuando el murciélago descubre una presa, llama ultrasónicamente a su amo, y a continuación empieza a perseguirla.

El cuerpo de un murciélago de caza es igual que el de un murciélago normal, y la cabeza se parece a la de un lobo. Normalmente su pelaje es negro o gris.

Combate

Cuando un murciélago de caza desciende sobre su presa, intenta, en primer lugar, derribarla. Tenga éxito esta táctica o no, el murciélago continúa con ataques de mordisco. Tras esto, el murciélago toma en sus mandíbulas la presa que haya podido abatir y se la lleva de vuelta a su amo.

Derribo (Ex): un murciélago de caza que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si falla, su oponente no puede reaccionar para derribar al murciélago.

Olfato (Ex): un murciélago de caza puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: el murciélago de caza recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderte. También recibe un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Estos dos últimos bonificadores se pierden si se niega la aptitud de vista ciega.

MURCIÉLAGO DE GUARDA

Un murciélago de guarda es casi idéntico a un murciélago terrible, excepto porque el primero es más ágil, posee sentidos aún más aguzados, y su mordisco es particularmente peligroso. Los desmodu utilizan a estas criaturas principalmente como centinelas.

de ser golpeado con un arma o apresado a su vez. Para soltar a un murciélago de fuego aferrado apresándolo, el oponente debe conseguir sujetarlo (ver Presa, en el capítulo 8 del *Manual del jugador*). Todo intento de presa somete al oponente al ataque de quemadura del murciélago de fuego.

Quemadura (Ex): toda criatura alcanzada por un ataque de mordisco del murciélago de fuego (o que golpee al murciélago de fuego con un arma natural o un ataque sin armas) deberá tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 12) o se prenderá fuego (ver 'Prender fuego', en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Las llamas arderán durante 1d4 asaltos. Sumergir al murciélago de fuego en, al menos, 10 galones de agua extinguirá su llama y le impedirá volar, aunque no dañará a la criatura. La llama del murciélago de fuego volverá a encenderse al cabo de 10 asaltos.

Devorar (Ex): una vez aferrado, el murciélago de fuego devora la carne de su oponente, infligiendo automáticamente 1d6-1 puntos de daño de mordisco y 1d6 puntos de daño por fuego por cada asalto que permanezca aferrado. Tras infligir 6 puntos de daño, el murciélago de fuego queda saciado; en el siguiente asalto, se desprenderá y huirá volando para digerir la comida.

Vista ciega (Ex): el murciélago de fuego emite sonidos de alta frecuencia, inaudibles para la mayoría de las otras criaturas, que rebotan contra los objetos y criaturas cercanos. Esta aptitud le permite percibir objetos y criaturas a una distancia de 120'. Normalmente, el murciélago de fuego no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Un conjuro de *silencio* niega esta aptitud y fuerza al murciélago de fuego a confiar en su débil sentido de la vista (cuyo alcance máximo es de 10').

Rasgos de elemental (Ex): los murciélagos de fuego son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y los efectos de dormir. No son afectados por golpes críticos, no pueden ser flanqueados, y no pueden ser reanimados ni resucitados. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Subtipo de fuego (Ex): el murciélago de fuego es inmune al daño por fuego, pero sufre doble daño por frío, a menos que se permita una salvación de Fortaleza para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, la criatura recibe la mitad del daño, si tiene éxito, o doble daño, si fracasa.

Regeneración (Ex): los ataques de frío infligen daño normal al murciélago de fuego.

Habilidades: el murciélago de fuego recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Estos bonificadores se pierden si se niega la aptitud de vista ciega.

MURCIÉLAGOS DE FUEGO COMO FAMILIARES

Si utilizas en tu campaña la dote Familiar mejorado del *Tomo y sangre: una guía para magos y hechiceros*, un murciélago de fuego es un familiar mejorado apropiado para un lanzador de conjuros arcanos, del subtipo de fuego, de 15.^o nivel o superior. Como otros familiares mejorados, un murciélago de fuego no proporciona beneficios especiales a su amo, más allá de los beneficios estándar de los familiares (ver 'Familiares', en el capítulo 3 del *Manual del jugador*).



RGM

	Murciélago de caza Animal Mediano	Murciélago de guarda Animal Grande	Murciélago de guerra Animal Enorme
Dados de golpe:	4d8+4 (22 pg)	4d8+12 (30 pg)	10d8+50 (95 pg)
Iniciativa:	+7	+6	+6
Velocidad:	20', VI 60' (buena)	20', VI 60' (buena)	20', VI 40' (buena)
CA:	20 (+7 Des, +3 natural), toque 17, desprevenido 13	20 (-1 tamaño, +6 Des, +5 natural), toque 15, desprevenido 14	23 (-2 tamaño, +6 Des, +9 natural), toque 14, desprevenido 17
Ataques:	mordisco +10 c/c	mordisco +5 c/c	mordisco +12 c/c
Daño:	mordisco 1d6+3	mordisco 1d8+4, más herida	mordisco 2d6+10
Frente/Alcance:	5 × 5'/5'	5 × 5'/5'	10 × 10'/10'
Ataques especiales:	derribo	herida	—
Cualidades espec.s:	vista ciega 120', inmunidades, olfato	vista ciega 120', inmunidades	vista ciega 120', inmunidades
Salvaciones:	Fort +5, Ref +11, Vol +4	Fort +7, Ref +10, Vol +6	Fort +12, Ref +13, Vol +9
Características:	Fue 15, Des 24, Con 13, Int 2, Sab 16, Car 7	Fue 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 7	Fue 25, Des 22, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 7
Habilidades:	Avistar +14 ^b , Escondarse +16, Escuchar +14 ^b , Mov. sigilos. +19	Avistar +15 ^b , Escuchar +15 ^b , Moverse sigilosamente +11	Avistar +11 ^b , Escuchar +11 ^b , Moverse sigilosamente +11
Dotes:	Sutileza con un arma (mordisco) (A)	Ataque elástico (A), Esquiva (A), Movilidad (A)	—
Terreno/Clima:	subterráneo	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario o colonia (5-8)	solitario o colonia (5-8)	solitario o colonia (5-8)
Valor de desafío:	3	3	5
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	5-12 DG (Grande)	5-12 DG (Enorme)	11-16 DG (Enorme), 17-30 DG (Gargantuesco)

Un murciélago de guarda parece un zorro volador muy grande, excepto porque tiene los dientes largos, como los de un murciélago vampiro, y un pelaje enmarañado en la cabeza y el cuerpo.

Combate

En combate, el grupo de murciélagos de guarda suele elegir un solo objetivo y descender sobre él para morderlo. A continuación, cada uno de los murciélagos usa su dote de Ataque elástico para morder y volar fuera del alcance del enemigo antes de que éste pueda responder.

Herida (Ex): la saliva del murciélago de guarda contiene un anticoagulante que hace que las heridas de mordisco infligidas por la criatura sangren profusamente. Una herida causada por un ataque de mordisco del murciélago de guarda sangrará infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia sólo puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un conjuro de *curar* o de otros conjuros curativos (*curar*, *círculo curativo*, y similares).*

Habilidades: el murciélago de guarda recibe un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Estos bonificadores se pierden si se niega la aptitud de vista ciega.

MURCIÉLAGO DE GUERRA

Los desmodu crían estas criaturas como monturas y bestias de carga. A veces, desmodu armados con enormes lanzas pesadas cabalgan con ellos a la batalla.

Un murciélago de guerra tiene una envergadura de alas que va de los 16' a los 18'. Excepto por su tamaño, tiene el aspecto de un murciélago normal.

Combate

Los murciélagos de guerra rara vez combaten por sí mismos, a menos que sean atacados primero o sus amos los conduzcan a la batalla.

Habilidades: el murciélago de guerra recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Estos dos últimos bonificadores se pierden si se niega la aptitud de vista ciega.



NAGA ÓSEA

Muerto viviente Grande

Dados de golpe: 15d12 (97 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40'

CA: 16 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 15

Ataques: aguijón +9 c/c y mordisco +4 c/c

Daño: aguijón 2d4+3 más veneno, mordisco 1d4+1 más veneno

Frente/Alcance: 5 x 5' (enroscada)/10'

Ataques especiales: veneno, conjuros

Cualidades especiales: muerto viviente, detectar pensamientos, pensamientos protegidos, inmunidades, RC 23, telepatía

Salvaciones: Fort +5, Ref +8, Vol +11

Características: Fue 16, Des 13, Con -, Int 16, Sab 15, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +8, Avistar +12, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +7, Engañar +12, Escondarse +11, Intimidar +12

Dotes: Alerta, Conjuración en combate, Dote metamágica (cualquiera), Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (cualquier escuela)



Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/templado o cálido

Organización: solitaria

Valor de desafío: 11

Tesoro: ninguno

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 16-21 DG (Grande); 22-45 DG (Enorme)

Una naga ósea es una criatura que fue una vez una naga oscura. Tras su muerte, otra naga oscura la transformó en un muerto viviente esquelético mediante un ritual espantoso.

Una naga ósea parece un esqueleto serpentino de 12' de largo. Su cráneo presenta una misteriosa semejanza con uno humano, excepto porque el de la naga luce largos colmillos que pueden inocular un veneno debilitante. Una luz fría y cruel arde en las cuencas oculares de la criatura, dándole un aire de odio y maldad inefables. Su cola termina en un cruel aguijón de hueso, que, igual que los dientes, inyecta veneno con cada impacto.

Aunque desprecia profundamente su servidumbre, la naga ósea obedece sin vacilar a su creador, e incluso atacará a otras nagas si se le ordena. Si su amo muere, la voluntad de la naga queda libre y puede elegir su propio camino.

COMBATE

Las nagas óseas que están bajo el control de sus amos reciben instrucciones explícitas acerca de cómo tratar a los enemigos. Además de eso, estos inteligentísimos muertos vivientes pueden tomar sus propias decisiones sobre métodos para acabar con enemigos concretos.

Normalmente, una naga ósea usa sus aptitudes telepáticas para averiguar los puntos fuertes y débiles de su adversario antes de entrar en combate. Suele empezar tratando de intimidar a sus enemigos con amenazas telepáticas; después recurre a los conjuros para debilitar a los oponentes que parecen más fuertes, antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Una naga ósea tenderá a centrar sus ataques cuerpo a cuerpo en las criaturas vivas (y no en los muertos vivientes o en los constructos), ya que éstas son vulnerables a su veneno.

Veneno (Ex): la naga ósea inyecta su veneno con cada ataque de mordisco o aguijón que tenga éxito. El daño inicial y secundario del

mordisco (salvación de Fortaleza CD 17) es el mismo (1d4 puntos de daño de Fuerza). El veneno del aguijón (salvación de Fortaleza CD 17) es más virulento; el daño inicial es 1d4 puntos de consunción de Constitución, y el secundario es 1d4 puntos de daño de Constitución.

Conjuros: una naga ósea puede lanzar conjuros como un hechicero de 14.º nivel (conjuros conocidos 9/5/5/4/4/3/2/1; conjuros/día 6/7/7/7/6/6/5/3; salvación CD 13 + nivel del conjuro).

Detectar pensamientos (Sb): la naga ósea puede detectar los pensamientos de aquellos que la rodean. Esta aptitud funciona como el conjuro *detectar pensamientos* (nivel 9.º de lanzador; salvación de Voluntad CD 15), y siempre está activa.

Pensamientos protegidos (Ex): las nagas óseas poseen la aptitud de escudar sus pensamientos, y son, por tanto, inmunes a cualquier forma de lectura de pensamientos.

Inmunidades (Ex): las nagas óseas son inmunes al frío. Además, al carecer de carne y órganos internos, sólo sufren la mitad del daño por armas perforantes.

Telepatía (Sb): una naga ósea puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que esté a menos de 250' y entienda una lengua.

Rasgos de muerto viviente: las nagas óseas son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No se ven por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Una naga ósea no puede ser reanimada, y sólo puede ser resucitada si lo desea. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

NEOGI

Los neogi son atroces cartógrafos parecidos a arañas. Son ladrones y esclavistas y encajan en cualquier lugar donde abundan las criaturas más espeluznantes. El cuerpo de ocho patas de un neogi está cubierto de un pelo duro, que le hace parecer una araña lobo gigante. En

vez de tener la cabeza de una araña, el neogi tiene un cuello largo y flexible que se flexiona y arriba abajo, y luego se gira hacia delante, formando una larga curva con forma de S. En la parte superior de este cuello brillante, se encuentra una cabeza pequeña y estrecha, igual que la de una anguila. Sus mandíbulas poseen una alineación de dientes pequeños, afilados como cuchillos, y unos ojos negros que se encuentran muy hundidos en la parte delantera de la cara. En ocasiones, algunos individuos presentan un poco de barba, surgiendo de la parte frontal de su barbilla. El neogi típico tiene su color de piel natural con diferentes matices y patrones. Algunos de estos patrones significan familia o rango; otros son meramente decorativos. Un neogi normalmente lleva sencillos artículos decorativos de tela y un cinturón o bandolera con bolsillos, para llevar sus objetos valiosos.

Las guaridas de los neogi normalmente están llenas de pozos, simas, puentes estrechos y salientes mínimos. Con sus estupendas habilidades de equilibrio y salto y su capacidad para abalanzarse sobre los enemigos, los neogi se pueden mover por estas peligrosas zonas, con mayor rapidez y fiabilidad que la mayoría de los atacantes.

Todos los neogi hablan común e infracomún y un gran número de ellos también hablan térraro.

COMBATE

Las tácticas de estos monstruos varían según el tipo de neogi del que se trate. Ningún neogi es particularmente valiente, pero todos ellos son despiadados. Todos comparten las siguientes aptitudes:

Veneno (Ex): el veneno neogi es excepcionalmente virulento teniendo en cuenta que la propia criatura es muy frágil. Un neogi inyecta su veneno (salvación de Fortaleza CD 14 para todos los neogi) con cada ataque de mordisco que consigue. El daño inicial y secundario es el mismo (1d4 puntos de daño de Sabiduría).

Inmune a los efectos enajenadores: los neogi son inmunes a todos los efectos enajenadores.

Habilidades: un neogi utiliza su puntuación de Destreza, en vez de su puntuación de Fuerza en las pruebas de Trepar y Saltar.

CRÍAS

Estos animales peligrosos y asquerosos, normalmente sólo se encuentran cerca de un gran maestro. Sin embargo, a veces, los neogi adultos dejan a un gran número de crías sueltas por las afueras de su comunidad, para que aprendan a valerse por sí mismas.

	Cría neogi Aberración Menuda	Neogi adulto Aberración Pequeña	Gran maestro neogi Sabandija Enorme
Dados de golpe:	1/4 d8-1 (1 pg)	5d8-5 (18 pg)	5d8+25 (47 pg)
Iniciativa:	+3	+3	-1
Velocidad:	20', Tr 20'	30', Tr 20'	20'
CA:	15 (+2 tamaño, +3 Des), toque 15, desprevenido 12	17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14	10 (-2 tamaño, -1 Des, +3 natural), toque 7, desprevenido 10
Ataques:	mordisco +5 c/c	mordisco +7 c/c y 2 garras -3 c/c o ballesta ligera +7 a distancia	mordisco +1 c/c
Daño:	Mordisco 1d3-4 más veneno	Mordisco 1d6-2, garra 1d3-2, ballesta ligera 1d8/19-20	Mordisco 1d6
Frente/Alcance:	2/2 x 2' 1/2/0'	5 x 5'/5'	10 x 10'/10'
Ataques especiales:	veneno	esclavizar, veneno	veneno, escupir crías
Cualidades espec.:	visión en la oscuridad 60', inmune a los efectos enajenadores	visión en la oscuridad 60', inmune a los efectos enajenadores	rasgos de sabandija
Salvaciones:	Fort -1, Ref +3, Vol +2	Fort +0 Ref +4, Vol +6	Fort +9 Ref +0, Vol +3
Características:	Fue 3, Des 17, Con 9, Int 2, Sab 10, Car 2	Fue 6, Des 17, Con 9, Int 15, Sab 14, Car 16	Fue 11, Des 8, Con 20, Int - Sab 15, Car 1
Habilidades:	Equilibrio +4, Mov. sigilo. +5, Saltar +4, Trepar +11	Equilibrio +11, Intimidar +9, Inut. mecanismo +10, Mov. sigilo. +11, Saltar +11, Trepar +11	Equilibrio +3, Mov. sigilosamente +7
Dotes:	Sutileza con un arma (mordisco) (A)	Competencia con arma sencilla, Esquiva, Movilidad, Sutileza con un arma (mordisco) (A)	—
Terreno/Clima:	cualquier terreno templado o cálido y subterráneo	cualquier terreno templado o cálido y subterráneo	cualquier terreno templado o cálido y subterráneo
Organización:	plaga (10-40) o tribu (10-60 más 10-60 adultos neogi, y 10-60 esclavos moles sombrías, y 1 gran maestro)	nido (3-8 más 3-8 moles sombrías esclavas)	tribu (1 más 10-60 crías, 10-60 neogi adultos, 10-60 esclavos moles sombrías).
Valor de desafío:	1/4	4	6
Tesoro:	ninguno	doble estándar	ninguno
Alineamiento:	legal maligno (normalmente)	legal maligno (normalmente)	neutral (siempre)
Avance:	—	según clase de personaje	—

combate

Las crías neogi se devoran las unas a las otras, pero si notan que hay otra presa, la atacan. En combate, se lanzan sobre una sola criatura, mordiéndola hasta que sucumbe a su veneno. Posteriormente, estos pequeños monstruos devoran a su presa.

NEOGI ADULTOS

Los neogi adultos son la espina dorsal de la comunidad. Pasan la mayor parte de su tiempo intentando almacenar tanta riqueza y poder como les es posible.

combate

Los neogi adultos no son unos luchadores poderosos y lo saben. Siempre que les es posible, hacen que sus esclavos moles sombrías (ver 'Sociedad neogi', más abajo) luchen por ellos, mientras que ellos se quedan esperando una oportunidad, y vigilan de cerca para utilizar su aptitud esclavizante. Los neogi adultos normalmente intentan volver vulnerables a los enemigos frente al esclavismo, por medio de su veneno, inculcándolo en primer lugar, por medio de una flecha de ballesta (ver abajo). Estas criaturas son ágiles y muy difíciles de arrinconar.

Veneno (Ex): como acción estándar un neogi adulto puede bañar un arma con el veneno de sus colmillos. El veneno permanece activo durante un minuto tras su aplicación y funciona igual que si fuera inoculado por medio de un mordisco.

Esclavizar (Su): tres veces al día un neogi puede intentar esclavizar a toda criatura viviente que se encuentre a 30'. Esta aptitud funciona igual que el conjuro de *dominar monstruo* (nivel de lanzador 16.^o, salvación CD 15). Una criatura esclavizada, obedece las órdenes telepáticas de un neogi al pie de la letra. El sujeto puede intentar una nueva salvación de Voluntad (CD 15) cada 24 horas para liberarse. De lo contrario, el control del neogi se rompe tan solo o bien por la muerte del neogi, o de la criatura esclavizada, o por medio de un efecto de *quitar maldición* o *disipar magia*, o si el neogi se aleja más de 1 milla de la criatura esclavizada. Esta aptitud no es necesaria para que los neogi gobiernen o controlen a sus esclavos moles sombrías (ver Sociedad neogi más abajo).

GRAN MAESTRO

Un neogi que se ha hecho demasiado viejo y senil se utiliza como incubadora de pequeños neogi. Para prepararlo para este acontecimiento, los neogi adultos exudan un fluido y se lo inyectan al sujeto. Este fluido hace que el cuerpo del sujeto se hinche y se convierta en un saco abultado de 10' de diámetro. Al convertirse en un gran maestro, el neogi pierde su intelecto, sus recuerdos, sus dotes, y sus aptitudes mágicas, así como la mayoría de sus habilidades. Su clase cambia a sabandija. Cuando se ha completado la transformación, los neogi adulto introducen sus huevos dentro del abdomen del gran maestro. Posteriormente, los neogi adultos le proveen de la comida (normalmente viva, pero inmóvil) para sustentarlo y nutrir a los embriones, que devoran a su hospedador desde dentro. Finalmente, entre veinte y cuarenta crías neogi se abren

camino a mordiscos, matando al maestro. Muchos de ellos son a su vez devorados por sus nuevos hermanos y hermanas, solo sobreviven unos pocos y se convierten en la siguiente generación de neogi adultos.

Combate

Un gran maestro puede hacer poco en el combate, excepto dar bandazos, morder y escupir algunas crías.

Escupir crías (Ex): como acción estándar, un gran maestro puede escupir 2d4 crías, que pueden atacar desde el momento en que tocan tierra. El gran maestro puede dirigir a las crías en cualquier sentido, dentro de una distancia de 100', pero dos crías no pueden estar separadas entre sí más de 30'.

Además, cuando un gran maestro resulta herido, puede liberar 2d4 crías. Esta versión de escupir crías, se puede usar una vez por asalto como acción gratuita.

Rasgos de sabandija: un gran maestro es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y demás efectos de moral). También posee visión en la oscuridad (distancia de 60').

SOCIEDAD NEOGI

No hay nada admirable en la cultura neogi. Estas criaturas son atroces asesinas, saqueadoras y esclavistas. O matan para comer y esclavizar todo lo que quede, o llenan de esclavos sus cadenas de presos y se comen a los que sobran. En cualquier caso, su voracidad les ha convertido en enemigos de toda raza racional del mundo. Se sabe que los azotamientos son de los pocos que negocian con ellos sobre la compra y venta de esclavos. De todas las razas que esclavizan los neogi, las moles sombrías son sus favoritas. Cada neogi posee al menos una mole sombría, criada desde su nacimiento para vivir una vida de esclavitud y condicionada a aceptar esa situación como el orden natural. Estos esclavos moles

sombrías aceptan las órdenes de los neogi sin preguntas ni dudas. Los guardias moles sombrías tienen bajo control a otros esclavos menos complacientes (aquellos que están bajo el efecto de la aptitud esclavizante del neogi) y también actúan como soldados de los ejércitos neogi, así como en sus patrullas de esclavos. Según la concepción del mundo del neogi, la propiedad es lo que alimenta el universo. Todo les pertenece por completo (si no ahora, en el pasado o en el futuro). Incluso otro neogi puede ser esclavo de un neogi, y los esclavos a su vez pueden tener propiedades y esclavos, dichos esclavos pueden tener propiedades y otros esclavos y así sucesivamente.

PERSONAJES NEOGI

Muchos neogi se hacen magos o hechiceros. La clase predilecta de un neogi es la de hechicero.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un neogi es igual a su nivel de clase +8; por lo tanto, un hechicero neogi de 1.^o nivel, tiene un NEP de 9, lo que equivale a un personaje de 9.^o nivel.



ORMYRR

Humanoide monstruoso Enorme

Dados de golpe: 7d8+21 (52pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', Nd 40'

CA: 17 (-2 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 10, desprevenido 15

Ataques: 4 garras +13 c/c y mordisco +8 c/c, o arma +13/+8 c/c y 3 armas ligeras +13 c/c y mordisco +8 c/c, o arma +11/+6 c/c y 3 armas (al menos una de las cuales no sea ligera) +11 c/c y mordisco +8 c/c, o 4 piedras +5 a distancia

Daño: garra 2d4+8, por arma (bonificador de daño +8 en mano hábil y +4 en cada mano torpe), mordisco 1d8+4, piedra 1d6+8 (mano hábil) o 1d6+4 (mano torpe)

Frente/Alcance: 10 x 25'/10'

Ataques especiales: constreñir 1d8+12, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', Combate con múltiples armas mejorado, uso de arma

Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 26, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 12, Car 13

Habilidades: Conocimiento de conjuros +9, Escuchar +11, Nadar +16, Saber (arcano) +9

Dotes: Combate con múltiples armas (A), Multidextrismo

Terreno/Clima: acuático templado y cálido (ríos, lagos y las orillas de ambos)

Organización: solitario, pareja o tribu (6-12)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal neutral (normalmente)

Avance: 8-14 DG (Enorme);
15-21 DG (Gargantuesco)

Los ormyrr son criaturas inteligentes semi-nómadas que viven en pequeños campamentos, junto a los bancos terrosos de los ríos y lagos. En su mayoría viven aislados, excepto cuando tienen que cazar o saciar su deseo de coleccionar objetos mágicos.

Un ormyrr tiene un cuerpo enorme que puede llegar a medir hasta 25' de largo, semejante al del gusano. En la parte superior de su cuerpo presenta una cabeza como la de una rana, de aspecto increíblemente grande y pesado. Bajo la cabeza, y saliendo de su cuerpo, posee cuatro brazos cortos pero muy poderosos. Encima de los ojos tiene una cresta huesuda y su boca está llena de dientes en forma de sierra, que completan su monstruosa apariencia.

Las expediciones de caza de los ormyrr pueden alejarse como mucho 40 millas de sus hogares. Durante sus incursiones, suelen viajar por el río todo lo que pueden, entonces van a tierra para la verdadera caza. Los ormyrr no tienen aptitudes mágicas, pero la magia les fascina. De hecho su objetivo racial es el de desarrollar una magia ormyrr

única. Codician la magia y los objetos mágicos. La posibilidad de tomar posesión de un objeto mágico, un pergamino o un libro, son las únicas cosas que pueden hacer que estas criaturas, normalmente racionales, mientan, roben o ataquen sin haber sido provocados.

Huelga decir que esta tendencia les puede llevar a peleas con los aventureros. Sin embargo, como son legales de forma innata, aquellos que buscan recuperar los objetos mágicos robados por los ormyrr, ganan más apelando al sentido del bien y del mal de la criatura, que atacándola, lanzando acusaciones, o intentando robar los objetos para recuperarlos. Los ormyrr hablan común.

COMBATE

La mayoría de las veces los ormyrr luchan con armas, más que con sus garras. El ormyrr típico posee al menos un arma mágica, normalmente con un bonificador de mejora de +1 o +2, y lucha con más de un arma a la vez, sacando partido de su cualidad especial de Combate con múltiples armas mejorado.

La táctica favorita de los ormyrr es esconderse a lo largo del banco de un río y tender una emboscada a los enemigos lanzando una

lluvia de piedras, con hondas, hachas y redes. Si la situación parece prometedora, los ormyrr

se abalanzan arrojando armas. En caso contrario, simplemente se zambullen en el agua y nadan hasta alejarse del peligro.

Constreñir (Ex): con una prueba con éxito de presa, un ormyrr puede aplastar a un oponente atrapado, lo que conlleva 1d8+12 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si un ormyrr ataca a un oponente que sea al menos una categoría inferior a la suya con un ataque a dos garras, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +23). Si consigue inmovilizar,

también constreñe en el mismo asalto. Posteriormente, el ormyrr tiene la posibilidad de realizarla presa normalmente o, simplemente, puede utilizar sus garras para agarrar al oponente (-20 penalizador en la prueba de presa, pero el ormyrr no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos, automáticamente supone daño por ataque a dos garras.

Combate con múltiples armas mejorado (Ex): esta aptitud reduce en 2, el penalizador de uso de arma con mano torpe, tanto para manos hábiles como torpes. Así, cuando se combina con las dotes de la criatura de Multidextrismo y Combate con múltiples armas, permite el uso de una o más armas ligeras con mano torpe sin penalización en las tiradas de ataque.

Uso de armas (Ex): un ormyrr es un gran experto en todas las armas simples y marciales.



PEREZOSO DEL BOSQUE

Bestia Grande

Dados de golpe: 1d10+70 (147 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40', Tr 60', braquiación 40'

CA: 21 (-1 tamaño, +5 Des, +7 natural), toque 14, desprevenido 16

Ataques: 2 garras +16 c/c y mordisco +11 c/c

Daño: garra 2d4+7, mordisco 2d8+3

Frente/Alcance: 5 x 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, inmunidad al veneno, olfato

Salvaciones: Fort +14, Ref +14, Vol +5

Características: Fue 25, Des 20, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 9

Habilidades: Avistar +6*, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +8*, Tregar +15*

Terreno/Clima: bosque/cálido

Organización: solitario, pareja o familia (3-5)

Valor de desafío: 11

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 15-21 DG (Grande), 22-42 (Enorme)

El territorial perezoso del bosque es un cazador nocturno que vaga por los bosques y junglas tropicales. Esta criatura no es la lenta bestia que su nombre sugiere. De hecho posee unos reflejos rápidos como el rayo, y puede desplazarse por el suelo tan rápido como lo hace por los árboles. La carne de mediano le gusta especialmente.

Con sus 8' de alto, el perezoso del bosque es una bestia robusta con una gran boca dentada. Sus tremendas mandíbulas alojan una línea de incisivos sobredimensionados y afilados como agujas. Cada una de las extremidades del perezoso del bosque termina en tres dedos rematados por enormes garras curvas. El color de su pelaje varía desde el verde oliva hasta el marrón.

Los perezosos del bosque se comunican entre sí mediante chillidos y gruñidos.

COMBATE

El perezoso del bosque suele atacar saltando sobre su presa en un frenesí de ataques de garra y mordisco. Normalmente, las familias de perezosos del bosque cazan juntas, usando a uno como explorador para atraer a la presa hasta los árboles, donde el resto del grupo aguarda emboscado.

Agarrón mejorado (Ex): si un perezoso del bosque logra alcanzar con los dos ataques de garra a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +21). Si lo inmoviliza, transfiere al oponente a su boca como acción gratuita, y lo alcanza automáticamente con un ataque de mordisco durante el mismo asalto. En el asalto siguiente, puede intentar engullir a su oponente. Alternativamente, el perezoso del bosque tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar

las mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el perezoso del bosque no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Engullir (Ex): el perezoso del bosque puede engullir a un oponente apresado que sea, al menos, dos categorías de tamaño menor que él, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +21). Una vez dentro del perezoso, el oponente sufre cada asalto 2d4+7 puntos de daño contundente y 1d8 puntos de daño por ácido del tubo digestivo del perezoso. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera de la garganta hasta volver a la boca del perezoso, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al tubo digestivo (CA 20) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. El tubo digestivo de un perezoso del bosque Grande puede contener 2 criaturas Pequeñas, 8 Menudas, o 32 Diminutas o menores.

Olfato (Ex): el perezoso del bosque puede detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: *el perezoso del bosque recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar, Moverse sigilosamente y Tregar en las zonas boscosas.



PICAPEDRERO

Elemental Mediano (tierra)
Dados de golpe: 3d8+12 (25 pg)
Iniciativa: -1
Velocidad: 20'
CA: 18 (+8 natural), toque 10, desprevénido 18
Ataques: 2 golpetazos +6 c/c
Daño: golpetazo 1d8+4
Frente/Alcance: 5 × 5'/5'
Cualidades especiales: rasgos elementales
Salvaciones: Fort +7, Ref +1, Vol +1
Características: Fue 18, Des 8, Con 19, Int 4, Sab 11, Car 11
Habilidades: Avistar +4, Escuchar +6
Dotes: Ataque poderoso

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja o banda (3-5)
Valor de desafío: 2
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 4-9 DG (Grande)

Un picapedrero es un pariente del elemental terrestre. Los lanzador de conjuros enanos los convocan con frecuencia, vinculándose a ellos para que les sirvan como guardianes y para que les ayuden en la construcción de túneles. Son luchadores y trabajadores lentos, pero infatigables.

Un picapedrero parece una columna de piedra vagamente esculpida con cuatro o más, brazos brillantes como el cristal. Unos salientes



apuntados y pétreos cubren su cuerpo. A los picapedreros parecen gustarle los enanos y normalmente les toman como amos sin queja alguna. Los eruditos sostienen que los monstruos consideran a los enanos como sus almas gemelas: trabajadores, robustos e indomables.

Los picapedreros hablan térraro y enano.

COMBATE

Los picapedreros no poseen la coordinación necesaria para utilizar más de dos de sus brazos a la vez. Estas criaturas prefieren avanzar con toda seguridad en el combate, golpeando a todo enemigo que se encuentre a su alcance.

Rasgos elementales (Ex): un picapedrero es inmune al veneno, la parálisis, el sueño, y el aturdimiento. No está sujeto a golpes críticos ni flaqueo y no se le puede revivir o resucitar. La criatura también tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

PIELBRILLANTE

Ajeno Mediano (incorporal)
Dados de golpe: 12d8+24 (78 pg)
Iniciativa: +1
Velocidad: Vl 50' (perfecta)
CA: 14 (+1 Des, +3 desvío), toque 14, desprevénido 13
Ataques: toque de energía +13
Daño: toque de energía
Frente/Alcance: 5 × 5'/5'
Ataques especiales: toque de energía
Cualidades especiales: RD 5/+1, linaje heroico, subtipo incorporal, rasgos de ajeno, *desplazamiento de plano*, RC 15, telepatía
Salvaciones: Fort +10, Ref +9, Vol +10
Características: Fue-, Des 13, Con 14, Int 11, Sab 15, Car 16
Habilidades: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Buscar +15, Diplomacia +16, Engañar +17, Intimidar +5, Saber (arcano) +14, Saber (los planos) +14
Dotes: Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 8
Tesoro: ninguno
Alineamiento: neutral (normalmente)
Avance: según clase de personaje

Los pielbrillante son parásitos buscadores de emociones fuertes del plano de Energía positiva. Estas criaturas viajan al plano Material sólo para enzarzarse en combates mortales.

Ya que el pielbrillante no posee forma material, no puede enfrentarse a un enemigo cuerpo a cuerpo sin ayuda. Para salvar este obstáculo, solicita ayuda a un hospedador dispuesto que le cobije. Y a cambio de esta ayuda, el pielbrillante le concede, temporalmente, unas mayores habilidades y aptitudes marciales.

Un pielbrillante recuerda vagamente a un ser de forma humanoide, conformado por una luz blanquecina parpadeante. A pesar de su

extraño aspecto poseen una cara inteligente muy reconocible, semejante a la de un elfo. Cuando se alía con un hospedador, un pielbrillante cambia su morfología para adaptarse a la forma más adecuada para la batalla. Normalmente se presenta como un ropaje enterizo en forma de armadura radiante, o como una vestimenta brillante con capucha. Un pielbrillante sólo rodea la piel de su hospedador, no puede cubrir los escudos de latón ni las armas empuñadas.

Cuando están en el plano Material, los pielbrillante normalmente buscan las batallas a gran escala, ya que éstas ofrecen una mayor variedad de hospedadores potenciales. A la criatura no le importan el alineamiento ni las intenciones del hospedador, ni tampoco si éste vive o muere: sólo le interesa el combate.

Un pielbrillante puede permanecer alejado del plano de Energía positiva durante un número de horas equivalente a la mitad de su puntuación de Constitución. En cada asalto en el que sobrepase este límite, debe realizar una Salvación de Fortaleza (CD 20) o morirá por dispersión de energía. Este peligro hace que la mayoría de los pielbrillante no se prodiguen en viajes al plano Material. Algunos aventureros decididos, que conocen los planos y saben del tiempo limitado de los pielbrillante, acuerdan "uniones" únicas entre hospedadores y los pielbrillante. Esto ocurre con frecuencia en épocas de guerra y momentos de incertidumbre similares, aunque también es posible que esta situación suceda cuando el aventurero busca tener más fuerza para una confrontación próxima. Quien primero acuerda estas uniones, especifica qué aspectos físicos espera mejorar del hospedador, entonces informa al pielbrillante de su oferta y elige un momento y un lugar para realizar la unión. El hospedador normalmente paga al mediador un estipendio (o "cuota de descubridor") por adelantado.

COMBATE

Los pielbrillante se divierten en el combate, pero en realidad no pueden controlar a sus hospedadores. En vez de ello, lo que sí pueden hacer es comunicar sus deseos telepáticamente, aconsejando durante el combate. Un hospedador que no atienda a las peticiones de un pielbrillante se arriesga a terminar con la unión, ya que los pielbrillante son bastante tendientes a dejar a un hospedador para buscarse otro más interesante, o con el que encajan mejor. Antes de dejar al que no le interesa, el pielbrillante normalmente se comunica telepáticamente con un posible hospedador para concertar un traspaso. Cuando el pielbrillante resulta seriamente dañado, normalmente se escapa al plano de Energía positiva y no suele seguir luchando.

Toque de energía (Sb): el toque de energía positiva de un pielbrillante cura a un objetivo 5 puntos de daño por asalto, o le concede a una criatura que ya esté en puntos de golpe completos, 5 puntos de golpe adicionales y temporales por asalto. Estos puntos de golpe temporales desaparecen 1d6 asaltos después de que la criatura deja de tener contacto físico con el pielbrillante. Sin embargo, este beneficio tiene un desafortunado efecto secundario. En cada asalto en el que se sobrepasen los puntos de golpe totales (incluyendo

los temporales), la criatura objetivo debe realizar una Salvación de Fortaleza (CD 19) o de lo contrario reventará en una explosión de 20' de energía radiante. Cada criatura alcanzada por la explosión (incluyendo el objetivo) se lleva un daño de 2d6 puntos + el número de puntos de golpe en exceso que posea en ese momento. Una salvación de Reflejos (CD19) reduce el daño a la mitad. El hospedador de un pielbrillante se beneficia automáticamente de los puntos de golpe adicionales, pero no se le permite un tiro de salvación para reducir el daño de la explosión. Raras veces los pielbrillante informan a sus hospedadores de este efecto secundario.

Unión heroica (Sb): un pielbrillante se une envolviendo a su hospedador. Un hospedador unido obtiene un bonificador +4 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, un bonificador de armadura +2 en CA, acceso a las dotes del pielbrillante (con la condición de que tenga al menos Fuerza 13) e igualmente, a cualquier clase de dote que pueda tener el pielbrillante. Además, un hospedador, que puede convertirse en muerto viviente, gana un bonificador +5 en el tiro para determinar los DG afectados.

A cambio, el hospedador comparte la mitad de cada punto de experiencia ganado con el pielbrillante. Los conjuros que protegen contra los efectos del plano de energía Positiva impiden que un pielbrillante se una a un hospedador.

Subtipo incorporeal: un pielbrillante sólo puede resultar dañado por otras criaturas incorporeales, armas mágicas +1 o mejores, conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño que provenga de una fuente incorporeal, excepto en los efectos de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. Un pielbrillante puede atravesar objetos sólidos cuando quieran, pero no los efectos de fuerza. Sus ataques ignoran las armaduras naturales, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza normalmente actúan en su contra. Un pielbrillante siempre se mueve en silencio y no puede ser oído con pruebas de Escucha, si no desea serlo.

Rasgos de ajeno: un pielbrillante tiene visión en la oscuridad (distancia de 60').

No se le puede revivir o resucitar.

Desplazamiento de plano (St): un pielbrillante puede utilizar el desplazamiento de plano a voluntad (nivel de lanzador 12°, salvación de Voluntad CD 18).

Telepatía: (Sb): un pielbrillante se puede comunicar telepáticamente con cualquier criatura que en un radio de 100' posea un idioma.

Dotes: las dotes de un pielbrillante sólo se pueden utilizar cuando la criatura se une con un hospedador que posea un nivel de Fuerza de al menos 13.

PERSONAJES PIELBRILLANTE

La clase predilecta del pielbrillante es la de guerrero.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ pielbrillante es igual a su nivel de clase +15. Por lo tanto, un guerrero pielbrillante de 1.º nivel, tiene un NEP de 16, lo que equivale a un personaje de 17.º nivel.



PLANODEUDO

"Planodeudo" es un término que se utiliza para describir a una criatura cuya línea sanguínea está relacionada con un ajeno. Los efectos de la consanguinidad con un ajeno se pueden manifestar en sus descendientes durante generaciones. Aunque no están transformados de forma tan clara como los semiinfernales y los semicelestiales, los planodeudos siguen poseyendo algunas cualidades especiales, debido a sus especiales antepasados.

Los planodeudos que se describen aquí son enormemente raros. Los caósidos son humanos de sangre slaad, mientras que los zénitres descienden de unos seres misteriosos de ley, cuya identidad sólo se ha podido imaginar.

No hay caósidos ni zénitres "típicos". Estas criaturas tampoco forman una cultura propia, ni pertenecen a sociedades homogéneas. En su lugar, adoptan las normas y las creencias de las culturas bajo las que han nacido.

COMBATE

Los caósidos y los zénitres luchan con armas, al igual que hacen los humanoides.

Rasgos de ajeno: un planodeudo tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se les puede revivir o resucitar.

CAÓSIDO

Imbuidos de fuerzas primarias, los caósidos son la personificación viviente de la fuerza del caos en el universo. Aunque sus antepasados slaad pueden distar varias generaciones, estos seres siguen casando poco con las sociedades civilizadas.

Un caósido se parece a un humano, pero con un aspecto mucho más tosco, tanto en su forma como en su carácter. Su brutal aparien-

cia se ve remarcada por un pelo descuidado y suelto, rasgos faciales duros y un torso y unos miembros muy robustos. Es cierto que su naturaleza no humana se deja ver claramente, en los lentos cambios de color de sus ojos, pelo o piel. El caósido típico tiene una voz muy grave, tendente a salir como un graznido, cuando la criatura se altera.

La mayor parte de los caósidos están alineados con el caos, lo que les ha hecho ganar una reputación de seres taimados y caprichosos. Con frecuencia existen en los límites de una sociedad, porque rechazan sucumbir ante el imperio de la ley. Los caósidos que desean explorar sus lados primarios, normalmente se dedican a profesiones que suponen aventurarse en el campo abierto, o aprovechar las fuerzas elementales.

Los caósidos hablan común.

Combate

Teniendo en cuenta su herencia, no debería sorprender que la mayoría de los caósidos peleen sucio, sin respetar normas ni justicia. A menudo, llevan consigo armas pequeñas escondidas, envenenadas. Pero mientras que los caósidos disfrutan de una buena reyerta, pocos asuntos hay que consideren tan importantes como para luchar a muerte.

Estallar (St): una vez al día, un caósido puede utilizar estallar (nivel de lanzador 1", o el nivel de personaje del caósido, dependiendo de cual sea el mayor, salvación CD 11).

Habilidades: un caósido recibe un bonificador racial +2 en pruebas de Escapismo y Pirueta.

Personajes caósidos

La primera clase que adopta un personaje caósido, se convierte en su clase predilecta. Una vez elegida, no la puede cambiar.

	Caósido	Zénitre
	Ajeno Mediano	Ajeno Mediano
Dados de golpe:	1d8+1 (5pg)	1d8(4 pg)
Iniciativa:	+2	+1
Velocidad:	30'	30'
CA:	12 (+2 Des), toque 12, desprevenido 10	11 (+1 Des), toque 11, desprevenido 10
Ataques:	hoz +1 c/c, o dardo +3 a distancia	cimitarra +3 c/c, o ballesta ligera +2 a distancia
Daño:	hoz 1d6, dardo 1d4	cimitarra 1d6+1/18-20, ballesta ligera 1d8/19-20
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'	5 x 5'/5'
Ataques especiales:	Estallar	Impacto ventadero
Cualidades espec.:	resistencia al ácido 5, resistencia al frío 5, rasgos de ajeno, resistencia al sonido 5	Resistencia a la electricidad 5, resistencia al fuego 5, rasgos de ajeno, resistencia al sonido
Salvaciones:	Fort +3, Ref +4, Vol +2	Fort +2, Ref +3, Vol +3
Características:	Fue 11, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 9	Fue 13, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 9
Habilidades:	Escapismo +5, Moverse sigilosamente +4, Pirueta +5, Saltar +4	Buscar +4, Equilibrio +6, Intuir la dirección +4
Dotes:	Esquiva	Soltura con un arma (cimitarra)
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo (cualquiera)	terrestre o subterráneo (cualquiera)
Organización:	solitario o gemelos	solitario
Valor de desafío:	1	1
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico (normalmente)	legal (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje

El nivel de personaje efectivo (NEP) del caósido es igual a su nivel de clase +1. Por lo tanto, un mago caósido de 1.º nivel, tiene un NEP de 2, lo que equivale a un personaje de 2.º nivel.

ZÉNITRE

Con frecuencia, los zénitres son descritos como seres contemplativos que se esfuerzan en conseguir la perfección personal, en cada acción que realizan. Muchos sienten la necesidad de imponer su propio toque de orden en el mundo que les rodea. Algunos viajan hasta regiones sin ley, con el expreso propósito de instaurar el orden. Desde el punto de vista de un zénitre, este tipo de ejercicios sirven para iluminar el objetivo subyacente, la estructura latente que existe en todas las cosas.

Un zénitre parece una versión perfecta de humano. Su piel es totalmente suave, y sus tendones musculares están bien marcados. Hasta su cabello cae con gracia, enmarcando un rostro hermosamente cincelado. Un zénitre podría mezclarse y pasar totalmente inadvertido entre los humanos, si no fuera por el ligero tono azulado o púrpura que tiñe su piel y su rostro.

La mayoría de los zénitres se sienten obligados a contribuir a la sociedad en la que viven. Por ello, trabajan muy activamente para alcanzar puestos de responsabilidad, lo que en muchas ocasiones les depara una gran posición social. Los zénitres, consumados estrategas, son líderes por naturaleza y aceptan de buen grado funciones de liderazgo. Estos planodeudos parecen no mostrar interés por el bien o el mal, mientras que puedan cumplir sus objetivos. Esta forma de pensar les lleva, igual de bien, tanto a métodos tiránicos, como a benignos.

Los zénitres hablan común. Un zénitre que aprende nuevos idiomas los habla con suma perfección, sin ningún tipo de acento.

Combate

Los zénitres luchan instintivamente, estudiando al enemigo para ver sus puntos fuertes y débiles, durante el cuerpo a cuerpo. Se apoyan en la realización de movimientos de combate muy difíciles, trabajando mucho para desarrollar estilos de lucha complejos.

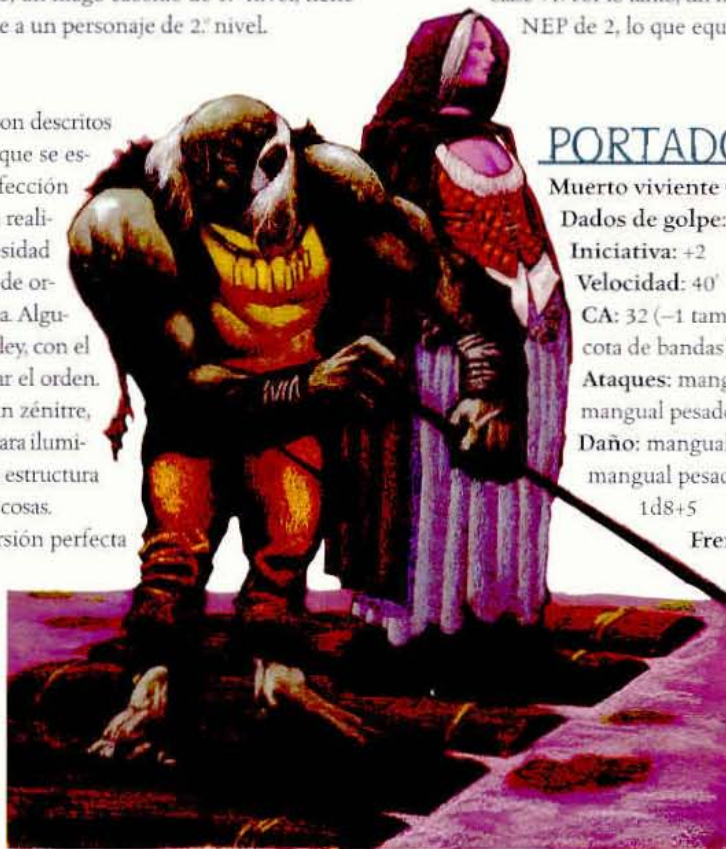
Impacto verdadero (St): una vez al día un zénitre puede utilizar un *impacto verdadero* (nivel de lanzador 1.º, o el nivel de personaje del zénitre, dependiendo de cual sea el mayor).

Habilidades: un zénitre recibe un bonificador racial +2 en las pruebas de Equilibrio o Intuir dirección.

Personajes zénitres

La clase predilecta de un zénitre es la de monje.

El nivel de personaje efectivo (NEP) del zénitre es igual a su nivel de clase +1. Por lo tanto, un monje zénitre de 1.º nivel, tiene un NEP de 2, lo que equivale a un personaje de 2.º nivel.



PORTADOR DE MUERTE

Muerto viviente Grande

Dados de golpe: 30d12 (195 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40'

CA: 32 (-1 tamaño, +1 Des, +16 natural, +6 cota de bandas), toque 10, desprevenido 31

Ataques: mangual pesado +16/+11/+6 c/c y mangual pesado +16 c/c, o 2 golpetazos +19 c/c

Daño: mangual pesado 1d10+5/17-20, mangual pesado 1d10+2/17-20, golpetazo 1d8+5

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales:

disipación mayor, explosión negativa, pisotear 2d4+7

Cualidades especiales:

rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +10, Ref +12, Vol +19

Características: Fue 20, Des 15, Con -, Int 13, Sab 14, Car 7

Habilidades: Avistar +25,

Escuchar +26, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +20

Dotes: Ambidextrismo, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Crítico mejorado (mangual pesado), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (mangual pesado)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o banda (3-5)

Valor de desafío: 17

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: 31-50 DG (Grande), 51-70 DG (Enorme), 71-90 DG (Gargantuesco)

Estos poderosos muertos vivientes lideran a menudo ejércitos compuestos por nigromantes, liches, demonios, diablos, u otros seres malignos que se propongan provocar dolor y destrucción entre los vivos. A los portadores de muerte no les importa a quién sirven y sólo se preocupan de sembrar destrucción por doquier.

Un portador de muerte es una bestia descomunal con forma humanoide. Su piel es gris y cerosa, y su cabeza calva y sin orejas. Los labios y párpados parecen haber sido cosidos con hilo azul para cerrarlos. La criatura lleva cota de bandas, y blande dos manguales pesados con siniestras púas.

Los portadores de muerte hablan común, y abisal o infernal.

COMBATE

El portador de muerte no combate de modo sutil, sino que intenta derribar a su oponente cada vez que puede hacer un ataque completo. Si se ve derribado al intentarlo, dejará caer el mangual y atacará con los puños. Cuando se ve gravemente herido, el portador de muerte usa su poder de explosión negativa, centrándolo en sí mismo. Esto le cura tanto a él como a cualquier compañero muerto viviente que haya en la zona, a la vez que daña a los oponentes.

Disipación mayor (St): a voluntad, el portador de muerte puede producir un efecto de *disipación mayor*. Nivel 20º de lanzador.

Explosión negativa (Sb): el portador de muerte puede producir una explosión silenciosa de energía negativa a una distancia de hasta 100'. La explosión tiene un radio de 20' e inflige 1d8+10 puntos de daño de energía negativa a toda criatura viviente de la zona (Voluntad mitad CD 23). Al estar animados los muertos vivientes por energía negativa, este efecto cura al portador de muerte, así como a cualquier otro muerto viviente de la zona, tanto daño como de otra manera le habría infligido. Una vez que el portador de muerte ha producido una explosión negativa, debe esperar 1d4 asaltos hasta poder hacerlo de nuevo.

Pisotear (Ex): cada asalto y como acción estándar durante su turno, un portador de muerte puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d4+7 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 30) para sufrir la mitad del daño.

Rasgos de muerto viviente: los portadores de muerte son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No se ven afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o conunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un portador de muerte no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

PSURLON

Los psurlon son criaturas parecidas a las lombrices, con unos poderes mentales enormes. El parecido entre los psurlon y las lombrices parece ser algo más que una casualidad. Quizás los monstruos fueron creados mágicamente a partir de lombrices, o bien las lombrices son una degeneración extrema del psurlon.

Un psurlon tiene un cuerpo tubular, largo y rosáceo, enmarcado por unas ligeros anillos, igual que la lombriz. También presenta dos

brazos y dos piernas, cada una de las cuales parece también una lombriz gigante. La cabeza del psurlon es poco más que una parca terminación de su cuerpo tubular. Su único rasgo facial son unas fauces circulares, llenas de dientes rechinantes, que hacen las veces de boca. Posee órganos visuales (para la visión en la oscuridad), separados de forma equilibrada, alrededor de la cabeza. El psurlon típico lleva un cinturón decorativo o utilitario, adornado con tiras y ganchos para transportar objetos, pero no lleva más ropa, ni armaduras.

Los psurlon a menudo deciden vivir vidas solitarias, o sólo con sus parejas. Sin embargo, a veces, los psurlon forman pequeñas comunidades, llamadas agrupamientos, donde con el objetivo de reclamar un territorio, o para trabajar por una causa común.

Los psurlon hablan infracomún.

COMBATE

Los psurlon nunca utilizan armas de cuerpo a cuerpo. Pueden luchar con sus garras al descubierto y con sus dientes, pero esto no hace de ellos unos oponentes muy contundentes en el combate físico. El verdadero peligro que supone un psurlon, reside en su capacidad de numblar, insensibilizar y controlar las mentes de los demás.

Vista ciega (Ex): un psurlon puede discernir lo que le rodea por medio del sonido, el olfato, el calor y la vibración. Esta aptitud le permite percibir los objetos y las criaturas en un radio de 60'. El psurlon normal-



	Psurlon normal	Psurlon mayor	Psurlon gigante
	Aberración Mediana	Aberración Mediana	Aberración Grande
Dados de golpe:	7d8+7 (38pg)	12d8+12 (66 pg)	18d8+36 (117 pg)
Iniciativa:	+6	+6	+5
Velocidad:	30'	30'	40'
CA:	12 (+2 Des), toque 12 desprevenido 10		12 (+2 Des), toque 12, desprevenido
Ataques:	2 garras +6 c/c y mordisco +4 c/c	2 garras +11 c/c y mordisco +9 c/c	2 garras +16 c/c y mordisco +14 c/c
Daño:	garra 1d4+1, mordisco 2d4	garra 1d4+2, mordisco 2d4+1	garra 1d6+4, mordisco 2d6+2
Frente/Alcance:	5 x 10'/5'	5 x 10'/5'	10 x 20'/10'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas
Cualidades espec.:	vista ciega 60', visión en la oscuridad 120', RD 15/+1, inmunidades, RC 14, telepatía	vista ciega 60', visión en la oscuridad 120', RD 15/+1, inmunidades, RC 16, telepatía	vista ciega 60', visión en la oscuridad 120', RD 15/+1, inmunidades, RC 16, telepatía
Salvaciones:	Fort +3, Ref +4, Vol +7	Fort +5, Ref +6, Vol +13	Fort +10 Ref +9, Vol +17
Características:	Fue 13, Des 14, Con 12, Int 18, Sab 11, Car 17	Fue 14, Des 15, Con 12, Int 20, Sab 17, Car 17	Fue 18, Des 12, Con 15, Int 17, Sab 18, Car 17
Habilidades:	Equilibrio +12, Concentración +11, Escapismo +10, Curar +10, Conocimiento de conjuro +14	Equilibrio +15, Concentración +16, Escapismo +10, Curar +16, Conocimiento de conjuro +18	Equilibrio +12, Concentración +20, Escapismo +10, Curar +18, Conocimiento de conjuro +19
Dotes:	Ataque múltiple, Conjuración en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro	Ataque múltiple, Conjuración en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Voluntad de hierro	Ataque múltiple, Conjuración en combate, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Pericia, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
Terreno/Clima:	subterráneo	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario, pareja, equipo (3-6 más 1 psurlon mayor), agrupamiento (8-14 más 1 psurlon mayor), o fuerza de choque (3-6 más 1 psurlon mayor y 1 psurlon gigante)	solitario, agrupamiento (1 más 8-14 psurlon normal) o fuerza de choque (1 más 1 psurlon gigante y 3-6 psurlon normal)	solitario o fuerza de choque (1 más 1 psurlon mayor y 3-6 psurlons estándar)
Valor de desafío:	5	9	15
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	legal maligno (normalmente)	legal maligno (normalmente)	legal maligno (siempre)
Avance:	8-14 DG (Mediano)	13-24 DG (Medianos)	19-36 DG (Grandes)

mente no necesita realizar pruebas de Avistar o Escucha para percibir a las criaturas que se encuentren bajo su campo de visión en la oscuridad.

Inmunidades (Ex): los psurlon son inmunes al sueño, hechizo y efectos de inmovilizar.

Telepatía (Sb): un psurlon se puede comunicar telepáticamente con cualquier criatura que hable un idioma, en un radio de 250'.

PSURLON NORMAL

Los psurlon normales realizan tareas diarias relacionadas con el mantenimiento de un agrupamiento, para que este funcione sin problemas. De todos los psurlon, éste es el que lucha más denodadamente para vivir por su cuenta.

Un psurlon normal mide unos 5' de altura y pesa unas 130 libras.

Combate

Aunque no huyen del combate, los psurlon normales son desconfiados por naturaleza y con mal carácter. Normalmente, utilizan sus aptitudes sortilegas contra cualquier cosa que se aproxime demasiado. Normalmente comienzan con *bruma mental* y luego, si se

ven amenazados por un grupo entero, continúan con *dominar persona*, para hacer que los enemigos físicamente más fuertes se conviertan en sus aliados.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*bruma mental*, *detectar el pensamiento*, *dominar persona*, *inmovilizar monstruo*, *sueño*; 1/día—*piel pétrea*. Nivel de lanzador 10; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

PSURLON MAYOR

Los psurlon mayores son los líderes de sus comunidades. Son respetados por su experiencia, por contar con recursos y por sus aptitudes mentales superiores.

Un psurlon mayor mide unos 5' y pesa unas 130 libras.

Combate

Los psurlon mayores utilizan las mismas tácticas que los psurlon normal, pero tienden más a dirigir la batalla desde atrás, mientras que sus secuaces se llevan la peor parte de la lucha.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*detectar el pensamiento*, *dominar persona*, *inmovilizar monstruo*, *sugestión de masas*, *sueño*; 1 día—*piel pétrea*. Nivel de lanzador 12; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

PSURLON GIGANTE

Los psurlon gigantes están criados para el combate. Sin embargo, como todos los psurlon, sus poderes mentales son más poderosos que sus aptitudes físicas.

Un psurlon gigante mide 12' y pesa unas 60 libras.

Combate

Los psurlon gigantes prefieren atacar desde lejos. Tras debilitar a los enemigos con *bruma mental*, un psurlon gigante continúa con un *desintegrar* contra el enemigo más peligroso.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*bruma mental*, *detectar el pensamiento*, *dominar a la persona*, *inmovilizar monstruo*, *sueño*, *sugestión de masas*; 1/día—*desintegrar*, *piel pétrea*. Nivel de lanzador 18; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

RAMA MARCHITA

Planta Pequeña

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20'

CA: 15 (+1 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataques: 2 garras +0 c/c

Daño: garra 1d3-1 más veneno

Frente/Alcance: 5 × 5'/5'

Ataques especiales: veneno

Cualidades especiales: inmunidad parcial frente a armas perforantes, rasgos de planta

Salvaciones: Fort +3, Ref +1, Vol +0

Características: Fue 8, Des 13, Con 12, Int

5, Sab 11, Car 4

Habilidades: Avistar +4,

Escondarse +10, Escuchar

+4, Moverse

sigilosamente +5

Dotes: Soltura con una habilidad (Escondarse)

Terreno/Clima:

templado y

subterráneo/

cualquiera

Organización:

solitario

Valor de desafío: 1/3

Tesoro: ninguno

Alineamiento:

caótico maligno

(siempre)

Avance: 2-3 DG

(Pequeña)



Las ramas marchitas son criaturas con forma de árbol, de malvadas intenciones. Pueden enraizarse en el suelo normal y obtener los

nutrientes como hacen las plantas normales, por su aspecto recuerdan mucho a arbustos leñosos. Pero estos monstruos sienten una especial predilección por la sangre, y realmente la prefieren a alimentarse por medio de la fotosíntesis. De hecho, una rama marchita que vive en un lugar subterráneo subsiste gracias a la sangre, ya que aquí no puede recibir la luz solar.

Una rama marchita, normalmente mide unos 3 1/2'. Sus ramas desprovistas de hojas se entrecruzan, formando un aspecto humanoide.

Los eruditos piensan que las primeras ramas marchitas surgieron de las semillas del árbol de Gulthias, nacidas de una estaca de madera utilizada para acabar con un antiguo vampiro. En lugar de producir frutos, las ramas marchitas se reproducen por su sistema de raíces, al igual que los álamos.

Las ramas marchitas hablan silvano.

COMBATE

Las ramas marchitas normalmente se amontonan en grupo, intentando confundirse con la vegetación natural de la zona (o con montículos de restos de leña) hasta que aparezca una presa apropiada. Disfrutan en particular merodeando en las cercanías de los campamentos o charcas, donde frecuentemente cazan por sorpresa a sus presas.

Veneno (Ex): una rama marchita inocula su veneno (salvación de Fortaleza CD 11) con cada ataque de garra que logre. El daño inicial es el de 1 punto de daño a la Fuerza y no hay daño secundario.

Rasgos de planta (Ex): una rama marchita es inmune al veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y polimorfismo. No está sujeta a golpes críticos ni efectos enajenadores. La criatura también posee visión en la penumbra.

Habilidades y dotes: una rama marchita gana las habilidades y dotes como una fata.

RATA DE CENIZA

Bestia mágica Pequeña (fuego)

Dados de golpe: 1d10 (5 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 16 (+1 tamaño, +4 Des, +1 natural), toque 15, desprevenida 12

Ataques: mordisco +0 c/c, o escupir llama +6 toque a distancia

Daño: mordisco 1d4 -2, escupir llama 1d4 fuego

Frente/Alcance: 5 × 5'/5'

Ataques especiales: escupir llama, calor

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', curación por fuego, subtipo de fuego, visión en la penumbra, piel de humo

Salvaciones: Fort +2, Ref +6, Vol +1

Características: Fue 6, Des 18, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 3

Habilidades: Escondarse +9, Moverse sigilosamente +5,

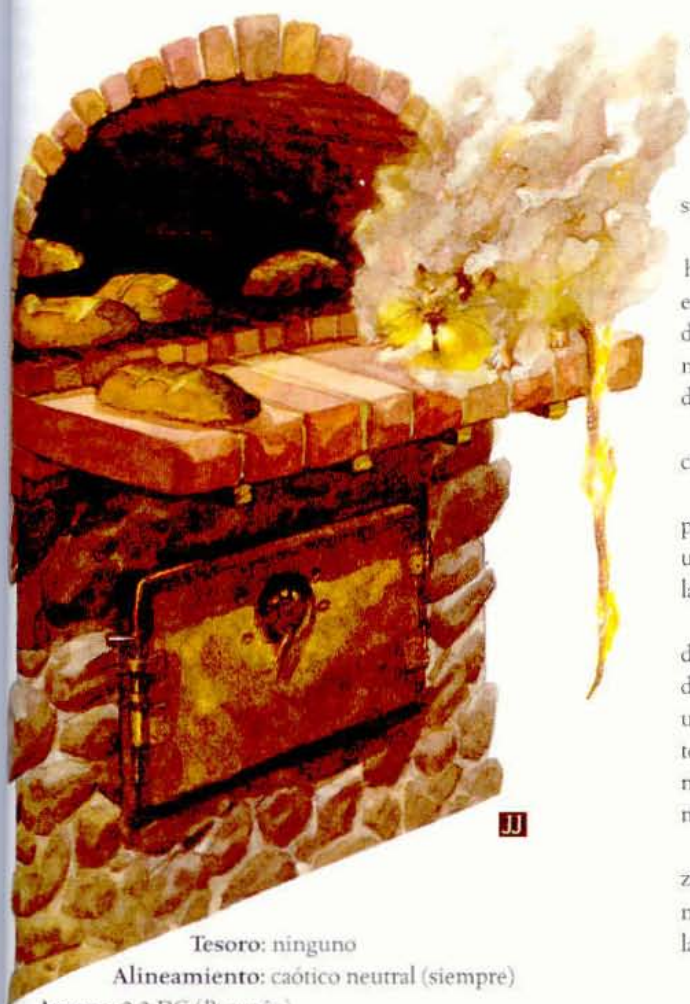
Trepar +14

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: cualquiera/cálido

Organización: solitario, nido (10-40) o plaga (41-60)

Valor de desafío: 1



Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: 2-3 DG (Pequeña)

Extendiendo fuegos por ciudades, campos y bosques, las ratas de ceniza constituyen una amenaza mortal para cualquier sociedad civilizada. Estos pequeños horrores nómadas son naturalmente atraídos por las grandes fuentes de llamas. De hecho, se nutren del calor de una forma que ni siquiera los sabios comprenden. Estas criaturas están tan calientes que prenden fuego a cualquier cosa combustible que tocan.

Una rata de ceniza es un roedor de dos pies de largo y ojos de color naranja. Tiene la forma general de una rata, y su pelaje puede ser negro, gris o marrón. Sus desproporcionados incisivos son de un pálido color amarillo. El aspecto exacto de una rata de ceniza es difícil de discernir, ya que ésta exuda constantemente una nube de humo negro que la esconde de la vista.

COMBATE

Las ratas de ceniza suelen huir del combate, si pueden. Si se ven acorraladas, pelean a la defensiva, escupiendo fuego a los que la amenazan. Su cuerpo quema dolorosamente al tocarlo, lo cual impide a los enemigos prudentes acercarse.

Escupir llama (Sb): una vez por asalto, una rata de ceniza puede escupir llamas a un objetivo que esté a 10' o menos. Este ataque inflige 1d4 de daño por fuego.

Calor (Ex): el calor del cuerpo de la rata de ceniza inflige 1d2 de daño por fuego a cualquier criatura (excepto otras ratas de ceniza) que la toque. Cualquier cosa inflamable que entre en contacto con una rata de ceniza debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10) o saldrá ardiendo (ver Prender fuego, en el capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Cuando una rata de ceniza muere, su cuerpo se consume completamente al cabo de un asalto.

Curación por fuego (Ex): el fuego y el calor pueden curar las heridas de las ratas de ceniza. Por cada asalto en el que la rata esté expuesta a las llamas o a un calor lo bastante intenso como para producir al menos 1 punto de daño, recibirá en cambio los mismos beneficios de un conjuro de *curar heridas menores* (recuperará 1 punto de daño).

Dos o más ratas en contacto producen calor suficiente para la curación por fuego.

Subtipo de fuego (Ex): las ratas de ceniza son inmunes al daño por fuego, pero sufren doble daño por frío, a menos que se permita un tiro de salvación para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, la criatura sufrirá la mitad del daño, si tiene éxito, o el doble, si falla.

Piel de humo (Ex): el cuerpo de una rata de ceniza siempre está desprendiendo humo. Esta nube de humo es tan espesa que concede a la criatura media ocultación (20% de posibilidades de fallo), y una mayor facilidad para esconderse (ver Habilidades, más adelante). Aunque es difícil ver a la rata de ceniza a causa del humo, el humo en sí es visible, siempre que la zona esté lo suficientemente iluminada como para verlo.

Habilidades: las ratas de ceniza usan su modificador de Destreza (en lugar del de Fuerza) en las pruebas de Trepár. *En zonas llenas de humo o niebla, la rata de ceniza gana un bonificador de +8 a las pruebas de Esconderse.

RATA LUNAR

Bestia mágica Menuda

Dados de golpe: 1/4d10 (1pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 15', Tr 15'

CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 14

Ataques: mordisco +4 c/c

Daño: mordisco 1d3-4

Frente/Alcance: 2 1/2 x 2 1/2' / 0'

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, mente en la luna, olfato, esquivo asombroso

Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +3

Características: Fue 2, Des 15, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 2

Habilidades: Equilibrio +10, Esconderse +16, Moverse sigilosamente +8, Trepár +10

Dotes: Sutileza con un arma (mordisco) (A), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera

Organización: plaga (10-100)

Valor de desafío: 1/4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre maligno

Avance: —

Las ratas lunares no se pueden distinguir de las ratas normales, excepto a la luz de la luna. La luz lunar tiene un horrible efecto sobre estas criaturas, volviéndolas más inteligentes, más fuertes y más fieras de lo que se supone en una rata. En las noches en las que brilla la luna, las ratas lunares salen en tropel de sus guaridas para absorber los pálidos rayos y propagar el terror por todos los asentamientos humanoides.

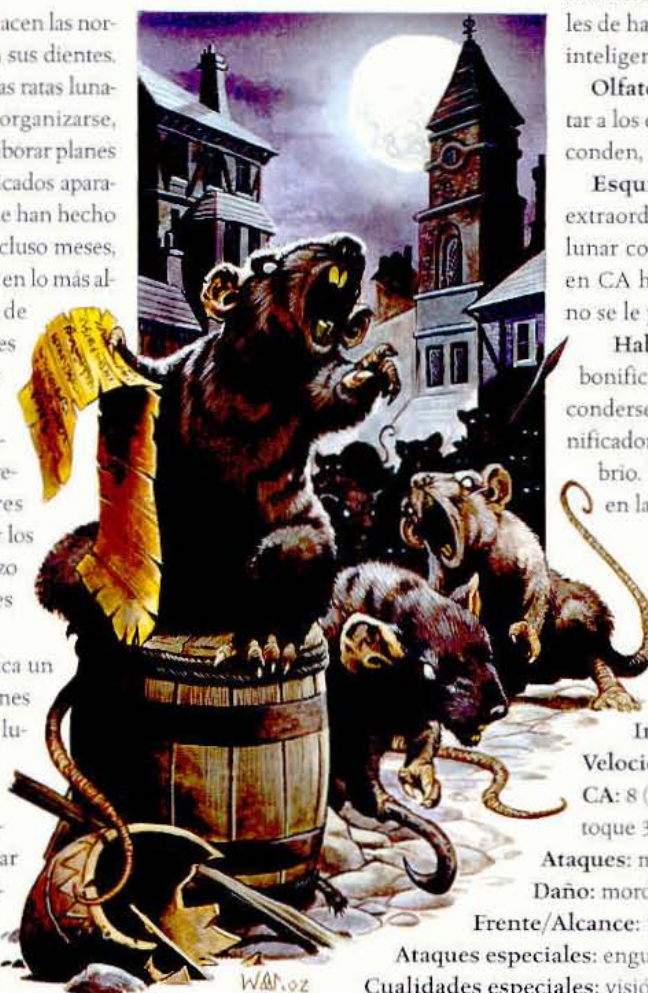
COMBATE

Las ratas lunares luchan como lo hacen las normales, mordiendo y rasgando con sus dientes. Bajo la influencia de la luz lunar, las ratas lunares también ganan la aptitud de organizarse, conversar las unas con las otras, elaborar planes muy complejos y manejar complicados aparatos. Sus líderes recuerdan cosas que han hecho o que han aprendido noches, o incluso meses, antes. Cuando la luz de la luna está en lo más alto, las ratas lunares son capaces de preparar y poner en práctica planes a largo plazo, que pueden precisar de decenas de noches de luna llena para ser completados. Estos planes a menudo son tan sutiles y enrevesados, que los observadores accidentales no pueden relacionar los incidentes con un plan a largo plazo de las ratas lunares, hasta que ya es demasiado tarde para pararlo.

Mente en la luna (Ex): se aplica un modificador lunar a las puntuaciones de Fuerza e Inteligencia de la rata lunar, mientras se encuentra bajo la influencia de la luz de la luna. La medida de este modificador depende de la cantidad de luz lunar que alcance a la rata, según se indica en la tabla de abajo.

En una noche clara, la luz de la luna equivalente es la misma que la de la fase real de la luna. En una noche en la que las nubes o una densa niebla oscurecen la luna, la luz lunar equivalente se encuentra uno o dos grados más abajo en la tabla (elección del DM) de lo que es la fase real de la luna. En mundos con varias lunas, sólo se elige una de ellas como fuente de influencia para las ratas lunares, o para medir el equivalente de luz lunar de ambas lunas cualquier noche, utilizando las categorías de luna nueva y luna llena como los valores mínimo y máximo respectivamente, para dicho mundo.

Equivalente de luz lunar	Modif. lunar
Luna Nueva	+0
Creciente	+1
Cuarto	+2
Media	+4
Gibosa	+6
Llena	+8



W&A.oz

Por cada 2 puntos de aumento de Fuerza, una rata lunar gana un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño. El efecto del aumento de Inteligencia está abierto a la interpretación del DM. Utiliza las puntuaciones de Inteligencia para las siguientes criaturas como referencias para determinar el aumento de la capacidad intelectual de las ratas lunares: Int 3 (mínimo para un humano), Int 6 (normal para una gárgola), Int 8 (normal para un centauro o gnoll), Int 9 (normal para un orco), Int 10 (normal para un Trasco). No se ganan puntos adicionales de habilidad por un aumento lunar de la inteligencia.

Olfato (Ex): una rata lunar puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Esquiva asombrosa (Ex): debido a su extraordinario sentido del olfato, una rata lunar conserva su bonificador de destreza en CA hasta cuando está desprevenida y no se le puede flanquear.

Habilidades: una rata lunar recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente y un bonificador racial +8 en las pruebas de Equilibrio. Utiliza su modificador de Destreza en las pruebas de Trepár.

RAYA NUBE

Bestia mágica Colosal
Dados de golpe: 30d10+270
(435 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: V1 40' (mala)

CA: 8 (-8 tamaño, +1 Des, +5 natural),
toque 3, desprevenido 7

Ataques: mordisco +37 c/c y coletazo +32 c/c

Daño: mordisco 3d10+15, coletazo 2d8+7

Frente/Alcance: 100 x 60'/5' (20' con la cola)

Ataques especiales: engullir

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, levitar, protección contra las flechas, telequinesia

Salvaciones: Fort +26, Ref +18, Vol +10

Características: Fue 40, Des 13, Con 28, Int 2, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +5, Esconderse +6°, Escuchar +5,

Dotes: Ataque en vuelo, Engarro (A)

Terreno/Clima: desierto, llanura, marjal o colina/templado o cálido

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 16

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 31-60 DG (Colosal)

Las rayas nube se cuentan entre las más majestuosas de todas las criaturas voladoras. En realidad, no vuelan, sino que levitan impulsándose con sus alas.

El cuerpo de una raya nube es enorme, plano y triangular, y se parece al de una raya común, pero a una escala inmensamente mayor. Su gigantesco cuerpo está vetado de tonos azules oscuro y grises, con colores similares, pero más claros, en la parte inferior. A cada lado de su cuerpo tiene una larga porción de tejido muscular, con forma de ala, que usa para maniobrar e impulsarse. Su abdomen está rematado por una cola larga y ágil, llamada "restallido", que está cubierta de púas óseas.

Con la posible excepción de los dragones, las rayas nube no tienen depredadores conocidos. Normalmente cazan rocs, pegasos, mantícoras, hipogrifos, grifos, y otras grandes criaturas voladoras. Las rayas nube no buscan presas humanas deliberadamente, aunque se sabe que han devorado pueblos enteros cuando han tenido la oportunidad.

COMBATE

La mayoría de las veces, la raya nube ataca simplemente porque tiene hambre. Se lanza en picado sobre su presa y trata de atraparla en su boca de 20' de ancho, tras lo que se va volando para engullirla.

Cuerpo a cuerpo, la raya nube puede usar su dote de Engarro, o golpear al enemigo con la cola. Cuando hace esto último, la cola se mueve tan rápido que produce un sonido atronador, como el del restallido de un látigo.

Engullir (Ex): una raya nube puede engullir a un oponente engarrado de tamaño Enorme o menor mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +61). No obstante, la raya nube no tiene un estómago apreciable. En su lugar, posee una larga garganta, provista en toda su longitud de dientes para triturar y desgarrar la comida. Esta garganta desemboca directamente en los intestinos, de modo que la raya debe masticar concienzudamente para asegurar una correcta digestión. Una vez dentro de la garganta de la raya, el oponente sufre cada asalto 3d10+22 puntos de daño contundente, cortante y perforante, debido a los dientes y las contracciones musculares de ésta. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera de la garganta hasta volver a la boca de la raya, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño de esta manera a la garganta (CA 20) creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. La garganta de la raya nube puede contener 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Medianas, o 128 Pequeñas o menores.

Levitar (Ex): la raya nube controla su altitud mediante la generación y manipulación, dentro de su cuerpo, de gases más ligeros que el aire. Esta aptitud le permite ascender 20' por asalto, o bien, neutralizando los gases de levitación y dejando que la gravedad actúe, descender hasta 500' por asalto. A pesar de su inmensa mole, la raya puede detener instantáneamente esta bajada en picado, simplemente levitando de nuevo.

Protección contra las flechas (Sb): esta aptitud permite a la raya nube resistir la mayoría de los ataques a distancia. Funciona co-



JE

mo un conjuro de *protección contra las flechas* (RD 10/+2 contra proyectiles), excepto porque el efecto no puede ser disipado y no se descarga tras absorber una cierta cantidad de daño.

Telequinesia (Sb): al no disponer de ningún tipo de patas o manos, la raya nube usa la telequinesia para manipular objetos. Esta aptitud funciona como el conjuro *telequinesia* (nivel 5º de lanzador), de tal modo que la criatura puede levantar o lanzar 125 lb.

Habilidades: gracias a su color, la raya nube recibe un bonif. de +16 en las pruebas de Escondarse. Cuando se cansa de deslizarse por los aires, se posa en el suelo para descansar. Combinando la telequinesia y el movimiento de sus grandes alas, se cubre de polvo, suciedad, rocas, leños, arbustos desarraigados y cualquier otra cosa cercana. Así camuflada, su mod. a Escondarse sube a +32. La raya puede descansar en el suelo cubierta de esta manera algunas horas o algunas semanas.

Dotes: toda criatura arrojada por una raya nube tras ser engarrada se desplazará 100' y sufrirá 10d6 puntos de daño. Si la raya nube estuviera volando, la criatura sufrirá el daño indicado o el daño apropiado a causa de la caída, el que sea mayor.

REPTADOR DE TUMBAS

Muerto viviente Pequeño (tierra)

Dados de golpe: 25d12 (162 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', Ec 20'

CA: 17 (+1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 13, desprevénido 15

Ataques: mordisco +13

TUMBAS

17

Daño: mordisco 1d4/19-20 más 1d4 consunción de Constitución
Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: aura calcificante, consunción de Constitución
Cualidades especiales: excavar, hablar con los muertos, RC 30
 sentido de la vibración, resistencia a la expulsión +6, rasgos
 muerto viviente

Salvaciones: Fort +8, Ref +10, Vol +16

Características: Fue 10, Des 15, Con-, Int 16, Sab 11, Car 11

Habilidades: Diplomacia +12, Engañar +5, Equilibrio +4,
 Escapismo +10, Escondarse +21, Escuchar +7, Intimidar +2,
 Saber (historia) +20, Saber (local) +20, Saber (muerto viviente)
 +20, Saltar +2

Dotes: Alerta, Crítico mejorado (mordisco), Esquiva, Lucha a
 ciegas, Movilidad,

Reflejos de combate, Soltura (Saber [muertos vivientes]), Soltura
 con una habilidad (Saber [historia]), Soltura con una
 habilidad (Saber [local]), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o banda (3-4)

Valor de desafío: 16

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 26-52 DG (Mediano)

El reptador de tumbas, a veces llamado gusano ancestral, es un muerto viviente, inteligente, con forma de babosa, capaz de transformar la carne (viva o muerta) en piedra. Los reptadores de tumbas se pueden encontrar en zonas inhóspitas, pero casi siempre se encuentran en cementerios, fosas y necrópolis. Allí, muy lentamente, convierten los cadáveres en una piedra quebradiza, que no puede ser reanimada ni con el conjuro *reanimar a los muertos*.

El reptador de tumbas tiene el aspecto de un gusano hinchado, pálido y fragmentado, de unos 3' de largo. Su cara recuerda a la de un humano o humanoide, salvo que no tiene ojos, ni siquiera un vestigio de ellos.

Los reptadores de tumbas pueden comunicarse con los espíritus de los muertos que consumen. De esta manera así se convierten en depositarios de la sabiduría local, la historia y los comentarios. Debido a esto, algunas sociedades los consideran criaturas beneficiosas. Sin embargo, incluso aquellos que los consideran benefactores intentan evitarlos ya que su presencia trae consecuencias graves para los vivos. Los reptadores de tumbas, son frecuentemente buscados por aquellos que desean saberes ocultos y trozos perdidos de historia, pero son odiados tanto por los nigrománticos como por las criaturas que devoran cadáveres, como el necrófago y el juntacadáveres.

COMBATE

A los reptadores de tumbas se les venera y no se suele luchar contra ellos. Si se ven seriamente amenazados, normalmente intentan huir bajo tierra. A veces pueden tender una emboscada a sus oponentes, surgiendo desde el suelo para someter a un grupo entero de intrusos con su aura calcificante, para proseguir con

su mordisco debilitador. Los reptadores de tumbas suelen ser más indulgentes si se les aplaca con cuerpos frescos y huesos no calcinados.

Aura calcificante (Sb): la sola presencia del reptador de tumbas, es más que suficiente para que la carne (de vivos y muertos) se endurezca y calcifique, convirtiéndose poco a poco en piedra. Este efecto que emana del reptador de tumbas, tiene un radio de 300' y siempre permanece activo. Cada criatura de la zona, debe realizar una salvación de Fortaleza (CD22) en cada asalto, o se llevará 1d2 puntos de daño de Constitución (al contrario de la consunción derivada de su mordisco, la pérdida del aura calcificante del reptador de tumbas, se restablece a un ritmo de 1 punto por día). Un personaje sumido en un nivel de Constitución 0 se convierte en piedra por completo. Un reptador de tumbas es inmune a su propia aura calcificante y a la de los demás de su especie.

Consunción de constitución (Sb): cualquier criatura que es mordida por un reptador de tumbas, debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 22), o perderá permanentemente 1d4 puntos de Constitución (o dos veces dicha cantidad en un golpe crítico). El reptador de tumbas se cura 5 puntos de daño (10 en un golpe crítico) cuando realice consunción de Constitución, ganando cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Una criatura afectada por esta consunción de Constitución ve cómo partes de su carne se convierten en una piedra oscura y quebradiza. Con una Constitución 0, el objetivo se convierte en estatua de piedra. Un reptador de tumbas es inmune a su propia consunción de Constitución y a la de los de su especie.

Excavar (Ex): los reptadores de tumbas pueden atravesar piedra, barro y tierra sin dejar huella de su paso. Un conjuro *remover tierra*, lanzado sobre una zona donde haya un reptador de tumbas excavando, arroja a la criatura a 30', lo que la deja aturdida durante un asalto, a menos que consiga una salvación de Fortaleza (CD22).

Hablar con los muertos (Sb): a voluntad, un reptador de tumbas puede producir un efecto como el de un conjuro de *hablar con los muertos* (nivel de lanzador 20^o), salvo que se puede utilizar para



comunicarse sólo con un cadáver a la semana. Esta aptitud no permite la comunicación con restos calcificados.

Sentido de la vibración (Ex): un reptador de tumbas puede sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo en unos 60' de radio.

Resistencia a la expulsión (ex): un reptador de tumbas recibe el tratamiento de un muerto viviente con 31 DG con el objetivo de expulsión, reprensión, comando e intentos de reforzar.

Rasgos de muerto viviente: un reptador de tumbas es inmune a los efectos enajenadores, veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos mortales, efectos nigrománticos y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza, excepto si funciona sobre objetos. No se ve afectado por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía, o muerte por daño masivo. No se puede hacer revivir o resucitar a un reptador de tumbas, si no lo desea. La criatura tiene visión en la oscuridad (distancia de 60').

ROC DEL CAOS

Bestia mágica Colosal

Dados de golpe: 33d10+297 (478 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40', VI 120' (regular)

CA: 25 (-8 tamaño, +2 Des, +21 natural), toque 4, desprevenido 23

Ataques: 2 garras +41 c/c y

mordisco +36 c/c, o 2

aletazos +41 c/c

Daño: garra 2d8+16,

mordisco 4d6+8, aletazo

2d6+16

Frente/Alcance: 80 x 40'/15'

Ataques especiales: rociada

prismática, engullir

Cualidades especiales: RD 20/+3,

RC 33

Salvaciones: Fort

+27, Ref +20, Vol

+12

Características: Fue 42, Des 15, Con 28, Int 2, Sab

13, Car 13

Habilidades: Avistar +4, Supervivencia +3

Dotes: Ataque en vuelo, Engarro (A)

Terreno/Clima: montaña/templado o cálido

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 22

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: 34-99 DG (Colosal)

Casi demasiado grandes como para creérselos, los rocs del caos son inmensos pájaros de presa conocidos por llevarse grandes animales (como ganado, caballos, o incluso elefantes). Estos enormes pájaros anidan en enormes nidos hechos con árboles enteros. Prefieren habitar en las alturas de las montañas, lejos de otras criaturas

grandes como rocs, dragones, e incluso otros rocs del caos. Esta táctica asegura que el suministro de comida en la zona no se ve demasiado comprometido. Cada roc del caos suele cazar en un radio aproximado de 10 millas alrededor de su propio nido.

Un roc del caos se asemeja a una gran águila cubierta de la cabeza a la cola por un plumaje brillante y luminoso, de todos los colores del arco iris. La criatura mide 90' de largo desde el pico a la cola, y puede llegar a tener una envergadura de alas de 240'.

COMBATE

Los rocs del caos prefieren atacar en vuelo, usando su rociada prismática para cegar a la presa antes de intentar engarrarla. Cualquier daño adicional provocado por el efecto de la rociada simplemente facilitará el intento de engarro.

Rociada prismática (Sb): el roc del caos puede, a voluntad, emitir una rociada de luz de colores por los ojos. El efecto es igual al del conjuro correspondiente (nivel 20.^o de lanzador; salvación CD 27), excepto porque el alcance es 105', y sólo los colores rojo, naranja, amarillo, verde, azul y añil están presentes (tira 1d6 en vez de 1d8 en la tabla de rociada prismática del Manual del jugador).

Engullir (Ex): el roc del caos puede engullir a un oponente engarrado de tamaño Enorme o menor mediante una prueba de

presa con éxito

(bonificador a la presa

+65). Una vez

dentro del roc, el

oponente sufre cada

asalto 2d8+12 puntos de

daño contundente y 1d8

puntos de daño por ácido del

estómago del pájaro.

Una prueba de

presa con éxito

permite a la

criatura engu-

llida trepar

fuera del bu-

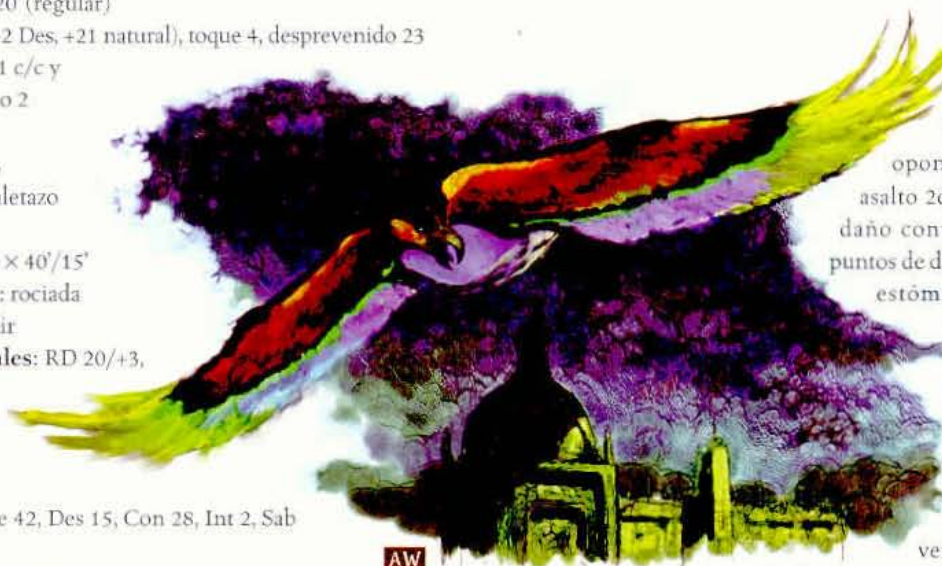
che hasta vol-

ver al pico del roc,

donde necesitará otra prueba de

presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al buche (CA 20) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. El buche del roc del caos puede contener 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Medianas, o 128 Pequeñas o menores.

Dotes: una criatura que sea lanzada por un roc del caos tras haber sido engarrada se desplazará 100' y sufrirá 10d6 puntos de daño. Si el roc estaba volando, la criatura sufrirá este daño o el apropiado a causa de la caída, el que sea mayor.



AW

ROCÍO DE SOL ROJA (DROSERA)

Planta Enorme

Dados de golpe: 15d8+75 (142 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20'

CA: 11 (-2 tamaño, -1 Des, +4 natural), toque 7, desprevenido 11

Ataques: 4 golpetazos +18 c/c

Daño: golpetazo 2d6+9 más ácido

Frente/Alcance: 10 × 10'/15'

Ataques especiales: agarrón mejorado, ácido pegajoso

Cualidades especiales: inmunidades, rasgos de planta, sentido silvano

Salvaciones: Fort +14, Ref +4, Vol +6

Características: Fue 29, Des 8, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8

Terreno/Clima: bosques templados y cálidos

Organización: solitario o recubrimiento (2-5)

Valor de desafío: 13

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 16-28 DG (Enorme);

29-45 DG (Gargantuesco)

Las roció de sol (o droseras) rojas son plantas depredadoras salvajes, migratorias, que se mueven por las zonas boscosas para cazar presas desprevenidas. Al contrario que muchas plantas carnívoras, la drosera roja es principalmente nómada, así que no suele quedarse en una misma zona geográfica durante mucho tiempo. Aunque se encuentran sobre todo

en bosques costeros y junglas calurosas, las droseras rojas también pueden vivir en bosques más fríos, lejos de estas zonas húmedas.

Una drosera roja mide casi 20' de alto y 10' de ancho. Su cuerpo parece una acumulación de jirones enmarañados y viscosos de color rojo, verde o herrumbroso. Estos "jirones" son en realidad enredaderas con forma de cuerdas, embadurnadas de una sustancia de olor dulzón, que confiere a la planta una apariencia viscosa y húmeda. Bajo esa masa de enredaderas, una drosera roja presenta un único tallo que mide unos 12' de alto y 5' de ancho. Este tallo está sujeto a dos apéndices con forma de piernas.

Una drosera roja comienza a digerir a su presa en el combate, impregnándola con el ácido pegajoso que recubre todo su cuerpo. Una vez que el oponente muere, la planta utiliza sus tentáculos para arrastrar el cuerpo hacia el interior de su masa corporal, donde continúa el proceso de digestión.



COMBATE

Las roció de sol rojas son cazadoras muy agresivas. Atacan con sus tentáculos, enrollándolos firmemente alrededor de su presa, para evitar que se escape, mientras que el ácido pegajoso que recubre sus tentáculos comienza el proceso de digestión. A menudo varias droseras rojas se desplazan juntas, para aunar esfuerzos a la hora de cazar. Estas plantas carnívoras huyen cuando más de la mitad de sus miembros ha sido aniquilada.

Agarrón mejorado (Ex): si una drosera roja golpea a un oponente que sea al menos una categoría inferior a la suya con un ataque de golpetazo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +28). Si consigue inmovilizar, tiene la posibilidad de realizarla presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su tentáculo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero la planta no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos, automáticamente supone daño de golpetazo.

Ácido pegajoso (Ex): una drosera roja está recubierta de una sustancia espesa y ácida. Toda criatura u objeto que tenga contacto físico con el monstruo, se ve impregnado de este ácido pegajoso, que le inflige 1d6 puntos de daño por ácido por asalto, hasta que se lo quita. Así, cualquier golpe con éxito de o contra la planta supone automáticamente daño de ácido para el oponente o su arma, dependiendo del punto de contacto. El ácido pegajoso continúa en la criatura o el objeto durante 1d4+1 asaltos. No se puede eliminar, pero si se puede lavar con una acción de asalto completo y con al menos 1 galón de agua.

Inmunidades

(Ex): las roció de sol rojas son inmu-

nes al ácido y al fuego.

Rasgos de planta (Ex): una drosera roja es inmune al veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y polimorfismo. No está sujeta a golpes críticos o efectos enajenadores. La criatura también tiene visión en la oscuridad.

Sentido silvano (Ex): una roció de sol roja puede percibir automáticamente la situación de todo lo que está en contacto con la vegetación a 60', incluso los objetos y las criaturas que no estén en contacto con su mismo tipo de vegetación.

RUKARAZYLL

Ajeno Grande (tierra, maligno)

Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 70', Tr 50'

CA: 23 (-1 tamaño, +8 Des, +3 natural, +3 profano), toque 20, desprevénido 12

Ataques: 3 zarcículos +19 c/c y mordisco +4 c/c, o escupir cieno +19 a distancia

Daño: zarcículo 1d6-2, mordisco 1d6-2 más 2d4 ácido

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: hongos, aptitudes sortilegas, escupir cieno

Cualidades especiales: RD 20/+2, evasión, rasgos de ajeno, alacridad profana, RC 23

Salvaciones: Fort +12, Ref +16, Vol +11

Características: Fue 6, Des 27, Con 19, Int 18, Sab 17, Car 18

Habilidades: Averiguar Intenciones +18, Avistar +8, Buscar +9, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +8, Disfrazarse +19, Engañar +19, Equilibrio +22, Escapismo +16, Esconderse +14, Falsificar +9, Intimidar +19, Piruetas +23, Saber (religión) +12, Saltar +0, Tregar +6

Dotes: Derribo mejorado, Desarme mejorado, Pericia, Sutileza con un arma (zarcículo)

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario, pareja o célula (3-12)

Valor de desafío: 14

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 13-24 DG (Grande); 25-36 DG (Enorme)

Los rukarazyll son unos embusteros y embaucadores consumados. Cuando se les invoca al plano Material (normalmente desde el plano Elemental de la tierra), disfrutan fingiendo ser hombres o mujeres de gran carisma. Así disfrazados, intentan convencer frecuentemente a los lugareños, para que instauren cultos dedicados a deidades menores, en apariencia benignas (pero falsas). Con el tiempo, los rukarazyll progresivamente van pervirtiendo a los seguidores de dicho culto, para que adoren a una deidad maligna. Cuando no dispone del tiempo o los recursos para incentivar el culto, un rukarazyll se conforma con vender objetos malditos y hacerlos pasar por beneficiosos, o finge ser un sacerdote y contagia enfermedades a los que buscan curarse, o persigue otros planes ocultos y crueles.

Su auténtico aspecto es el de una criatura repugnante. Su cuerpo es una masa bulbosa de materia, parecida al hongo, llena de ojos y de orificios jadeantes, de los que emana una baba apestosa y negra. Tiene seis zarcículos largos, llenos de ganchos, que surgen de distintas partes de su cuerpo de forma aleatoria. Tres de ellos le sirven de piernas y los otros tres de manos. En la parte superior de su cuerpo se encuentra un tentáculo escamado y erguido, en cuyo vértice se encuentra una cabeza que recuerda a la calavera de un carnero, complementada con unos cuernos. Unos enormes colmillos llenan la boca sin labios del rukarazyll, de la que gotea sin cesar una espuma ácida. De las cavidades oculares, le salen unos filamentos pálidos de hongos, y estos mismos aparecen en otras partes de su cuerpo aleatoriamente. La voz natural del

monstruo es grave y gorjeante, como si su garganta estuviera en parte obstruida por el barro, pero puede imitar la voz, al igual que transformar su aspecto y adoptar una forma diferente.

COMBATE

El rukarazyll es físicamente débil, pero compensa dicha falta de fuerza con la velocidad y la exactitud, provenientes de la energía sacrilega que transmite. Disfruta del cuerpo a cuerpo de tal forma que, a veces, renuncia a sus aptitudes sortilegas si existe una posibilidad de lucha.

El combate con el rukarazyll desorienta y aterroriza a partes iguales. Como acción de ataque completo, el monstruo puede atacar con tres de sus zarcículos y morder con sus mandíbulas ácidas. Aprovecha sus dotes al máximo, utiliza la Pericia para ser más eficaz, así como el Derribo mejorado y el Desarme mejorado, si se presenta la ocasión. También se apoya en su habilidad de Piruetas para evitar ataques de oportunidad mientras se posiciona.

Hongo (Sb): toda criatura viviente atacada por el ataque cuerpo a cuerpo del rukarazyll, debe conseguir un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20) o resultará infestado del hongo fecundado que nace en el cuerpo de monstruo. La infestación precisa de 1 asalto, para una criatura Pequeña o menor, y 1d4 asaltos para una criatura Mediana. Cada categoría de tamaño superior a la mediana, añade un 1d4 asaltos adicionales al tiempo de infestación. Una criatura afectada puede liberarse del hongo, antes de que se complete la infestación, o bien con un conjuro *quitar enfermedad*, o llevándose 10 puntos de daño por frío o fuego.

Una vez que la infestación se ha completado, los filamentos blancos y fibrosos comienza a retorcerse y girar dentro del cuerpo



DR

del hospedador, resistiendo con gran fuerza a toda acción que intente realizar el hospedador. Debido a esto, el hospedador incurre en un penalizador •2 en todas las tiradas de ataque, en las pruebas de habilidad basadas en la Destreza, y en los tiros de salvación de Reflejos. Además, los hongos siguen desarrollándose dentro del cuerpo del hospedador (aunque a un ritmo más lento), infligiendo 1 punto de consunción de Carisma al día. Un hospedador cuyo Carisma llega a 0 queda inconsciente y en una hora, su cuerpo se transforma en una montaña inmóvil de hongos, que vive 3d6 semanas antes de morir. Toda criatura que entre en contacto con uno de estos cuerpos transformados, debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20) o resultará infestado, en principio, con los mismos efectos y tiempo que si la infestación proviniera del propio rukarazyll. Un conjuro de *quitar enfermedad* aplicado después que la infestación haya sido completada, destruye el hongo pero no recupera el Carisma perdido.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—alineamiento indetectable, alterar el propio aspecto, contorno borroso, crecimiento vegetal, detectar el bien, detectar magia, enmarañar, gracia felina, imagen múltiple, oscuridad, profanar, protección contra el bien, teleportar sin error (a sí mismo más 50 libras sólo de objetos), telequinesis, trampa de lazo; 3/día—polimorfarse, desacerarizar, azote sacrilego; 1/día—comandar plantas, contagio, curar, muro de espinas. Nivel de lanzador 12; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Escupir cieno (Sb): cada 10 minutos, un rukarazyll puede expulsar un cieno gris Mediano (ver el *Manual de monstruos*) por la boca, como si fuera una especie de granada, con un incremento de distancia de 10'. Si alcanza a un objetivo, el cieno gris puede intentar inmediatamente hacer uso de su aptitud de agarrón mejorado y constreñir si consigue inmovilizar. Si el ataque no tiene éxito, determina la distancia y la dirección con normalidad. En ese caso, el cieno se desplaza para atacar en el siguiente asalto. El cieno gris, creado de esta forma, sobrevive sólo 2d4 rondas y se disuelve en charcos de una sustancia gris, pasado este periodo.

Evasión (Ex): si se ven expuestos a cualquier efecto que normalmente permita una salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño, un rukarazyll no sufre daño alguno si consigue una Salvación.

Rasgos de ajeno: un rukarazyll tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir o resucitar.

Velocidad profana (Sb): un rukarazyll está imbuido de una energía sacrilega, que le confiere reflejos mejorados y velocidad. Esta energía otorga al monstruo un bonificador profano de +3 en CA y le permite llevarse 10 en las pruebas de Equilibrio, Escapismo y Pírueta en cualquier circunstancia. Una vez cada hora, un rukarazyll puede invocar su aptitud de velocidad profana, para ganar un aumento temporal de su movimiento (duplicando tanto su velocidad, como el bonificador profano en su CA) durante 1 minuto. Posteriormente, la energía profana del rukarazyll se agota durante 1 hora. En este periodo, no posee bonificador profano en la CA y no puede tener 10 en las pruebas de Equilibrio, Escapismo o Pírueta, salvo en circunstancias que sí pudieran permitirlo.

SALAMANDRA DE LA ESCARCHA

Bestia mágica Mediana (frio)

Dados de golpe: 12d10+12 (78 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', Tr 30'

CA: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, desprevénido 15

Ataques: 4 garras +12 c/c y mordisco +10 c/c

Daño: garra 1d6/19-20, mordisco 1d6

Frente/Alcance: 5 × 10'/5'

Ataques especiales: aura de frío

Cualidades especiales: subtipo de frío, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, RD 15/+1

Salvaciones: Fort +9, Ref +10, Vol +5

Características: Fue 11, Des 15, Con 12, Intr 6, Sab 12, Car 7

Habilidades: Avistar +3, Escondersé +14, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +13, Trepas +8,

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Crítico mejorado (garra)

Terreno/Clima: cualquiera o subterráneo/frío

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 13-18 DG (Grande), 19-24 DG (Enorme), 25-36 DG (Gargantuesco)

Las salamandras de la escarcha pueden encontrarse en muchos lugares extremadamente fríos del plano Material. Sus guaridas preferidas son las cuevas de hielo, glaciares, lagos helados y otros lugares en los que la temperatura rara vez asciende por encima del punto de congelación.

El cuerpo serpentino de color azul hielo de la salamandra de la escarcha tiene seis patas, una larga cola, y una cabeza reptiliana. Sus dedos poseen garras que parecen carámbanos. Estas garras no son tan sólo armas mortíferas, sino que también permiten a la criatura escalar por cualquier superficie helada, incluso si es una pared vertical.

Las salamandras de la escarcha son omnívoras, pero prefieren la comida congelada. Si hay presas en abundancia, pueden guardar alimentos especialmente deliciosos (como yetis y aventureros) congelados en sus guaridas durante años, hasta que se les antoja comerlos.

COMBATE

En combate, la salamandra de la escarcha se yergue sobre sus dos patas traseras y golpea con las cuatro delanteras, mientras muerde con sus feroces dientes. También puede intentar embestir a un enemigo para arrojarlo de espaldas a un estanque de agua helada.

Aura de frío (Ex): la salamandra de la escarcha emana un frío tan intenso que toda criatura a menos de 20' recibe 1d8 puntos de daño por frío cada asalto (no hay tiro de salvación). Los efectos mágicos que escuden del frío funcionan contra esta aura, pero las me-





Valor de desafío: 10

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 14-26 DG (Mediano); 27-39 DG (Grande)

La sanguijuelandante es una sabandija sedienta, capaz de dejar sin sangre a cualquier criatura en un instante. Normalmente se esconde en pantanos o áreas húmedas subterráneas.

Una sanguijuelandante parece un humanoide enorme de 6' de alto, cubierto de cientos de sanguijuelas oscuras que se retuercen.

Aunque tiene cabeza, no posee unos rasgos faciales reconocibles. Su cuerpo es resbaladizo, como si estuviera cubierto de una fina capa de fango claro, y presenta un estómago tremendamente hinchado.

COMBATE

Las sanguijuelandantes son incapaces de evaluar a su presa, así que van directamente, sin miedo alguno, a matar y sin tener en cuenta la capacidad de su oponente. Normalmente intentan agarrar a sus enemigos, esperando chupar su sangre con los centenares de bocas que conforman su piel.

Beber sangre (Ex): una sanguijuelandante puede beber la sangre de una víctima atrapada, si logra una prueba de presa con éxito. Este ataque, conlleva 2d4 puntos de consunción de Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): si una sanguijuelandante golpea a un oponente que sea de su misma talla o menor con un ataque de tentáculo desgarrador, se enfrenta a un daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +13). Si consigue inmovilizar, puede utilizar su aptitud de beber sangre en el mismo asalto. Posteriormente, la sanguijuelandante tiene la posibilidad de realizar la presa

didadas normales (como las pieles gruesas o los aislantes) no funcionarán.

Subtipo de frío (Ex): la salamandra de la escarcha es inmune al daño por frío, pero sufre doble daño por fuego, a menos que se permita una salvación de Fortaleza para sufrir sólo la mitad del daño. En ese caso, la criatura recibe la mitad del daño, si tiene éxito, o doble daño, si fracasa

SANGUIJUELANDANTE

Sabandija Mediana

Dados de golpe: 13d8+39 (97pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30', Nd 20'

CA: 12 (+2 natural), toque 10, desprevenido 12

Ataques: 2 tentáculos desgarradores +13 c/c

Daño: tentáculo desgarrador 1d8+4 más herir

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: beber sangre, agarrón mejorado, herir

Cualidades especiales: visión todo alrededor, inmunidades, rasgos sabandija

Salvaciones: Fort +11, Ref +4, Vol +5

Características: Fue 18, Des 11, Con 16, Int-, Sab 13, Car 7

Habilidades: Avistar +8, Buscar +4, Escondarse +3,

Escuchar +5, Moverse sigilosamente +5, Nadar +12

Terreno/Clima: marjal o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o banda (3-5)



MC

de forma normal, o simplemente puede utilizar su tentáculo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero la sanguijuelandante no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa en asaltos sucesivos automáticamente inflige un daño por desgarramiento y por beber sangre.

Herir (Ex): una herida producida por el tentáculo desgarrador de una sanguijuelandante sangra durante los posteriores 3 puntos de daño adicionales por asalto. Las heridas múltiples de dichos ataques se traducen en una pérdida de sangre acumulada (dos heridas 6 puntos de daño por asalto y así sucesivamente). La hemorragia puede ser detenida sólo por medio de una prueba de Sanar con éxito (CD 10), o por la aplicación de un conjuro de curar, o algún otro conjuro curativo (sanar, círculo curativo o similares).

Visión todo alrededor (Ex): una sanguijuelandante puede ver todo, en todas direcciones y al mismo tiempo. Debido a esta aptitud, gana un bonificador racial +4 en las pruebas de Buscar y Avistar, y no se le puede flanquear.

Inmunidades: debido a las sabandijas que cubren su cuerpo, una sanguijuelandante se lleva la mitad del daño de armas contundentes. No está sujeta al daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o muerte por daño masivo.

Rasgos de sabandija: una sanguijuelandante es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También posee visión en la oscuridad (60' de distancia).

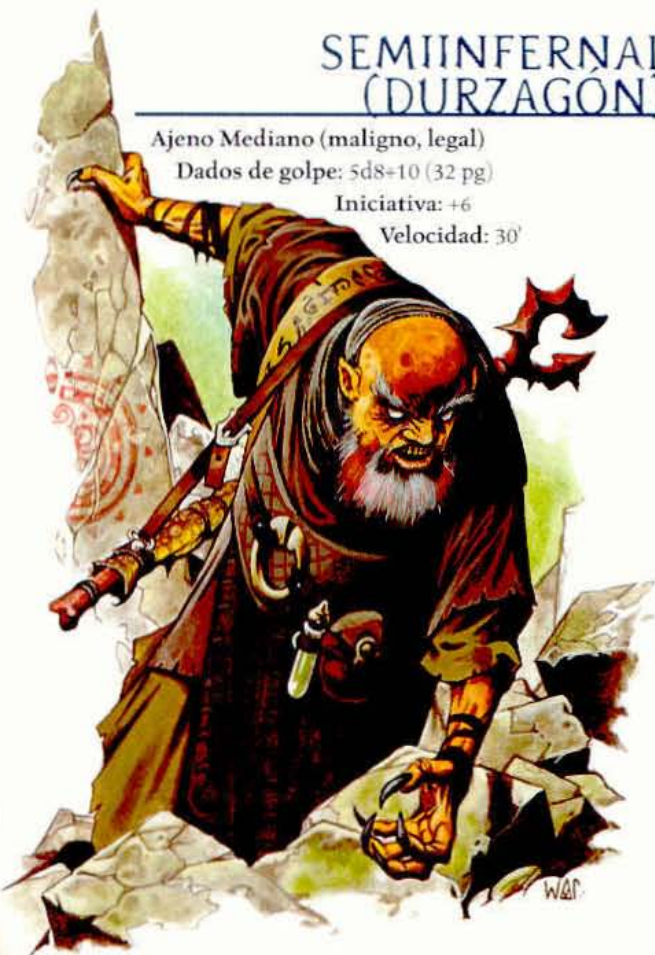
SEMIINFERNAL (DURZAGÓN)

Ajeno Mediano (maligno, legal)

Dados de golpe: 5d8+10 (32 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'



CA: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, desprevenido 11.

Ataques: 2 garras +7 c/c y mordisco +2 c/c y barba +2 c/c

Daño: garra 1d6+2, mordisco 1d6+1, barba 1d3+1 más veneno

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Ataques especiales: barba, veneno, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: resistencia al ácido 20, resistencia al frío 20, visión en la oscuridad 120', RD 10/+1, rasgos duérgar, resistencia a la electricidad 20, resistencia al fuego 20, inmunidades, sensibilidad a la luz, rasgos de ajeno, RC 15

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 15, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 11, Car 8

Habilidades: Averiguar intenciones +8, Avistar +11, Buscar +10,

Diplomacia +3, Escuchar +11, Mov. sigilo. +14, Tasación +10

Dotes: Alerta (A), Ataque poderoso, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, equipo (1 más 2-4 duérgar), escuadra (1 más 11-20 duérgar) o clan (1 más 30-100 duérgar)

Valor de desafío: 4

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Un durzagon es el resultado del cruce secreto entre un diablo y un duérgar que no sospecha nada. De vez en cuando, unos diablos poderosos, disfrazados de enanos grises, se infiltran en la sociedad duérgar, en busca de las mejores parejas para engendrar un hijo durzagon. La mayoría de los duérgar no saben que han llamado la atención de las fuerzas diabólicas. El nacimiento de un durzagon semiinfernal es motivo de celebración en el reino infernal.

Un durzagon es ligeramente más alto y delgado que los enanos grises, llegando a medir unos 5'. El semiinfernal es calvo, pero posee una barba gris muy fuerte, teñida de listas rojas. Su piel, color óxido, irradia un calor muy evidente y sus dedos terminan en unas garras terriblemente afiladas.

Los durzagones hablan enano e infracomún. Aquellos educados por sus diabólicos antepasados, también hablan infernal.

COMBATE

Aunque los durzagones disfrutan del combate físico, normalmente prefieren utilizar sus aptitudes sortilegas, tras la protección de sus guardias duérgar. En la lucha cuerpo a cuerpo los durzagones no muestran el menor miedo; prefieren luchar a muerte antes que rendirse ante un enemigo.

Barba (Ex): si un durzagon golpea a un solo oponente con ambos ataques de garras, automáticamente también le golpea con su barba.

Veneno (Ex): el veneno de un durzagon (salvación de Fortaleza CD14), un fluido sulfúrico, emana en cada ataque de barba con éxito. El daño inicial es de 1d4 puntos de Daño a la fuerza, y el daño secundario es 1d2 puntos de consunción de Fuerza.

Aptitudes sortilegas: 3/ día—oscuridad, 1/ día—profanar, agrandar (sólo a sí mismo), invisibilidad, azote sacrilego. Nivel de Lanzador 10, salvación CD 9+ nivel del conjuro.

Rasgos duérgar: un durzagon gana un bonificador en tiradas de ataque +1 contra orcos y trasgoides, un bonificador +2 en sal-

vaciones de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortilegas, y un bonificador de esquivo +4 contra gigantes. También tiene afinidad con la piedra (bonificador racial +2 en las pruebas de percibir trabajo con piedra inusual; intuir profundidad).

Inmунidades (Ex): un durzagón es inmune a parálisis, fantasmagoría y venenos.

Sensibilidad a la luz: la exposición a la luz brillante (como la del sol, o un conjuro de luz del día) impone un penalizador de circunstancia -2 en la tirada de ataque de un durzagón.

Rasgos de ajeno: no se puede hacer revivir o resucitar a un durzagón.

Habilidades: un durzagón gana un bonificador racial +4 en las pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador racial +1 en las pruebas de Escuchar y Avistar.

SOCIEDAD DURZAGÓN

Los durzagones casi siempre ocupan puestos de liderazgo en la sociedad duérger; una ciudad duérger grande puede contar con varios durzagones residentes. Los enanos grises reverencian a estas criaturas por ser líderes muy poderosos. Los durzagones llegan todo lo lejos que sea necesario para mantener en secreto el conocimiento de sus poderes, frente a los enemigos y sus aliados.

PERSONAJES DURZAGÓN

La clase predilecta del durzagón es la de clérigo. Al igual que los duérger, la mayoría de los durzagones veneran a la cruel deidad enana Laduguer. Los clérigos durzagones pueden elegir dos de los siguientes dominios: Mal, Ley, Magia y Protección.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un PJ durzagón es igual a su nivel de clase +7; por lo tanto un clérigo durzagón de 1.º nivel, tiene un NEP de 8, lo que equivale a un personaje de 8.º nivel.

SERPIENTE DE BRONCE

Construido Enorme

Dados de golpe: 16d10 (88 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 50', Ec 30', Tr 20'

CA: 16 (-2 tamaño, +9 Des, +9 natural), toque 17, desprevenido 17

Ataques: mordisco +17 c/c

Daño: mordisco 1d6+10, más electricidad

Frente/Alcance: 10 x 20'/10'

Ataques especiales: constreñir

2d8+10, agarrón mejorado,

mordisco electrizante

Cualidades especiales: rasgos de

construido, RD 10/+1, curación

por electricidad, resistencia a la electricidad 10, RC 21

Salvaciones: Fort +5, Ref +14, Vol +6

Características: Fue 25, Des 28, Con -, Int -, Sab

13, Car 3

Habilidades: Tregar +15

Terreno/Clima: terrestre o
subterráneo/cualquiera

Organización: solitaria, pareja, o agrupamiento (3-5)

Valor de desafío: 10

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 17-32 DG (Enorme); 33-48 (Gargantuesco)

Vistas por primera vez en tierras tropicales, las serpientes de bronce son guardianes que se parecen a los gólem y a los dioses serpiente de los templos que una vez protegieron. Con el transcurso de los siglos, el secreto de la construcción de estas criaturas se ha difundido por todas partes, así que ahora se las puede encontrar en cualquier parte.

Una serpiente de bronce mide 20' de largo, y está construida con anillos de bronce articulados. Sus ojos brillan azules y blancos, y sus poderosas mandíbulas están equipadas con impresionantes colmillos, que gotean grandes chispas eléctricas en vez de veneno.

Las serpientes de bronce no pueden hablar, pero pueden entender instrucciones sencillas en la lengua de su creador.

COMBATE

La serpiente de bronce suele concentrar sus ataques iniciales en las criaturas que parecen más vulnerables a su mordisco electrizante. Una vez que acierta con este ataque, enroscas el cuerpo alrededor de su oponente, y sigue mordiendo mientras constreñe.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, la serpiente de bronce puede aplastar a un oponente que tenga apresado, infligiendo 2d8+10 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si una serpiente de bronce logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +27). Si la inmoviliza, también puede constreñir en el mismo asalto. Después, la criatura tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar sus mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 en las prue-



bas de presa, pero la serpiente de bronce no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de mordisco y constricción.

Mordisco electrificante (Sb): el mordisco de una serpiente de bronce inflige 1d8+16 puntos de daño por electricidad, además del daño normal del mordisco. La criatura recibe un bonificador de +3 en sus tiradas de ataque contra cualquier oponente que esté hecho de metal, lleve armadura de metal, o porte una cantidad significativa de metal.

Curación por electricidad (Ex): a causa de la afinidad de la serpiente de bronce con la electricidad, cualquier ataque de electricidad dirigido directamente a ella le curará 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que le habría hecho. La criatura no tiene tiros de salvación contra los efectos de la electricidad.

Rasgos de constructo: la serpiente de bronce es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No puede resultar afectada por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunciones de característica o energía, ni puede morir a causa del daño masivo. No puede curarse por sí misma, si bien puede ser sanada mediante la reparación, o usando su aptitud de curación por electricidad. No puede ser revivida o resucitada. La serpiente de bronce posee visión en la oscuridad hasta 60'.

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de la serpiente de bronce está construido con 1000 libras de bronce. El creador debe tener, al menos, 16º nivel, y ser capaz de lanzar conjuros arcanos. El ritual consume 4.000 PX del creador y requiere los conjuros *geas/empeño*, *deseo limitado*, *polimorfizar cualquier cosa*, y *contacto electrificante*.

Cuesta 200.000 po crear la serpiente, incluyendo 1.500 po por el cuerpo. Ensamblar éste último requiere una prueba con éxito de Arte (fabricación de armaduras) o Arte (fabricación de armas), con CD 25.

SIERPE DEMONIACA

Bestia mágica Gargantuesca

Dados de golpe: 24d10+216 (348 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 60', Ec 60'

CA: 27 (-4 tamaño, +1 Des, +20 natural), toque 7, desprevénido 26

Ataques: mordisco +33 c/c

Daño: mordisco 2d8+19

Frente/Alcance: 10 x 40'/10'

Ataques especiales: grieta de muerte, eructo demoníaco, agarrón mejorado, engullir

Cualidades especiales: piel ácida, inmunidad al ácido, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, RD 15/-, portal, sentido de la vibración

Salvaciones: Fort +23, Ref +15, Vol +10

Características: Fue 36, Des 13, Con 29, Int 7, Sab 14, Car 8

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +11, Intuir la dirección +9

Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: desierto, llanura o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o tropel (1, más 2-8 gibados, quasits o vrcos)

Valor de desafío: 28

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 25-72 DG (Colosal)

Una serpiente demoníaca es el resultado de aplicar magia demoníaca a un gusano común. Este atormentado monstruo se ve constantemente torturado por un dolor insoportable, a causa del portal planario incrustado en su vientre. Comer alivia el dolor de la criatura durante un breve periodo, así que ésta intenta engullir a todas las criaturas que encuentra. Su torturada existencia la mantiene constantemente al acecho.

Una serpiente demoníaca es una criatura serpentina de 40' de largo, de piel moteada de colores gris y rosado. Sus enormes fauces están llenas de largos colmillos como los de una serpiente. La criatura nunca descansa; su intenso dolor la hace retorcerse y arquearse de continuo.

Las serpientes infernales sufren una agonía tan terrible que son absolutamente incapaces de comunicarse.

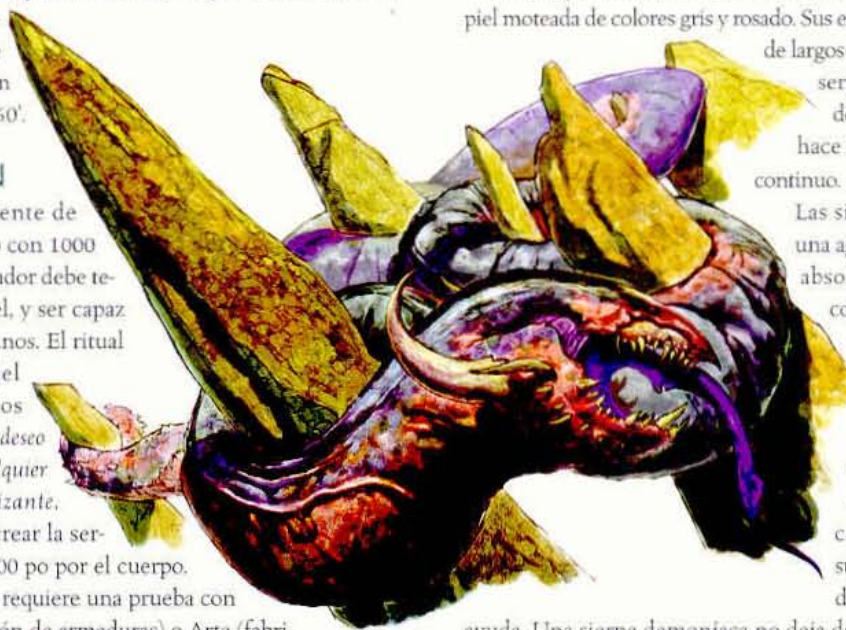
COMBATE

Una serpiente demoníaca se lanzará inmediatamente a morder y tragar cualquier criatura viva que encuentre. Si está siendo superada, utilizará su eructo demoníaco para convocar

ayuda. Una serpiente demoníaca no deja de atacar hasta que muere.

Grieta de muerte (Sb): a su muerte, el portal de una serpiente demoníaca hace implosión. Toda criatura a 5' o menos de la serpiente demoníaca que falle un tiro de salvación de Reflejos (CD 31) se ve arrastrada al portal que se colapsa, y transportada al Abismo. La implosión destruye el cuerpo de la serpiente demoníaca, así como el portal. Así, una criatura transportada al Abismo por una grieta de muerte deberá encontrar otros medios de volver a su plano de origen.

Eructo demoníaco (Sb): tres veces al día, la serpiente demoníaca puede usar su conexión con el Abismo para traer 1d4 demonios en su ayuda. Expulsa a estas criaturas de su boca, con un sonoro ruido de eructo. Los demonios llegan ilesos, pero el dolor de la serpiente demoníaca puede llevarla a atacarlos más tarde (sobretudo si parecen ser



una presa más fácil que sus oponentes, o si no quedan más criaturas para comer). Tira un d% para determinar el tipo de demonios que llegan: 01-50 jòvocs, 51-75 quàsits, 76-100 vroc. Estos demonios no pueden hacer uso de sus aptitudes de convocación durante una hora tras ser arrancados del Abismo. Una vez que la serpiente demoníaca usa esta aptitud, debe esperar 1d4 asaltos para hacerlo de nuevo.

Agarrón mejorado (Ex): si una serpiente demoníaca logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +49). Si lo inmoviliza, puede intentar engullir al oponente en el siguiente asalto. Alternativamente, la serpiente demoníaca tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las mandíbulas para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero la serpiente demoníaca no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Engullir (Ex): la serpiente demoníaca puede engullir a un oponente apresado que sea, al menos, dos categorías de tamaño menor que ella, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +49). Una vez dentro de la serpiente demoníaca, el oponente sufre cada asalto 2d8+13 puntos de daño contundente y 1d8 puntos de daño por ácido del tubo digestivo de la criatura. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera de la garganta hasta volver a la boca de la serpiente demoníaca, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir 25 puntos de daño al tubo digestivo (CA 20) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. La garganta de una serpiente demoníaca Gargantuesca puede contener 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Medianas, ó 128 Pequeñas o menores.

Piel ácida (Ex): la serpiente demoníaca produce una mucosidad altamente cáustica que recubre todo su cuerpo. El contacto con su piel inflige 3d6 puntos de daño por ácido a los objetos y criaturas orgánicos, 5d8 puntos de daño por ácido a los objetos y criaturas metálicos, y 1d10 puntos de daño por ácido a los objetos y criaturas pétreos (como los elementales de tierra). Se necesita un galón de agua o más para desprenderse de la mucosidad.

Portal (Sb): revistiendo la parte inferior del tubo digestivo de la serpiente demoníaca hay un portal al Abismo, que se activa ante la presencia de una criatura viva. Una criatura que haya sido engullida deberá realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 31) cada asalto, para evitar caer o ser absorbida por el portal. El lado abisal del portal es fijo, pero el otro lado se mueve con la serpiente demoníaca. Si este portal se cierra permanentemente, la serpiente demoníaca muere instantáneamente, pero no hace implosión.

Sentido de la vibración (Ex): la serpiente demoníaca puede sentir automáticamente la localización de cualquier cosa a una distancia de 120' que esté en contacto con el suelo.

SIERPE FUEGOINFERNAL

Dragón Enorme (fuego)

Dados de golpe: 23d12+184 (333 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 60', Ec 30', Vl 250' (torpe)

CA: 36 (-2 tamaño, +28 natural), toque 8, desprevenido 36

Ataques: mordisco +30 c/c y 2 garras +25 c/c

Daño: mordisco 2d8+9, garra 2d6+4

Frente/Alcance: 10 x 40'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, aplastar 2d8+13, presencia espantosa, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: RD 20/+5, forma infernal, subtipo de fuego, inmunidades, aura infernal, sentidos agudos, RC 37, convocar baatezu

Salvaciones: Fort +21, Ref +13, Vol +21

Características: Fue 29, Des 10, Con 27, Int 23, Sab 26, Car 28

Habilidades: Avistar +34, Buscar +26, Diplomacia +32, Engañar +26, Escuchar +34, Escudriñar +29, Intimidar +35, Saber (cualquiera de los cuatro)+31, Saltar +28

Dotes: Apresurar aptitud sortilega, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Engarro, Flotar, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario,

pareja o nidada (3-5)

Valor de desafío: 26

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 24-46 DG (Gargantuesco)

Las sierpes fuegoinfernales, agentes dracónicos de los nueve infiernos de Bator, viven entre las razas humanoides del plano Material. Son unos magistrales maquinadores, ya que manipulan a la gente y los acontecimientos de forma muy sutil. Las sierpes fuegoinfernales pueden arrastrar a los mandatarios a luchar en guerras injustas, o a apoyar alianzas sacrílegas, o incluso a cometer actos despóticos contra su pueblo.

Una serpiente fuegoinfernal es un dragón alado de aspecto diabólico, con unas atroces púas óseas, que van desde su cabeza a los



hombros. De sus escamas sale constantemente humo y sus ojos, de un amarillo intenso, parecen arder. Las escamas del monstruo cambian de color, hasta dar el aspecto de lava líquida flotante, y apestan a azufre.

Las serpientes fuegoinfernales se atrincheran en la política regional, gracias a su saber, riqueza y aptitudes persuasivas, para hacer prosperar sus espantosos planes. La serpiente típica no limita sus acciones a un solo reino, normalmente tiene una identidad diferente en cada reino que visita. Le cuesta lo indecible ocultar su forma dracónica, así que normalmente adopta la forma de un tíflin carismático cuando trata con humanoides, siendo capaz de asesinar a cualquiera que descubra su identidad real. Las serpientes fuegoinfernales se retiran a sus guaridas secretas, cuando no están tramando algo de forma activa.

Una serpiente fuegoinfernal habla dracónico, infernal y común, así como los idiomas de todas las razas humanoides próximas.

COMBATE

Sin miedo alguno, y casi imparables en la batalla, las serpientes fuegoinfernales son expertas en táctica. Se suspenden en el aire, lanzando conjuros enajenadores y abrasadores ataques de aliento contra sus enemigos.

Arma de aliento (Sb): una serpiente fuegoinfernal puede arrojar un cono de 50' de fuego infernal, que supone 14d10 puntos de daño. Toda criatura atrapada en esta zona puede intentar una salvación de Reflejos (CD29) para llevarse la mitad del daño. La mitad del daño de este ataque proviene del poder infernal y, por lo tanto, no está sujeto a una posible reducción por la magia protectora elemental.

Una vez que la serpiente expira, debe esperar 1d4 asaltos antes de poder utilizar de nuevo su arma de aliento.

Aplastar (Ex): una serpiente fuegoinfernal que vuela, puede aterrizar sobre los oponentes que sean 3 o más categorías menores que ella como acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlos. Un ataque de aplastamiento afecta a tantas criaturas como quepan debajo de su cuerpo. Toda criatura de la zona afectada debe tener éxito con una salvación de Reflejos (CD29) o resultará sujeto, llevándose automáticamente 2d8+13 puntos de daño contundente. Posteriormente si la serpiente decide proseguir con la sujeción, se considera un ataque normal de presa (bonificador de presa +40). Mientras está sujeto, el oponente se lleva daño por aplastamiento en cada asalto.

Presencia espantosa (Ex): cuando una serpiente fuegoinfernal embiste, ataca o sobrevuela una zona, inspira un profundo terror a todas las criaturas que se encuentran en un radio de 240' y que tienen menos DG o niveles que ella. Todo oponente potencialmente afectado, debe intentar una salvación de Voluntad (CD 30). Si fracasa, una criatura con 4 DG o menos, resulta despavorida, durante 4d6 asaltos. Una salvación con éxito, deja a ese oponente inmune a la presencia espantosa de esa serpiente fuegoinfernal, durante 24 horas. Los dragones no se ven afectados por la presencia espantosa de una serpiente fuegoinfernal.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—aura sacrilega, blasfemia, desacralizar, desorientar, disipación mayor, exigencia, hechizar persona, inmovilizar persona, invisibilidad mejorada, máxima, muro de fuego, pirrotécnica, profanar, recado, sugestión, teleportar sin error, tormenta de fuego, visión verdadera (versión divina). Nivel de lanzador 20; salvación CD 19 + nivel del conjuro.

Forma infernal (Sb): cuando quiere, una serpiente fuegoinfernal puede producir un efecto como el de un conjuro de *cambiar de forma*, con la excepción de que sólo puede adquirir la forma de un demonio o tíflin.

Subtipo de fuego (Ex): una serpiente fuegoinfernal es inmune al daño por fuego, pero se lleva doble daño por frío, a menos que se le permita un tiro para sufrir la mitad del daño. En ese caso, si tiene éxito, se lleva la mitad del daño y si fracasa, daño doble.

Inmunidades: una serpiente fuegoinfernal es inmune al sueño y a los efectos de la parálisis.

Aura infernal (Sb): cualquier criatura que esté a 5' de una serpiente fuegoinfernal, se lleva automáticamente 5d4 puntos de daño por fuego, por asalto. Puede suprimir esta aura como acción gratuita.

Sentidos agudos (Ex): una serpiente fuegoinfernal, ve cuatro veces mejor que un humano, en condiciones de penumbra y con luz normal, dos veces mejor. También posee visión en la oscuridad con un alcance de 120'.

Convocar baatezu (St): una vez al día, una serpiente fuegoinfernal puede convocar a un solo barbazú, cornugón o gelugón, con un 100% de posibilidades de éxito. Esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* del nivel correspondiente. Pasada 1 hora el demonio regresa automáticamente al lugar de donde vino. Un baatezu que acaba de ser convocado, no puede utilizar su propia aptitud de convocar durante 1 hora.

Engarro: una criatura que es lanzada por una serpiente fuegoinfernal, tras haber sido engarrada, recorre 100' y se lleva 10d6 puntos de daño. Si la serpiente fuegoinfernal está volando, la criatura se lleva este daño o el correspondiente daño por caída, dependiendo de cual sea el mayor.



SÍLFIDE

Ajeno Pequeño (aire)

Dados de golpe: 3d8-3 (10 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30', V1 90' (buena)

CA: 12 (+1 tamaño, +1 Des), toque 12, desprevénido 11

Ataques: impacto sin arma +3 c/c

Daño: impacto sin arma 1d2 -1 atenuado

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: conjuros

Cualidades especiales: Invisibilidad mejorada, rasgos de ajeno, conjuros, RC 14, invocar elemental

Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +6

Características: Fue 8, Des 13, Con 8, Int 15, Sab 16, Car 17

Habilidades: Empatía animal +9, Concentración +5, Escapismo +7, Escondarse +11, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Potenciar conjuro

Terreno/Clima: montañas templadas y cálidas

Organización: solitaria

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar (sólo gemas y objetos mágicos)

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 4-9 DG (Pequeña)

Las silfides son oriundas del plano Elemental del aire, pero les encanta presentarse en el plano Material. Frecuentemente poseen moradas en lo más alto de las montañas pero, ya que les encanta viajar, muy pocas veces se les va a poder encontrar en ellas. Una silfide parece una hermosa mujer pequeña, con alas traslúcidas y de colores brillantes. La silfide típica prefiere llevar una ropa transparente y joyas de colores brillantes.

Las silfides siempre se vuelven invisibles en cuanto se aproximan los extraños, y permanecen así hasta saber si existe algún peligro. La simple existencia del peligro, por el contrario, no causa forzosa-mente que escapen corriendo. Por naturaleza son tan curiosas que cuando pueden que se meten en una situación peligrosa, sólo para mirar. Generalmente son muy sociables, especialmente con los varones humanos.

Las silfides hablan aurano y común.

COMBATE

Las silfides pocas veces entran en un combate físico y normalmente no suelen llevar armas. Dependen de sus aptitudes especiales para autoprotegerse. Cuando se ven amenazadas, convocan con frecuencia a los elementales, para que las protejan.

Conjuros: una silfide puede lanzar conjuros arcanos como una hechicera. Nivel de lanzador = DG de la silfide +4; conjuros conocidos 7/5/3/2; conjuros/día 6/7/7/5; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Invisibilidad mejorada St: cuando lo desea, una silfide puede hacer uso de la invisibilidad mejorada (sólo para ella).

Rasgos de ajeno: una silfide tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se la puede revivir o resucitar.

Convocar elemental (St): una vez al día, una silfide puede hacer uso de convocar a monstruo VI (nivel de lanzador 12^o), para convocar a un elemental Grande de aire, tierra o fuego.

SIMIO EMBOZADO

Bestia mágica Mediana

Dados de golpe: 4d10+4 (26 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', Trepas 30', V1 40' (mala)

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevénido 14

Ataques: 2 garras +4 c/c y mordisco -1 c/c

Daño: garra 1d6, mordisco 1d6

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, RD 5/plata, curación rápida 3, olfato

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 11, Des 14, Con 12, Int 3, Sab 12, Car 5

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Piruetas +4, Supervivencia +3, Trepas +9

Dotes: Ataque en vuelo

Terreno/Clima: bosque/cálido

Organización: solitario, pareja o manada (5-20)

Valor de desafío: 2

Tesoro: 50% monedas, 50% bienes (objetos no)

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 5-8 DG (Mediano), 9-12 DG (Grande)

Los simios embozados habitan en los espesos bosques de las tierras tropicales y subtropicales, donde planean por las copas de los árboles en busca de comida. Estos herbívoros diurnos subsisten principalmente a base de fruta y frutos secos, aunque ocasionalmente comen pequeños animales que logran emboscar desde lo alto.

El simio embozado recibe su nombre por los pliegues de piel que se extienden desde su muñeca hasta su tobillo. Cuando no los lleva extendidos para planear por las copas de los árboles, estos pliegues de piel parecen los de una capa.

COMBATE

MD

Los simios embozados son territoriales, pero rara vez atacan, a menos que su número sea claramente superior al de los intrusos. Si no es así, permanecerán en las copas de los árboles, chillando y arrojando a los enemigos ramas o frutas, bayas y frutos secos a medio comer.

Agarrón mejorado (Ex): si un simio embozado logra alcanzar con los dos ataques de garra a otra criatura que sea de su misma categoría de tamaño o menor, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +4). Si consigue inmovilizar a su oponente, el simio embozado puede realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las garras para inmovilizar al oponente. Sufrirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa, pero no se considerará bajo la presa durante ese periodo. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de dos ataques de garra.

Curación rápida (Ex): un simio embozado recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al simio embozado regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Olfato (Ex): los simios embozados pueden detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

SIMIO SANGUINO

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 4d10+8 (30 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', Tr 30'

CA: 14 (-1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 12

Ataques: 2 garras +8 c/c y mordisco +3 c/c

Daño: garra 1d6+5, mordisco 1d8+2

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: *crecimiento*, agarrón mejorado, rasgadura 2d4+7

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 21, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3, Trepár +15

Dotes: Ataque poderoso

Terreno/Clima: bosque o montaña/cálido

Organización: solitario, pareja, patrulla (1 macho alfa, más 1-4 machos) o colonia (1 macho alfa, más 2-5 machos y 7-21 no combatientes)

Valor de desafío: 6

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)

Los simios sanguíneos son pacíficos recolectores diurnos que poseen un mecanismo de defensa único. El macho alfa (o líder) de un tropel o patrulla tiene la aptitud mágica de aumentar su propio tamaño y el de otros miembros del grupo. Sus formas Enormes (ver *Creimiento*, más adelante) les permiten hacer más daño en combate, y su capacidad de volver a su tamaño Grande hace que necesiten una cantidad de comida sustancialmente menor de la que necesitarían si fueran Enormes. Los sabios y eruditos sugieren que esta capacidad es un efecto residual de una magia de *creimiento* y alteración de la forma excepcionalmente fuerte, que se practicó sobre los antepasados de los simios sanguíneos hace miles de años.

Un simio sanguíneo se asemeja a un gorila de montaña de pelaje rojizo. Su cuerpo es compacto y musculoso, y sus nervudos brazos acaban en manos de forma humana. El macho alfa suele ser el más grande del grupo. A diferencia del resto, su pelaje es plateado y su cabeza calva.

Los simios sanguíneos son excepcionalmente territoriales, y luchan hasta la muerte para proteger a sus crías y su territorio de los intrusos. Ocasionalmente, una patrulla puede alejarse del hogar de la colonia en busca de nuevos terrenos de alimentación.

COMBATE

El macho alfa del grupo usará su aptitud de *creimiento* sobre los demás machos al primer indicio de presencia de intrusos. Tras recibir el be-

neficio de este poder, todos los machos elegirán un enemigo específico y le atacarán por parejas. Los simios sanguíneos no hacen advertencias ni exhibiciones antes de atacar. El macho alfa usa su aptitud de *creimiento* sobre sí mismo en último lugar, y después se enzarza cuerpo a cuerpo. Si hay hembras y crías presentes, se batirán rápidamente en retirada mientras los machos combaten.

Creimiento (St): el macho alfa de un grupo de simios sanguíneos puede usar esta aptitud hasta ocho veces al día. Funciona igual que el conjuro *creimiento animal* (nivel 9: de lanzador), excepto porque sólo funciona con simios sanguíneos adultos machos. Mientras duren los efectos de *creimiento*, se aplicarán a todos los sujetos los siguientes cambios: tamaño Enorme, DG 8d10+32 (76 pg); iniciativa +1; CA 15 (-2 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 9, desprevenido 14; ataque +15 c/c (2 garras 2d4+9) y +10 c/c (mordisco 2d6+4); TS Fort +10, Ref +7, Vol +3; Frente/Alcance 10 x 10'/10'; Fue 29, Des 13, Con 18; Trepár +19.

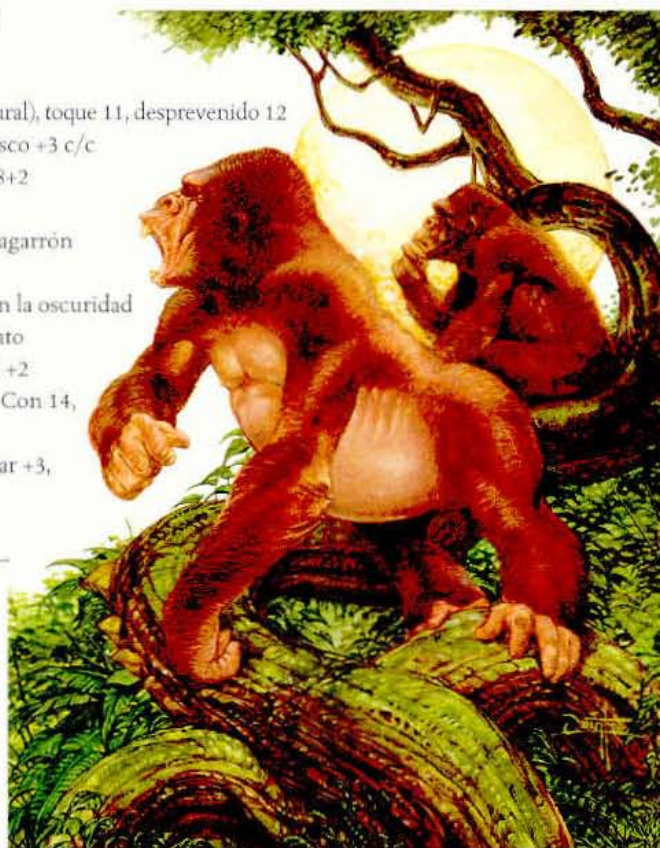
Agarrón mejorado (Ex): si un simio sanguíneo logra alcanzar con un ataque de garra a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +13, o +25 si está bajo el efecto de *creimiento*). Si le alcanza con ambas garras, también puede utilizar rasgadura en el mismo turno. Si consigue inmovilizar a su oponente, el simio sanguíneo puede realizar la presa normalmente, o sencillamente usar su garra para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 en las pruebas de presa, pero no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de garra.

Rasgadura (Ex): si un simio sanguíneo acierta con sus dos garras, se pegará al cuerpo de su oponente y le desgarrará la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d4+7 puntos de daño adicionales (o 2d4+13, si el simio está bajo el efecto de *creimiento*).

Olfato (Ex): los simios sanguíneos pueden detectar seres que se aproximan, descubrir enemigos escondidos que husmean, y rastrear mediante su sentido del olfato.

SOCIEDAD DE LOS SIMIOS SANGUINOS

Un tercio de los no combatientes de cualquier colonia son crías e individuos jóvenes, y el resto son hembras adultas. Estas tienen las mismas estadísticas que los machos, pero sin las aptitudes de *creimiento*, agarrón mejorado y rasgadura. Los jóvenes no tienen capacidad para el combate.



El macho alfa de la colonia es el único al que se le permite aparearse con las hembras del grupo. A medida que la colonia va creciendo, los machos jóvenes acaban por marcharse e intentar formar sus propias colonias raptando algunas hembras. Los machos que lo consiguen adquieren inmediatamente la aptitud *crecimiento*, y en el transcurso de un periodo de seis meses desarrollan el característico pelaje plateado y la cabeza calva de los machos alfa.

SIRINA

Eta Mediana (acuática)

Dados de golpe: 4d6 (14 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30', nadar 60'

CA: 17 (+4 Des, +3 desvío), toque 17, desprevenido 13

Ataques: espada corta +2 c/c, o toque +2 toque c/c

Daño: espada corta 1d6/19-20, toque 1d4 Int

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: *canción hechizante*, daño de Inteligencia, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: desvío, visión en la penumbra, toque sedante

Salvaciones: Fort +1, Ref +8, Vol +7

Características: Fue 10, Des 18, Con 11, Int 13, Sab 16, Car 17

Habilidades: Concentración +7, Curar +10, Empatía animal +10, Esconderse +11, Interpretar (danzar, cantar, más otro) +14, Nadar +15, Supervivencia +10

Dotes: Esquiva, Pericia

Terreno/Clima: acuático templado o cálido

Organización: solitario o familia (3-8)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: 5-8 DG (Mediana)

Las sirinas son criaturas juguetonas y gregarias, a las que les encanta cantar, nadar, bailar y reír. Normalmente invitan a extraños a entrar en sus juegos y festejos, pero muy pocas veces conceden a dichos visitantes más de unas cuantas horas de su tiempo.

Una sirina se parece una mujer humana normal en la mayoría de los sentidos, aunque su piel, con frecuencia, presenta un tono amarillento o verdoso muy llamativo. Su cabello puede tener el mismo color que el humano, o puede ser de un lustroso plateado, o verde oscuro. Una sirina sólo viste ropas ligeras cuando está en tierra y, normalmente, no lleva nada cuando está en el agua. La sirina típica porta siempre una espada corta o una daga.

Aunque a las sirinas siempre les gusta divertirse con los extraños, son extremadamente discretas en lo referente a su comunidad. Se

cuidan bien de que la camaradería sólo se produzca cuando están lejos de sus moradas, y aún así, tan sólo durante cierto tiempo. Toda criatura que siga a una sirina hasta su hogar, o que llegue allí por accidente, con toda probabilidad va a ser atacada.

Después de unas horas, la mayoría de las sirinas ya se han cansado de la compañía de las otras criaturas, así que se marchan, normalmente, sumergiéndose y buceando en el agua. Para un extraño, especialmente masculino, ganarse la confianza de una sirina es casi imposible. Estas criaturas no confían más que en otras sirinas, aunque en tiempos de necesidad aceptan toda ayuda que se les ofrezca. Pero dicha asistencia no confiere, a quien la otorga, más tiempo de la compañía de la sirina que en una situación normal y la criatura tampoco se siente obligada a compensar a su benefactor en modo alguno. De vez en cuando, una sirina entrega un regalo, normalmente una gema pequeña, una concha u otra baratija, a un admirador que haya sido una compañía especialmente agradable.

COMBATE

Las sirinas no son especialmente duras en la lucha en pie, pero son expertas en escaparse y alejarse de los enemigos. Muy pocas veces se dejan involucrar en una batalla, a menos que sus moradas se vean amenazadas. Sin embargo, utilizan sus aptitudes sortilegas y sus ataques especiales para escapar, o una combinación de su cantar y de consunción de Inteligencia, para incapacitar a los enemigos, para arrojarlos posteriormente, donde no puedan causar daño alguno.

Aproximadamente, un tercio de las sirinas sabe utilizar muy bien los arcos, las jabalinas o las hondas. Una de cada diez posee un arma mágica, normalmente una jabalina del relámpago.

Canción hechizante (St): cuando lo desea, una sirina puede interpretar una canción hechizadora especial, que funciona como un conjuro de *hechizar persona* (nivel de lanzador 2; salvación CD 14), salvo que dura 11 horas y afecta a toda criatura que la oiga.

Daño de inteligencia (Sb): toda criatura atacada por el ataque de toque de una sirina, se lleva 1d4 puntos de daño de Inteligencia (o 2d4 puntos en un golpe crítico).

Aptitudes sortilegas: 1/ día: *nube brumosa*, *invisibilidad mejorada*, *polimorfarse*. Nivel de lanzador 11; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Desvío (Sb): una sirina está rodeada por un aura, que le confiere un bonificador de desvío en CA equiparable a su bonificador de Carisma.

Toque sedante (Sb): una sirina, si lo desea, puede utilizar su toque para recuperar 1d6 puntos de daño de Inteligencia causado por otra sirina.

Habilidades: una sirina recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Interpretación.



DC



TEJECONJUROS

Humanoide monstruoso Mediano

Dados de golpe: 10d8-10 (36 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevénido 15

Ataques: 2 golpetazos +9

Daño: Golpetazo 1d3-1

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros

Cualidades especiales: disco cromático, visión en la oscuridad 60', inmunidad a los efectos enajenadores, mente escudada, tejido sortilego, RC 21, telepatía

Salvaciones: Fort +2, Ref +10, Vol +10

Características: Fue 9, Des 16, Con 9, Int 18, Sab 17, Car 16

Habilidades: Avistar +12, Conocimiento de conjuros +17, Escudriñar +14, Saber (arcano) +13, Usar objeto Mágico +15

Dotes: Ampliar conjuro, Conjuros penetrantes, Intensificar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Abjuración), Soltura con una escuela de magia (Evocación)

Terreno/Clima: cualquier terreno

Organización: solitario o batida (3-6)

Valor de desafío: 10

Tesoro: doble de objetos (sólo objetos mágicos)

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 11-30 DG (Mediano)

Estas criaturas son extremadamente enigmáticas. Aparte de que codician los objetos mágicos, poco se sabe de ellos. La mayoría de los encuentros con los tejeconjuros se producen cuando intentan hurtar los objetos mágicos de otras criaturas.

Un tejeconjuro es una criatura delgaducha, sin pelo y con seis brazos, de unos 5' de alto. Su forma es la de un humanoide, y su rostro recuerda al de un pájaro de enormes ojos oscuros. Su largo cuello le permite girar su rostro en cualquier dirección. Normalmente sólo se puede encontrar a un tejeconjuro por vez, pero en ocasiones, estos monstruos organizan expediciones de batida para conseguir un objeto en particular. Dicha batida está perfectamente planificada, siendo normalmente el resultado de meses de una investigación llevada a cabo con una combinación de escudriñamiento o simple espionaje (actividad que les resulta muy sencilla gracias a su poder de invisibilidad). Los tejeconjuros no se comunican con nadie, excepto con los de su raza. Esto significa, por supuesto, que nadie ha mantenido jamás una conversación comprensible con un tejeconjuro, y por eso no se sabe nada de su entorno, su motivación o su sociedad, aparte de lo que se trasluce por sus acciones. A veces, por razones desconocidas para todos excepto pa-

ra él, un tejeconjuro deja una nota escrita en un lugar donde puede ser encontrada por un humanoide.

Estos mensajes son invariablemente crípticos y a menudo totalmente incoherentes, así que lo que suelen conseguir es plantear más interrogantes que respuestas.

Los tejeconjuros no hablan, pero pueden comunicarse entre ellos telepáticamente en una distancia de 1.000 millas.

COMBATE

Un tejeconjuro es patéticamente débil en el cuerpo a cuerpo, pero muy poderoso con la magia. Esta aptitud de lanzar múltiples conjuros al mismo tiempo le convierte, sin duda alguna, en un oponente peligroso. Un lanzador de conjuros normalmente permanece invisible, hasta que está listo para atacar, entonces, hace uso del desplazamiento de plano para escapar, con el objeto mágico que vino a buscar.

Aptitudes sortilegas: siempre activos—*ver lo invisible*, cuando lo desea—*detectar magia*, *invisibilidad*; 1/día—*desplazamiento*. Nivel de lanzador igual al nivel efectivo de hechicero del tejeconjuro; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Conjuros: un tejeconjuro lanza los conjuros como hechicero dos niveles por encima de sus DG. (Es decir, un tejeconjuro con 10 DG lanza conjuros como un hechicero de nivel 12°; conjuros conocidos 9/5/5/4/3/2/1; conjuros/día 6/7/7/7/6/5/3; salvación CD 13+ nivel del conjuro, o 15+ nivel del conjuro para Abjuración y Evocación). Un tejeconjuro prefiere combinar los conjuros que se centran en ataque, defensa transporte.

Disco cromático: un tejeconjuro siempre lleva su disco cromático. Se trata de un disco indestructible de seis pulgadas de diámetro, que brilla con diferentes colores, que poco a poco, van cambiando en el espectro. Este objeto almacena diez niveles de conjuro adicionales de energía, que la criatura puede utilizar y disfrutar cuando lo desee. El tejeconjuro podría, por ejemplo, lanzar dos conjuros adicionales de nivel 5° en un día, o tres conjuros de nivel 3° y 1 conjuro de 1° nivel, o cualquier otra combinación de niveles de conjuro adicionales que sumen hasta 10, mientras que ningún conjuro en solitario supere un nivel 5° (con este sentido, los conjuros de nivel 0 son equivalentes a los conjuros de 1° nivel). Para utilizar esta energía de conjuro, un tejeconjuro debe sostener el disco cromático con, al menos, una de sus manos. El disco se recarga automáticamente con toda la energía, todas las noches, a medianoche. Un conjuro potenciado por el disco, se lanza como si el lanzador tuviera la dote de Soltura con una escuela de magia con el conjuro en cuestión.

Tan sólo el tejeconjuro puede hacer uso del disco cromático. Si otra criatura cogiera uno e intentara usar su energía (utilizando la habilidad de Usar objeto mágico, por ejemplo), el disco explotaría, infligiendo 4d10 puntos de daño a todo lo que encontrara en un radio de 30'.



Inmunidad contra los efectos enajenadores: debido a que su esencia mente funciona de forma diferente a la de las otras criaturas, un tejeconjuro es inmune frente a todos los efectos y conjuros enajenadores.

Mente escudada (Ex): los intentos, por parte de criaturas de otras razas, de comunicarse telepáticamente con un tejeconjuro, o de leer su mente, siempre son en vano. Una criatura que intente esta acción, debe conseguir una salvación de Voluntad (CD17) o resultará afectado como si se tratara de un conjuro de *confusión* (nivel de lanzador igual al nivel efectivo de hechicero del tejeconjuro), durante 1d6 días. Este efecto se puede disipar o quitar con un efecto de *cuna*.

Tejer los conjuros (Ex): estos monstruos son muy conocidos por su aptitud para lanzar más de un conjuro a la vez. Lanzar un conjuro ocupa el mismo número de brazos del tejeconjuro que su nivel del conjuro (máximo 6). Un tejeconjuro puede lanzar más de un conjuro simultáneamente, en tanto que la suma de los niveles de conjuro sean de seis, o inferior a esta cifra. Podría, por ejemplo, lanzar un conjuro de nivel 6º, uno de nivel 4º y uno de nivel 2º, uno de nivel 3º, y 3 conjuros de 1º nivel, seis conjuros de 1º nivel, o toda combinación de conjuros cuyos niveles lleguen a seis o a menos de seis (un solo conjuro de nivel 0 ocupa un brazo).

Telepatía (Sb): los tejeconjuros pueden comunicarse entre sí por medio de la telepatía hasta una distancia de 1.000 millas.

TEMPESTAD

Elemental Gargantuesco (aire, tierra, fuego, agua)

Dados de golpe: 24d8+216 (324 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: V1 60' (buena)

CA: 24 (-4 tamaño, -2 Des, +10 natural +10 desvío), toque 14, desprevénido 24

Ataques: golpetazo +23/+18/+13/+8 c/c

Daño: golpetazo 2d8+13

Frente/Alcance: 40 x 40' / 10'

Ataques especiales: quemadura, empapar, aptitudes sortilegas, torbellino

Cualidades especiales: *aura defensiva*, RD 15/+2, maestría elemental, rasgos elementales, subtipo de fuego

Salvaciones: Fort +23, Ref +12, Vol +8

Características: Fue 29, Des 6, Con 28, Int 8, Sab 11, Car 17

Habilidades: Avistar +12, Concentración +18, Escuchar +11

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 16

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: 25-48 DG (Gargantuesca); 49-72 DG (Colosal)

Aunque pueda parecer una tormenta gigante, una tempestad es en realidad una criatura viviente e inteligente, relacionada tanto con los elementales como con los genios. Los cuatro elementos coexisten dentro de su ser: aire en el viento, tierra en el remolino de arena y polvo, fuego en el calor de sus relámpagos y agua en la lluvia.



Las tempestades no se comunican la mayor parte del tiempo. De forma nada frecuente, alguna de ellas puede conocer una docena de palabras en común. Aparte de eso, sólo hablan el idioma de los elementales.

COMBATE

Una tempestad raramente está de buen humor, así que la mayoría de los encuentros con estas criaturas terminan en combate.

Quemadura (Ex): cualquiera alcanzado por un ataque de golpetazo de una tempestad, debe conseguir una salvación de Reflejos (CD 31) o arderá. La llama arde durante 1d4 asaltos. Una criatura que se quema puede realizar una acción equivalente a moverse para apagar el fuego. Toda criatura que ataque a la tempestad con un ataque de arma natural o sin armas, sufre daño de fuego, como si hubiera sido alcanzada por el ataque de golpetazo y también arder si no consigue una salvación de Reflejos.

Empapar (Ex): el toque de la tempestad apaga antorchas, hogueras, linternas exteriores y otras llamas en campo abierto de origen no mágico, si éstas son Enormes o más pequeñas. La criatura puede disipar el fuego mágico si lo toca, como si se tratara de *disipar magia* (nivel de lanzador igual a los DG de la tempestad).

Aptitudes sortilegas: cuando desee *muro de viento*, *ráfaga de viento*, *rayo relampagueante*, *toque gélido*. Nivel de lanzador 9º; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Torbellino (Sb): una tempestad se puede transformar en un torbellino (o en un vórtice, si se encuentra bajo el agua) una vez cada 10 minutos, pudiendo permanecer así hasta 1 asalto, por cada 2 DG que posea. El torbellino tiene 5' de ancho en la base, hasta 30' de an-

cho en la parte superior y entre 10 y 50' de alto (a elección de la tempestad). Con este aspecto, puede moverse por el aire (o el agua, como vórtice) o a través de una superficie, a su velocidad de vuelo.

Toda criatura una categoría de tamaño menor a la de la tempestad, que entre en contacto con el torbellino, debe conseguir una salvación de Reflejos (CD 31) o se llevará 4d6 puntos de daño. También debe conseguir una segunda salvación de Reflejos (CD 31) o resultará atrapada por completo (permaneciendo suspendida dentro del poderoso viento) lo que supone automáticamente 4d6 puntos de daño por asalto. Una criatura que pueda volar, puede realizar una salvación de Reflejos de la misma CD en cada asalto, para escapar del torbellino. La criatura sigue llevándose daño, pero puede marcharse si logra la salvación. La tempestad puede arrojar a toda criatura que lleve en su interior cuando lo desee, dejándola caer en cualquier sitio.

Si la base del torbellino entra en contacto con el suelo, forma una nube turbulenta de polvo. Esta nube tiene como centro a la propia tempestad y su diámetro es igual a la mitad de la altura del torbellino. Esta nube oscurece toda posible visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de los 5'. Las criaturas que se encuentren a más de 5' tienen media ocultación, mientras que las que se encuentren más lejos tienen ocultación total. Cualquiera apresado por la nube debe conseguir una prueba de Concentración (CD 31) para lanzar un conjuro.

Aura defensiva (St): una tempestad tiene un bonificador de desvío +10 en la Clase de Armadura. Esta aptitud está siempre activa.

Maestría elemental (Ex): una tempestad gana un bonificador +1 en las tiradas de daño y ataque, tanto si él como su enemigo están en contacto con alguno de los cuatro elementos (aire, tierra, fuego o agua).

Rasgos elementales (Ex): una tempestad es inmune al veneno, el sueño, la parálisis y el aturdimiento. No está sujeto a golpes críticos o flanqueo y no se la puede revivir o resucitar. La criatura también tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Subtipo de fuego (Ex): una tempestad es inmune al daño por fuego pero se lleva doble daño por el frío, excepto si se le permite un tiro de salvación para sufrir la mitad del daño. En tal caso, la criatura se lleva la mitad del daño si la logra y doble daño si fracasa.

TENTÁCULO- LOSCURO

Aberración Grande

Dados de golpe: 9d8+27 (67 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 5', Nd 20'

CA: 18 (-1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevénido 16

Ataques: 12 golpetazos +9 c/c, o arma +9/+4 c/c y 11 armas ligeras +9 c/c, o arma +7/+2 c/c y 11 armas (al menos una de las cuales no es ligera) +7 c/c.

Daño: golpetazo 1d4+, según arma (bonificador al daño de +4 para la mano hábil y +2 para cada mano torpe)

Frente/Alcance: 10 × 10'/15'

Ataques especiales: constreñir 2d6+6, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', Combate con múltiples armas mejorado, regenerar tentáculos, sentido de la vibración, competencia con armas

Salvaciones: Fort +6, Ref +5, Vol +7

Características: Fue 19, Des 15, Con 17, Int 14, Sab 12, Car 12

Habilidades: Avistar +6, Concentración +11, Escondarse +14, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +14

Dotes: Combate con múltiples armas, Multidextrismo, Reflejos de combate

Terreno/Clima: marjal/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 10-18 DG (Grande), 19-27 DG (Enorme)

El tentáculosuro es un temido (y con razón) monstruo de los pantanos, inteligente y malicioso que, a menudo, deja los tesoros de sus anteriores víctimas esparcidos por los alrededores, para atraer a nuevas presas. La criatura puede pegar su cuerpo blanduzco al suelo de modo que pase desapercibida, y normalmente se esconde en el agua o cerca de ella.

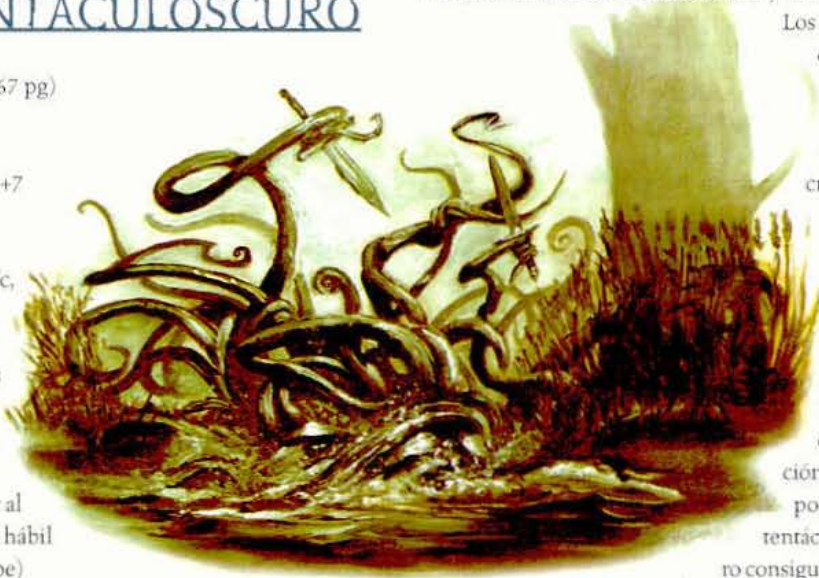
Un tentáculosuro se asemeja un pulpo con 36 tentáculos, cada uno de los cuales puede alcanzar los 20' de largo. En vez de con ventosas, cada uno de los tentáculos está revestido de ojos. La criatura usa algunos de sus tentáculos para moverse y otros para el combate, atacando con los que sean convenientes.

La criatura es capaz de blandir armas con los tentáculos, y a menudo lo hace. Carece de una intuición innata para los objetos mágicos, pero tiende a seleccionar las armas más efectivas que tenga a su disposición. Como se esconde tan bien, muchos personajes no son conscientes de la presencia de un tentáculosuro hasta que las armas abandonadas se elevan del suelo y comienzan a atacarles.

Los tentáculosuros hablan común y acuano.

COMBATE

Cuando se aproximan criaturas, el tentáculosuro suele usar en primer lugar sus poderes de hechizar monstruo e inmovilizar monstruo, concentrándolos en los enemigos que parezcan físicamente más poderosos. A continuación, atacará a todo el que se ponga al alcance de sus tentáculos. Si el tentáculosuro consigue agarrar a alguien, usará



TERATOMORFO

su muro de fuerza para impedir que el resto de oponentes pueda prestar ayuda a la víctima.

Un tentáculoscuro sólo puede emplear tres tentáculos a la vez contra un oponente de tamaño Pequeño o Mediano. Contra enemigos mayores, puede usar tres tentáculos adicionales por cada 5' adicionales de frente que tenga el oponente, siempre que tenga el alcance necesario. Contra un oponente Menudo o menor, la criatura sólo puede usar un tentáculo. Puede usar un máximo de tres tentáculos contra todos los enemigos en una sola zona de 5 por 5'.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, el tentáculoscuro puede estrujar a un oponente que tenga apresado, infligiéndole $2d6+6$ puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si un tentáculoscuro logra alcanzar con un ataque de golpetazo a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +30; incluye un bonificador racial de +16 a las pruebas de presa). Si lo inmoviliza, también puede constreñir en el mismo asalto. Después, el tentáculoscuro tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar el tentáculo para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el tentáculoscuro no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de golpetazo y constricción.

Aptitudes sortilegas: 5/día—*inmovilizar monstruo*; 3/día—*hechizar monstruo*; 1/día—*muro de fuerza*. Nivel 10º de lanzador; salvación CD 11 + nivel del conjuro.

Combate con múltiples armas mejorado (Ex): esta aptitud reduce el penalizador por usar un arma con la mano torpe en 2, tanto para la mano hábil como para las torpes. Combinada con las dotes de Multidextrismo y Combate con múltiples armas, esta aptitud niega todos los penalizadores al ataque por usar una o más armas ligeras con las manos torpes.

Regenerar tentáculo (Ex): los enemigos pueden atacar los tentáculos de un tentáculoscuro, pero sólo cuando éstos estén inmovilizando a un oponente. El tentáculo tiene una CA de 19 (toque 12), y puede resistir 20 puntos de daño. La pérdida de un tentáculo no daña a la criatura (es decir, el daño no se aplica a su total de puntos de golpe), que lo regenerará al cabo de un día.

Sentido de la vibración (Ex): un tentáculoscuro puede sentir la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, hasta una distancia de 60'.

Competencia con armas (Ex): un tentáculoscuro Grande puede blandir con cada tentáculo un arma cuerpo a cuerpo de tamaño Enorme como máximo. Es competente con todas las armas cuerpo a cuerpo simples y marciales.

Habilidades: el tentáculoscuro recibe un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escondarse.

Cieno Gargantuesco

Dados de golpe: $28d10+170$ (324pg)

Iniciativa: -3

Velocidad: 30', VI 50' (mala), Nd 90'

CA: 3 (-4 tamaño, -3 Des), toque 3, desprevencido 3

Ataques: golpetazo +28 c/c

Daño: golpetazo $4d6+16$ más toque de entropía

Frente/Alcance: $30 \times 30'$ / 15'

Ataques especiales: Toque de entropía, inestabilidad de portal, deformar realidad

Cualidades especiales: vista ciega 240', detectar la ley, inestabilidad dimensional, inmunidades, rasgos de cieno, RC 32

Salvaciones: Fort +14, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 32, Des 5, Con 20, Int-, Sab 1, Car 1



Terreno/Clima: acuático y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 16

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 29-36 DG (Gargantuesco); 37-84 DG (Colosal)

Los teratomorfos habitan en las profundidades marinas, así como en las cavernas subterráneas. Normalmente, pasan la mayor parte del tiempo flotando en las corrientes subterráneas, pero en ocasiones, dichas corrientes los empujan a la orilla. A veces son ellos quienes se acercan a la orilla por propia voluntad, porque quieren buscar comida.

Un teratomorfo es un monstruo informe del tamaño de una casa. Su cuerpo está formado sobre todo por un cieno espeso, translúcido e iridescente que recubre unas burbujas de tejido opaco que tiemblan y se mueven, como si estuvieran fluyendo constantemente. Bajo su cenagosa piel, se producen explosiones de energía que a veces estallan, iluminando porciones de su fisonomía durante un momento. Algunas secciones del cieno, emiten unos rayos de luz o una energía chispeante de forma periódica, mientras que otras partes se deshacen en humo o desaparecen sin más.

Un teratomorfo obtiene los nutrientes que necesita al infestar a criaturas vivas con las fuerza del caos. El hecho de transformar a otra criatura por medio de su toque de entropía, le sirve para mantener y desarrollar su crecimiento. Pero una criatura no necesita entrar en contacto con el teratomorfo para experimentar sus efectos de entropía. De hecho, la sola presencia del monstruo puede deshacer la realidad y crear agujeros en el tejido que une los planos. Las criaturas que tienen la desgracia de pasar demasiado cerca de un teratomorfo, se ven transportadas a otros planos sin posibilidad de vuelta.

Los lanzadores de conjuros más poderosos han buscado durante mucho tiempo la manera de controlar los poderes del teratomorfo. Desgraciadamente, una parte del cieno separada del cuerpo principal no dura mucho tiempo, disolviéndose en la nada tan sólo unas horas después. La materia de fuera de este mundo que constituye el cuerpo de un teratomorfo, no permanece estable hasta que no está concentrada en un lugar, donde su masa supere a las fuerzas internas que actúan para escindirlos. Este efecto, es el que probablemente explica por qué nunca se ven teratomorfos menores que los Gargantuescos. Cuando la criatura alcanza los 84 DG, inmediatamente se separa y forma cienos más pequeños, cada uno con 28 DG.

COMBATE

El teratomorfo es una criatura descerebrada. Cuando no está comiendo, está buscando algo que comer. Se encrespa para atacar a cualquier criatura Pequeña o más grande, pero ignora a las criaturas que sean de menor tamaño.

Un teratomorfo ataca produciendo una enorme ola de fotoplasma caótico con qué aplastar a su presa. Este ataque, no sólo inflige un daño contundente extensivo, sino que además imbuye a la criatura afectada caos en estado puro.

Toque de entropía (Sb): la energía de entropía proveniente del cuerpo informe del teratomorfo, produce horribles transformaciones a las criaturas vivientes que entran en contacto con ella. Si una criatura alcanzada por el ataque de golpetazo del teratomorfo, no logra un tiro de salvación de Fortaleza (CD 29), su cuerpo se transforma de alguna manera, produciendo uno de los siguientes efectos:

1d20 Resultado

- 1-7 **Mutación física.** El toque de un teratomorfo transforma la anatomía del oponente, lo que resulta en una consunción de Fuerza o de Destreza de 1d6 puntos (50% de posibilidades para cada uno).
- 8-13 **Aniquilación de tejido.** El toque del cieno hace desaparecer partes menudas de la anatomía del oponente, lo que resulta en 2d4 puntos de consunción de Constitución.
- 14-18 **Transformación.** El oponente sufre una transformación como si se viera afectado por un conjuro de *polimorfizar cualquier cosa* (nivel de lanzador 20). Este doloroso proceso inflige 5d20 puntos de daño atenuado. El DM puede determinar al azar la nueva forma del sujeto, o bien puede elegir una forma en particular.
- 19 **Unión.** El cieno se adhiere al objetivo y automáticamente consigue una prueba de presa. En cada asalto posterior, el teratomorfo puede intentar una nueva prueba de presa (bonificador de presa +44) para infligir 4d6+16 puntos de daño contundente. El oponente debe lograr un nuevo tiro de salvación de Fortaleza (CD 29) en cada asalto en el que el teratomorfo inflija daño, para evitar efectos posteriores del toque de entropía. (Si este resultado aparece más de una vez, se tira de nuevo).
- 20 **Absorción.** El oponente se ve absorbido por completo por el cieno. Una criatura absorbida muere al instante sin dejar rastro de su cuerpo, así que tan sólo un conjuro de *milagro, resurrección verdadera o deseo* le puede devolver la vida. La absorción de una criatura, confiere al cieno un nuevo DG permanente.

Inestabilidad de portal (Sb): la presencia de un teratomorfo ejerce una enorme presión entre las fronteras de los planos, creando roturas y desgarros en las zonas próximas. En cada asalto, una criatura elegida al azar, dentro de un radio de 120' de distancia del teratomorfo, debe realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 19) o resultará desplazada a un plano al azar, como si se tratara de un conjuro de *desplazamiento de plano*.

Deformar realidad (Sb): la potente energía caótica que surge y sale del cuerpo de un teratomorfo, puede tener un efecto sorprendente sobre el terreno que lo rodea. Cuando está tranquilo, lo mismo le ocurre a la energía, pero cuando el monstruo se mueve o ataca, la energía se expande en una irradiación de 120'. Estas ondas caóticas hacen que el terreno que lo rodea se deforme y se retuerza, imponiendo un penalizador de circunstancia de -4 en los tiradas de ataque y en las pruebas de Destreza a todas las criaturas en la zona, excepto al teratomorfo.

En cada asalto en el que dicha realidad deformada persista, existe un 10% de posibilidades de que la energía caótica se manifieste de una forma mucho más drástica. Dichas manifestaciones de caos, duplican los efectos de los conjuros. Se tira 1d20 y se busca la línea correspondiente en la siguiente tabla, para determinar los efectos de los conjuros. Todos estos efectos funcionan como los conjuros de su mismo nombre (nivel de lanzador 20; salvación CD 10+ nivel del conjuro), solo que afectan a todos los objetivos en cuestión (salvo al teratomorfo) dentro de la zona de realidad deformada, durando 1 asalto.

Tiro	Resultado
1-4	Enmarañar y niebla de oscurecimiento
5-8	Rociada de color y partículas rutilantes
9-12	Nube apesetosa y brotar de espinas
13-14	Piedra puntiaguda y nube aniquiladora
15-16	Plaga de insectos y bruma mental
17-18	Bruma ácida y transmutar roca en barro
19	Tormenta de fuego e invertir gravedad
20	Terremoto y rociada prismática (se tira una vez para todas las criaturas afectadas)

Vista ciega (Ex): un teratomorfo es ciego, pero su cuerpo entero funciona como un órgano sensor primitivo, capaz de percibir a sus presas por medio del olor y la vibración. Esta aptitud le permite discernir objetos y criaturas en un radio de 240'. Un teratomorfo, normalmente, no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir a las criaturas que están dentro de su campo de visión en la oscuridad.

Detectar la ley (Sb): un teratomorfo tiene la aptitud continua de detectar la ley (como el conjuro) con una distancia de 20'.

Inestabilidad dimensional (Sb): cada vez que un oponente golpea a un teratomorfo con un arma, existe la posibilidad de que la parte del cuerpo de la criatura alcanzado, simplemente deje de existir en ese momento. Todo ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, contra el teratomorfo tiene un 20% de posibilidades de fallar, que no se puede evitar ni con el uso de los conjuros *impacto verdadero* o *visión verdadera*. El *ancla dimensional* niega esta aptitud, y reduce la posibilidad de fallo a un 0% para la duración del efecto.

Inmunidades (Ex): un teratomorfo es inmune a los conjuros de relámpago, ácido y a todo conjuro con el descriptor caótico.

Rasgos de cieno: un teratomorfo es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento y polimorfismo. No está sujeto a golpes críticos ni a flanquear.

THRI-KREEN

Humanoide monstruoso Mediano

Dados de golpe: 2d8 (9 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40'

CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataques: 4 garras +3 c/c y mordisco -2 c/c, o gytká +4 c/c y mordisco, o chatkca +4 a distancia

Daño: garra 1d4+1, mordisco 1d4 más veneno, gytká 2d6+1, chatkca 1d6+1

Ataques especiales: veneno, poderes psiónicos*

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', inmunidad al sueño, salto

Salvaciones: Fort +0, Ref +5, Vol +4

Características: Fue 12, Des 15, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 7

Habilidades: Avistar +4, Equilibrio +4, Esconderse +4*,

Escuchar +6, Saltar +35, Tregar +3

Dotes: Soltura con un arma (gytká), Desviar flechas (A)

Terreno/Clima: desierto templado o cálido

Organización: solitario o Manada (5-10)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los thri-kreen, a veces llamados mantis guerreras, son unos inteligentes humanoides de rasgos parecidos a los de los insectos. Prefieren los desiertos y las sabanas, donde llevan una vida de nómadas y cazadores.

Un thri-kreen parece una mantis religiosa bípoda. De los seis miembros que sobresalen de su parte central, dos le sirven para caminar y los otros cuatro terminan en una mano de cuatro dígitos. El cuerpo del thri-kreen adulto está cubierto por un exoesqueleto amarillo arenoso. Sus dos ojos compuestos, su par de antenas y una compleja estructura bucal, que incluye un par de mandíbulas mortíferas, confieren a su cabeza el aspecto de insecto. El thri-kreen típico lleva un amén, un cinturón y correas para llevar su equipo, pero no utiliza ropa ni armadura.

Los thri-kreen se encuentran muy a gusto en las enormes y áridas zonas, donde pueden confundirse con mucha facilidad con las dunas azotadas por el viento y las rocas desnudas. A penas existen comunidades de thri-kreen permanentes, sin embargo las manadas de thri-kreen recorren ampliamente la extensión de sus territorios, devastando y cazando el alimento diario. En contadas ocasiones, dos o más manadas unen fuerzas para enfrentarse a enemigos especialmente peligrosos.

Los thri-kreen hablan un idioma compuesta de chasquidos y golpecitos mandibulares. La mayoría de los thri-kreen, cuyas manadas merodean cerca de las civilizaciones humanoides, también hablan común.

COMBATE

A la hora de cazar, los thri-kreen hacen uso de su camuflaje natural para abalanzarse sobre las presas potenciales. El thri-kreen puede meterse en el combate (y escapar de él) con mayor rapidez que la mayoría de sus enemigos, debido a su velocidad y aptitud para saltar. Pueden utilizar la gytká y la chatkca (armas exóticas que sólo utilizan las mantis guerre-

ras), aunque prefieren atacar con las garras y sus mordiscos venenosos.

Veneno (Ex): un thri-kreen inocula su veneno (salvación de Fortaleza CD 11) logrando un ataque de mordisco. El daño inicial y secundario es el mismo (parálisis durante 2d6 minutos). Un thri-kreen produce veneno más que suficiente para un mordisco al día.

Poderes psiónicos (St): *cuando se utiliza el *Manual de Psiónica*, se aplican las siguientes aptitudes psiónicas al thri-kreen. A voluntad—*camaleón*, *conocer la dirección*; 1/día—*arma metafísica menor*, *desplazamiento*. Nivel de manifestador 10*; salvación CD 8+ nivel de poder.

Modos ataque/defensa: *empujón mental*, *escudo del pensamiento*, *flagelación del ego*, *vacío mental*. Un thri-kreen manifiesta sus poderes y gana modos de ataque y defensa adicionales, como si se tratara de un guerrero psíquico o de un psiónico con *Psicometabolismo*, como disciplina principal. La clase favorita de personaje de un thri-kreen es el guerrero psíquico, aunque algunos de ellos prefieren ser monjes o psiónicos con la disciplina primaria de *psicometabolismo*.

Inmunidad al sueño (Ex): como los thri-kreen no duermen, son inmunes a los efectos mágicos de *sueño*.

Un lanzador de conjuros thri-kreen sin embargo, necesita 8 horas de descanso antes de poder preparar los conjuros.

Salto (Ex): el thri-kreen es un saltador nato. Gana un bonificador de capacidad +30 en todas las pruebas de Salto y su distancia máxima de salto no se ve limitada por la altura.

Habilidades: * el exoesqueleto de un thri-kreen se mezcla muy bien con el terreno desértico, lo que le otorga un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse, en zonas arenosas o áridas.



PERSONAJES THRI-KREEN

La clase de personaje predilecta del thri-kreen es la de explorador, pero algunos prefieren el camino del clérigo o del druida. Un personaje thri-kreen comienza a jugar con 2d8 DG, lo que le confiere un ataque base +2; salvación base Fort +0, Ref +3, Vol +3; Desviar flechas, Competencia con arma exótica (gytká), y Competencia con arma exótica (chatkca) como dotes adicionales, una dote adicional de libre elección y puntos de habilidad iguales al doble de su puntuación de Inteligencia. Sus habilidades de clase como thri-kreen son: Equilibrio, Tregar, Esconderse, Saltar, Escuchar y Avistar. Muchos thri-kreen también tienen puntuación para conseguir las dotes monstruosas de Ataque múltiple, Multidextrismo, y Combate con múltiples armas, eligiéndolas según su preferencia, frente a otras dotes.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un thri-kreen no psiónico es igual a su nivel de clase +3. Por lo tanto, un explorador thri-kreen no psiónico 1.º nivel, tiene un NEP de 4, lo que equivale a un personaje de 4.º nivel.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un thri-kreen psiónico es igual a su nivel de clase +5. Por lo tanto, un explorador thri-kreen psiónico de 1.º nivel, tiene un NEP de 6, lo que equivale a un personaje de 6.º nivel.

EQUIPO DEL THRI-KREEN

Los guerreros thri-kreen han creado dos armas exóticas que sólo existen en su raza: la gytka y la chatkca. Ambas se describen a continuación.

Gytka: se trata de un arma doble exótica y grande, de cuerpo a cuerpo, compuesta por una pértiga con una cuchilla en cada extremo. Su portador puede luchar con ella como si lo hiciera con dos armas, pero si hace esto, incurre en todos los penalizadores asociados a la lucha con dos armas, como si el combatiente tuviera un arma de a una mano y un arma ligera (Ver Atacar con dos armas en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Un thri-kreen que posea la dote Combate con múltiples armas puede utilizar dos gytkas a la vez, como si se tratara de armas dobles, ya que cuenta con cuatro brazos.

Cada extremo de la gytka inflige 2d6 puntos de daño. Cada extremo consiste en un arma cortante que inflige daño doble en un golpe crítico, amenazando con un golpe crítico en una tirada de ataque de 20.

Coste: 60 po; Peso: 25 lb

Chatkca: se trata de un arma a distancia exótica y mediana, compuesta por una cuña arrojadiza, cristalina. Su poco peso hace que resulte imposible de utilizar para aquellos que no saben cómo.

Una chatkca inflige 1d6 puntos de daño perforante y tiene un incremento de distancia de 20'. Inflige doble daño en un golpe crítico, amenazando con un golpe crítico en una tirada de ataque de 20.

Coste: 1 po; Peso: 3 lb.



Constructo Mediano

Dados de golpe: 10d10 (55pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40'

CA: 24 (+7 Des, +7 natural), toque 17, desprevénido 17

Ataques: 2 manos-estoque +11 c/c

Daño: mano-estoque 2d6+4/12-20

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, impulso derribador

Cualidades especiales: crítico aumentado, rasgos de

constructo, RC 27, vulnerabilidades

Salvaciones: Fort +3, Ref +10, Vol +6

Características: Fue 19, Des 24, Con-, Int 10, Sab 17, Car 19

Dotes: Ataque elástico (A), Desarme mejorado, Esquiva (A),

Movilidad (A), Pericia (A), Reflejos de combate (A)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico (siempre)

Avance: 11-15 DG (Mediano); 16-30 DG (Grande)

Los trabágil son constructos que blanden estoques y se visten como si fueran humanoides vivientes. A menudo, sirven como guardaespaldas, pero muchos son empleados para infiltrarse en organizaciones y sociedades secretas, o para espiar a los individuos. Al contrario que la mayoría de los constructos, un trabágil es creado con una inteligencia y personalidad bien distintiva, que le permite un razonamiento intuitivo y sensibilidad. Al igual que el gólem, un trabágil es una poderosa creación que combina una magia increíble con fuerzas elementales. Su fuerza motora es un espíritu del plano Elemental del agua. El proceso de crear un trabágil une al espíritu forzado al cuerpo artificial y le somete a la voluntad del creador. Un trabágil sin disfraz, parece un humano mecánico indescriptible de color metálico. Cuando se disfraza, lleva ropa y utiliza conjuros para ocultar su auténtica naturaleza. De esta forma, puede parecerse a cualquier humanoide Mediano que desee.

Los trabágil hablan común, elfico y enano.

COMBATE

Un trabágil es un luchador enormemente ducho. En la batalla, utiliza todas sus habilidades de lucha para privar a los oponentes de sus armas, para después atravesarlos. Si un trabágil ve claros indicios de lucha, potencia sus habilidades de combate con *gracia felina* y *acelerar*, antes de entrar en el cuerpo a cuerpo. El monstruo lucha con dos estoques que son en realidad partes de su cuerpo. Estos estoques se tratan como armas naturales. Cuando no los utiliza, las armas se repliegan en su antebrazo. Un trabágil puede sacar ambos estoques como acción gratuita.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*acelerar*, *alterar el propio aspecto*, *caída de pluma*, *escudo de entropía*, *gracia felina*. Nivel de lanzador 10°, Salvación CD 14+ nivel del conjuro.

Impulso derribador (Ex): los ataques de la mano-estoque de un trabágil son lo suficientemente fuertes como para arrojar al suelo a criaturas de su mismo tamaño o menor. Un oponente que es el objetivo de un golpe crítico con éxito de un trabágil, debe conseguir una salvación de Reflejos (CD19) o resultará abatido como si le hubieran derribado.

Crítico aumentado (Ex): un trabágil amenaza con una tirada de ataque de golpe crítico de 12-20. Si consigue un golpe crítico, su enemigo está sometido a un ataque derribador (ver arriba).

Rasgos de constructo: un trabágil es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y cualquier efecto que necesite de una salvación de Fortaleza, excepto si también funciona sobre objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No puede curarse a sí mismo, pero puede ser

curado mediante reparación. No se le puede revivir o resucitar. Un trabágil tiene una visión en la oscuridad de 60' de distancia.

Debilidades: un efecto de frío retarda a un trabágil durante 3 asaltos, y un efecto de fuego lo retarda durante 1.

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de un trabágil consta de una carcasa hecha de la aleación de un metal precioso flexible que pesa 500 libras. Cuesta crearlo 35.000 po, lo que incluye 15.000 po para el cuerpo. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba con éxito (CD 16) de Arte (escultura) u Oficio (albañil). El creador debe tener un nivel 18 y debe poder lanzar conjuros arcanos. Completar los rituales consumen 1.600 PX del creador y requiere de los conjuros *geas/empeño*, *acelerar*, *deseo limitado* y *polimorfizar cualquier cosa*.

TRAMPAVERDE

Planta Enorme

Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 10'

CA: 16 (-2 tamaño, +8 natural),
toque 8, desprevénido 16

Ataques: 4 golpetazos +16 c/c y
mordisco +11 c/c

Daño: golpetazo 2d4 +9, mordisco 1d6+4

Frente/Alcance: 10 x 10'/15'

Ataques especiales: bruma mortal, agarrón mejorado, engullir

Cualidades especiales: Inmunidad al ácido, rasgos de planta,
sentido silvano

Salvaciones: Fort +12, Ref +4, Vol ++

Características: Fue 29, Des 10, Con 18, Int 3, Sab 11, Car 6

Terreno/Clima: colinas templadas o cálidas, llanuras o marjales

Organización: solitario, pareja o recubrimiento (3-8)

Valor de desafío: 10

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 13-18 DG (Enorme); 19-36 DG (Gargantuesco)

Las trampaverdes son monstruos vegetales que caminan y pueblan las lindes de algunos campamentos humanoides. Estas plantas carnívoras no son valientes, prefieren emboscar a una presa solitaria que se haya acercado demasiado a ellas. Las trampaverdes descansan por la noche y cazan muy activamente durante las horas de luz, colocándose en otro lugar durante el día, si no hay muchas presas en una zona determinada.

Una trampaverde es una versión mayor y más fuerte de la venus atrapamoscas, con un tallo grueso, verde (parecido a un tronco) y cuatro zarcículos que cuelgan como si fueran enredaderas. Cuando la criatura abre su boca, muestra unas fauces rosas moteadas, con unas espinas alineadas como si fueran dientes; cuando la cierra, la es-

tructura bucal parece un simple arbusto frondoso. Una trampaverde posee unas raíces zarciculosas que le sirven para desplazarse.

COMBATE

Tras colocarse en un lugar apropiado, la trampaverde espera a que pase la presa. Se lanza sobre la primera criatura viviente que nota, utilizando sus zarcículos para agarrar a la presa y llevarla hasta sus fauces.

Una trampaverde muy hambrienta, o gravemente herida, emana una bruma mortal para debilitar a sus oponentes y oscurecer su visión. Aunque a veces se pueden encontrar muchas trampaverdes juntas, no comparten la presa y por lo tanto no se ayudan en el combate, a menos que haya muchas víctimas potenciales.

Bruma mortal (Sb): dos veces al día, una trampaverde puede emitir una bruma ácida, que funciona como un conjuro de *bruma ácida*, salvo cuando se indica lo contrario. La zona de la bruma mortal mide 40' de alto y tiene un radio de 60'. Dentro de esta zona toda visión, incluida la visión en la oscuridad, se reduce a 5'. Una criatura dentro de estos 5', tiene media ocultación (los ataques contra ella

tienen un 20% de posibilidades de fallo). Las criaturas más alejadas tienen una ocultación total (50% de posibilidades de fallo, el atacante no puede utilizar la vista para situar al objetivo). Toda criatura que intente atravesar la bruma mortal, avanza a una décima parte de la velocidad normal, y cada uno de sus ataques cuerpo a cuerpo y tiros de daño cuerpo a cuerpo se llevan un penalizador de circunstancia -2. La bruma mortal evita los ataques efectivos con arma a distancia, excepto los rayos mágicos y similares. Además de oscurecer la visión, la bruma mortal es altamente ácida. En cada asalto, la niebla supone 3d8 puntos de daño ácido a toda criatura y objeto dentro de ella (sin tiro de salvación). Un viento muy fuerte (31+ millas/hora) dispersa sus vapores en 1d2 asaltos, es decir, el efecto dura 3d6+1 asaltos. La trampaverde no se ve afectada por su propia bruma mortal y puede moverse y luchar dentro de ella sin problemas.

Agarrón mejorado (Ex): si una trampaverde golpea a un oponente, que es al menos una categoría menor que la suya, con un golpetazo inflige daño normal, e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +26). Si consigue inmovilizar, puede arrastrar al oponente hacia sus fauces con otra prueba de presa con éxito, infligiendo daño por mordisco automático, y entonces intentará tragárselo en el siguiente asalto. Igualmente, la trampaverde tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede usar sus zarcículos o fauces para agarrar al oponente (penalizador -20 en prueba de presa, pero la trampaverde no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito en asaltos sucesivos, automáticamente inflige daño de golpetazo o por mordisco, según corresponda.



TRAMPAVERDE

Engullir (Ex): una trampaverde puede tragarse a una sola criatura que sea al menos una categoría inferior a la suya, por medio de una prueba de presa con éxito (bonificador de presa +26), en el caso de que ya tenga al oponente en sus fauces. Una vez dentro de la trampaverde, el oponente se lleva 2d6+9 puntos de daño contundente, y 2d4 puntos de daño por ácido, por asalto, dentro del estómago de la planta. Una prueba de presa con éxito, permite a la criatura engullida trepar, salir del estómago y volver a la boca, donde es necesaria otra prueba de presa con éxito para poder salir. Igualmente, una criatura engullida puede intentar abrirse paso con las garras o con un arma perforante o cortante ligera. Si se Infligen al menos 20 puntos de daño al estómago (CA18) se crea una abertura lo suficientemente grande como para escapar. Una vez que una criatura que había sido engullida consigue salir, el movimiento muscular cierra la abertura, por lo tanto, si aún queda otra, tendrá que abrir su propia salida. El estómago de una trampaverde tiene capacidad para contener 1 oponente Grande, 4 Medianos, 16 Pequeños o 64 Menudos o menores.

Rasgos de planta (Ex): una trampaverde es inmune al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento y polimorfismo. No le afectan los golpes críticos o efectos enajenadores. La criatura también tiene visión en la penumbra.

Sentido silvano: una trampaverde puede notar automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con la vegetación en un radio de 60', incluso los objetos y criaturas que no están en contacto con su mismo tipo de vegetación.

TUMBORG

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 10d10+30 (85 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20', Tr 20'

CA: 13 (-1 tamaño, -1 Des, +5 natural),
toque 8, desprevenido 13

Ataques: 2 garras +13 c/c y mordisco +8 c/c

Daño: garra 1d6+4, mordisco 1d8+2

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Ataques especiales: *invertir gravedad*

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 5/+1, visión en la penumbra, RC 19

Salvaciones: Fort+10, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 19, Des 8, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 8

Habilidades: Avistar +5, Escondarse +9*, Escuchar +5, Trepar +16

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un ataque especial (*invertir gravedad*),

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 8

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 11-15 DG(Grande); 16-20 DG(Enorme); 21-25 DG(Gargantuesco); 26-30 DG(Colosal)

Un tumborg es un depredador carnívoro que se cobija bajo tierra. Estos monstruos, que se ven raras veces al aire libre, suelen ir de una cueva a otra o de un dungeon a otro, buscando a su presa. El sonido de una armadura y de una carne repetidamente golpeada contra una piedra, significa que un tumborg ha encontrado otra víctima. La bestia es tan voraz que los únicos restos de este encuentro quedan en poco más que un pila de huesos y un equipo desparramado por el suelo de un dungeon.

Un tumborg es un animal de 10' de largo de cuatro patas, que recuerda vagamente a un perezoso. Su piel es una mezcla de pelaje blanco, gris y negro. Esta coloración le hace parecer un trozo de roca cuando no se mueve.

COMBATE

Un tumborg hace uso de *invertir gravedad* para cazar a su presa desde los techos u otros aleros, evitando así el efecto de tirar a los oponentes al suelo. Sólo cuando sus víctimas parecen inconscientes o muertas, sale de su escondite y empieza a comer.

Un tumborg cogido al aire libre, utiliza su aptitud *invertir gravedad* para lanzar a los depredadores al aire repetidamente, hasta que huyen o quedan incapacitados. El monstruo utiliza sus garras y dientes casi siempre para abrir en canal a su víctima, no suele utilizarlos para la autodefensa.

Invertir gravedad (St): cuando lo desea, un tumborg puede producir un efecto como el del conjuro *invertir gravedad* (nivel de lanzador 10°, salvación de Reflejos CD 18), excepto cuando la distancia es de 200' y afecta a una zona de hasta cinco cubos de 10'. El monstruo simplemente apila los cubos para llegar al

techo o a un alero, utilizando el resto del espacio para desorganizar a los compañeros de la presa.

Habilidad:

*Un tumborg recibe un bonificador +10 en las pruebas de Escondarse en zonas subterráneas.



RGM

VAPÓRIGU

Ajeno Mediano (maligno)

Dados de golpe: 10d8+30 (75pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 30'

CA: 20 (-1 Des, +11 natural), toque 9, desprevenido 20

Ataques: 2 golpetazos +12 c/c

Daño: golpetazo 1d6+2/19-20 más limo corrosivo

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'



Ataques especiales: limo corrosivo, aura de miedo, aliento venenoso, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: RD 20/plata, rasgos de ajeno, RC 17, convocar saga nocturna, esquiva asombrosa

Salvaciones: Fort +10, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 15, Des 9, Con 16, Int 13, Sab 8, Car 10

Habilidades: Avistar +12, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +13, Equilibrio +12, Escuchar +12, Intimidar +13, Saber (los planos) +14

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/ cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 11-18 DG (Mediano); 19-30 DG (Grande)

Los vaporigu son oriundos del plano de Gehenna. Son mezquinos, sádicos y voraces en todos los sentidos. La única fuerza que les motiva es la de unos dolorosos retortijones debido a su hambre insaciable.

Un vaporigu es una asquerosa masa contorneante e hinchada, de carne peluda, que presenta una forma vagamente humanoide. Su piel tiene un color de herrumbre gangrenosa, rezumante de limo venenoso. De sus patas delanteras, espalda, vientre y patas traseras (grandes como troncos) salen unas matas peludas. Su pelaje es largo, embarullado y enmarañado y su cabeza termina coronada por un par de cuernos pequeños. En las zonas en las que se hace visible su piel manchada, se vislumbran bajo la superficie unas venas palpitantes llenas de bilis. Al coger y soltar aliento, produce unos enor-

mes gorjeos jadeantes, remarcados por ocasionales explosiones de mucus. Un vaporigu rezuma toda la suciedad y la sulfurosa peste de Gehenna.

Los vaporigu no parecen cumplir misión alguna en Gehenna, aparte de acechar a todo aquel que, por desgracia, se cruza en su camino. Con frecuencia eligen lugares bastante escondidos, cerca de portales o en las escasas charcas de Gehenna, y esperan a que sus víctimas se acerquen.

Los vaporigu hablan abisal e infernal, pero normalmente no se comunican.

COMBATE

Los vaporigu son unos oponentes tenaces. Luchan sin sutilidad ni arte y lo hacen a muerte.

Limo corrosivo (Ex): los vaporigu exudan constantemente un limo parecido al mucus, que contiene una sustancia corrosiva. El ataque de golpetazo de un vaporigu deja tras de sí un rastro de limo. La armadura y la ropa del oponente se disuelven, volviéndose inservibles en 1 asalto, a menos que su portador consiga una salvación de Reflejos (CD 18). Todo arma que golpee a un vaporigu se disuelve en un asalto, a menos que su portador consiga una salvación de Reflejos (CD 18).

Incluso si no se consigue la salvación, la armadura, la ropa o las armas se pueden salvar todavía lavándolas, lo que requiere de una acción de asalto completo y de al menos 1 pinta de agua, o de un ácido suave (como el vino), por objeto.

Aura de miedo (Sb): cualquiera que vea (excepto otro vaporigu) a un vaporigu en un radio de 30', debe conseguir un tiro de salvación de Voluntad (DC 15) o resultará asustado durante 2d4 asaltos. Un oponente que consigue el tiro de salvación, es inmune al aura de miedo del vaporigu durante 24 horas. Se trata de un efecto de miedo enajenador.

Respiración venenosa (Ex): una vez cada 1d4 asaltos, un vaporigu puede exhalar un aliento venenoso como acción estándar. Esto crea un cono de 15', de un vapor verde, corrosivo y tóxico. Toda criatura dentro de esta zona se lleva 1d10 puntos de daño por ácido (no hay tiro de salvación). El vapor es venenoso (salvación de fortaleza CD 18). El daño primario es de parálisis (3d6 asaltos) y el secundario es la pérdida de 3d6 puntos de Constitución. El vapor permanece durante 2d6 asaltos e inflige un daño por ácido, lo que requiere un nuevo tiro de salvación, en cada asalto en el que la criatura permanece en contacto con él o lo toca. Los vaporigu son inmunes a su propio aliento venenoso y al de otros de su especie.

Aptitudes sortilegas: a voluntad-agrandar, animar los objetos, doble engaño, flambear, luz, sueño, volar. Nivel de lanzador 10⁺; salvación CD 10+ nivel del conjuro.

Rasgos de ajeno: un vaporigu tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir o resucitar.

Convocar saga nocturna (St): una vez al día, un vaporigu puede convocar a una saga nocturna. Esta aptitud funciona como un conjuro de convocar monstruo VII (nivel de lanzador 10⁺).

Esquiva asombrosa (Ex): debido a su inusual talento para detectar a su presa, un vaporigu conserva su bonificador de Destreza en CA (si hubiera), incluso cuando esté desprevenido, y no se le puede flanquear.

WYSTE

Aberración Enorme

Dados de golpe: 5d8+25 (47pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 10', Nd 40'

CA: 18 (-2 tamaño, 1 Des, +9 natural), toque 9, desprevenido 17

Ataques: 7 tentáculos desgarradores +7 c/c

Daño: tentáculo desgarrador 1d4+6

Frente/Alcance: 5 x 20'/10'

Ataques especiales: mordisco, agarrón mejorado

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, visión en la oscuridad 120'

Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +4

Características: Fue 22, Des 13, Con 20, Int 1, Sab 11, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Nadar +14

Dotes: Alerta (A)

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o banco (3-8)

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 6-15 DG (Enorme)

El wyste (se dice "wyst") es una extraña criatura, parecida a un gusano enorme, que mora en las fétidas charcas de limo alienígenas.

Un espécimen típico tiene 2' de diámetro y 25' de largo. La piel del wyste es translúcida y deja ver la hilera de sus órganos, extraños y retorcidos. La criatura no tiene rostro, tan sólo una gran ventosa rodeada de tentáculos largos y afilados como garras. Dichos tentáculos le permiten defenderse y alimentarse, a la vez que cumplen las funciones de órganos sensitivos. Hasta ahora, y según se sabe, los wyste sólo actúan por instinto y viven para alimentarse.

COMBATE

Un wyste sale de su charca hasta una distancia de 15', para atacar a las criaturas que se aproximen. Los wyste de una zona a menudo atacan en grupo, y otros que se encuentren cerca también pueden sentirse atraídos por el revuelo. Cuando un wyste mata a su víctima, arrastra a la presa para poder devorarla con toda comodidad.

Mordisco (Ex): cuando un wyste apresa a un oponente, sus tentáculos arrastran a la víctima hacia su ventosa dentada. En el asalto posterior, después de que el wyste haya relizadola presa, su ataque usual es el de un mordisco (en vez de atacar con sus garras), lo que le hace ganar un bonificador +4 en tiradas de ataque (+11 cuerpo a cuerpo). Si el ataque de mordisco falla, el wyste arroja al personaje, que cae boca abajo frente a la criatura. Si el ataque de mordisco tiene éxito, la víctima se lleva 1d6+9 puntos de daño. El wyste puede entonces infligir daño de mordisco automáticamente en cada asalto. La víctima puede escapar logrando una prueba enfrentada de presa contra el wyste, y logrando una prueba Escapismo contra el resultado de la prueba de presa del wyste, o bien matándolo.

Agarrón mejorado (Ex): si un wyste golpea a un oponente Grande o menor con un ataque en el que usa uno o más tentáculos, inflige

daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +17, más un bonificador +2 por cada tentáculo que golpee después del primero). El wyste sólo puede realizar un ataque de presa por asalto, independientemente de cuántos de sus tentáculos emplee para dicho propósito. Si consigue inmovilizar, tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o puede simplemente utilizar sus tentáculos para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el wyste no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que se realice en asaltos sucesivos, automáticamente inflige daño a todos los tentáculos utilizados para agarrar al oponente.

Vista ciega (Ex): un wyste es ciego, pero sus tentáculos son unos órganos sensitivos que pueden percibir a la presa por el olor y la vibración. Esta aptitud le permite discernir los objetos y las criaturas que se encuentren en un radio de 120'. Un wyste normalmente no necesita realizar pruebas de Avistar o Escucha para percibir a las criaturas que se encuentren dentro de su campo de visión en la oscuridad.



YÁKIDO

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 5d8+10 (32 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30'

CA: 16 (-1 tamaño, +7 natural), toque 9, desprevenido 16

Ataques: Bastón +9 c/c, o alfanjón +8 c/c

Daño: bastón 1d6+6, alfanjón 2d4+6/18-20

Frente/Alcance: 5 x 5'/10'

Ataques especiales: Unión corporal

Cualidades especiales: Comandar genio, visión en la oscuridad 60'; utilizar bastón

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +6

Características: Fue 18, Des 11, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14

Habilidades: Disfrazarse +10°, Curar +6, Germania +8, Saber(arcano) +10, Utilizar Objeto Mágico +10

Dotes: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Soltura con un arma (bastón)

Terreno/Clima: montañoso/cualquiera

Organización: Solitario, pareja o rebaño (3-12 más 1 líder de 1°-5° nivel y 1-2 esclavos humanoides o gigantes por yárido), o tribu (11-20 más 1 líder de nivel 5°-12°, 1-2 tenientes de 1°-5° nivel, 1-2 esclavos humanoides o gigantes por yárido, y una fuerza de 10-40 esclavos que luchan)

Valor de desafío: 4

Tesoro: Estándar más bastón (ver abajo)

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: Según clase de personaje

Los yákidos son unos yak humanoídes que caminan sobre sus patas traseras, visten ropajes delicados y se interesan por la política. Son algo más pequeños que los minotauros, pero aparte de un ligero parecido, poco tienen en común con dichas criaturas. Su pelaje peludo suele estar bien acicalado y sus cuernos están adornados con frecuencia con borlas o puntas de plata. Es frecuente que lleven joyas y además visten finos ropajes de algodón y seda. Todos los yákidos adultos, llevan bastones que con bastante frecuencia son mágicos y la mayoría de ellos se pertrecha con alfanjones.

El yárido vive sobre todo en las remotas cumbres de las montañas y valles, lugares inaccesibles para casi todos, excepto para los viajeros y exploradores más intrépidos.

El yárido habla común.

COMBATE

La mayoría de los yákidos utilizan sus alfanjones o bastones, tanto si son mágicos como si no, en el combate.

Unión corporal St: una vez al día, un yárido puede fundir su cuerpo con el de un humanoide, o el de un gigante de tamaño Pequeño a Grande. Salvo donde se indica, este poder funciona como el de un conjuro de *transmigración* intensificado a un nivel 9^o (nivel de lanzador 20^o; una salvación de voluntad CD 21 lo anula). Para utilizar dicha aptitud, el yárido debe tocar al objetivo en cuestión durante 20 minutos sin interrupción (el yárido normalmente retiene a su víctima mientras utiliza dicha aptitud). Al final de este tiempo, el objetivo debe realizar una salvación de Voluntad para permanecer consciente. Si falla una salvación, la mente del hospedador queda inconsciente y el yárido toma el control. No existe una *transmigración* como tal ya que el yárido funde su cuerpo con el de la víctima sin hacer uso de recipiente intermedio. La *unión corporal* dura hasta que se disipa o se termina.

El proceso sólo funciona con humanos, elfos, enanos, semiorcos y cualquier otra criatura de tipo gigante. El yárido comparte el saber de la víctima, sus recuerdos, habilidades, dotes y aptitudes extraordinarias, pero no ocurre lo mismo con sus aptitudes sortilegas o sobrenaturales. El yárido conserva todas sus aptitudes sortilegas y sobrenaturales. La fusión no emite un aura mágica (así que un conjuro de *detectar magia* no la revela), pero un conjuro de *visión verdadera* sí que revela la naturaleza dual de la víctima.

Si el cuerpo hospedador es aniquilado, igual suerte corre el yárido. La separación de los dos cuerpos tarda la mitad del tiempo de su unión (10 minutos). El hospedador recupera la conciencia 1d6 minutos después de que se produce la separación.

Tan sólo los personajes que conocen profundamente a la víctima, tienen alguna posibilidad de percatarse de que algo va mal, al realizar una prueba enfrentada de Avistar, frente a la prueba de Disfraz del Yárido (lo que representa, en este caso, el grado de perfección con el que el yárido encarna a su hospedador).

Comandar genio (Sb): una vez al día un yárido puede convocar y comandar un genio o alineamiento maligno, pero nunca puede tener a más de un genio bajo su control a la vez. El genio es un esclavo forzado a servirle, hasta el segundo amanecer tras la convocación. A los genios no les gustan los yákidos, pero por razones que se pierden en los tiempos, ningún genio puede atacarlos. Los genios a veces pueden trabajar para frustrar los planes del yárido o para interferir en su vida de forma más sutil, pero incluso esto lo hacen con gran cautela, ya que los genios saben que si se enfrentan a los yákidos con demasiada claridad, las vidas de los genios esclavizados sólo empeorarán y sus tareas serán más penosas.

Utilizar bastón (Ex): un yárido puede utilizar cualquier bastón mágico. Esta aptitud es similar a la habilidad de Usar objeto mágico, salvo que sólo se aplica a los bastones mágicos y el yárido no necesita una prueba de habilidad. La posibilidad de que un yárido en particular tenga un bastón mágico, es igual a sus DG $\times$ 5%.

SOCIEDAD YÁKIDA

Los yákidos se asientan en valles montañosos escondidos, creando unos reinos que se ven protegidos de los rigores de la naturaleza: paraísos de verde y vida, en medio de picos yermos cubiertos de nieve. En estos escondrijos de aspecto paradisíaco, el yárido controla a sus esclavos humanos, elfos o enanos, con mano de hierro.

El yárido, por todo su saber y cultura, es un malvado señor feudal. Poco le importan sus desgraciados sujetos. Simplemente sabe que un sirviente vivo es mejor que uno muerto, y que mantener con vida a un sirviente es más fácil que trabajar uno mismo.

Los extraños que por casualidad llegan a un enclave de yákidos normalmente se sienten sorprendidos y agrados, ante lo que parece ser una utopía escondida en las montañas. En estos casos, los yákidos hacen todo posible para reforzar esta imagen, hasta que desarmen y esclavizan a los extraños.

Sus ciudades cuentan con varios miles de yákidos, más cinco o seis veces más de secuaces esclavizados. La ciudad está rodeada de enclaves más pequeños y de puestos tribales.

PERSONAJES YÁKIDOS

La clase predilecta de un yárido es la de hechicero. La mayoría de los líderes yákidos son hechiceros o hechiceros/clérigos. Los clérigos yákidos tienden a venerar a los dioses malignos y caóticos, teniendo acceso, frecuentemente, a los dominios de Mal y Superchería.

El nivel de personaje efectivo (NEP) del yárido es igual a su nivel de clase +7. Por lo tanto, un hechicero yárido de 1.^o nivel, tiene un NEP de 8, lo que equivale a un personaje de 8.^o nivel.



YUGOLOTH

Posiblemente nos enfrentamos a los más avariciosos y codiciosos seres de los planos Exteriores. Los yugoloth reinan entre los malignos ajenos de Gehenna.

Muchas veces los yugoloth actúan como mercenarios para demonios, diablos y otros poderes planarios. Son unos entusiastas guardaespaldas y soldados, ya que se regocijan haciendo daño a los demás, pero se vuelven contra sus amos si el enemigo les hace una propuesta mejor. También son unos eficaces torturadores, ya que se deleitan con la desgracia ajena. Los yugoloth son gobernados por un poder yugoloth supremo conocido como el general de Gehenna, que los controla con mano de hierro hasta donde se extienden sus dominios. No hay una oposición generalizada ni organizada contra dicho gobierno, pero los yugoloth que se encuentran fuera de la esfera de influencia del general, tardan poco en actuar independientemente. El general los gobierna desde la ciudad Reptante, una gran metrópolis que se apoya sobre miles de piernas y que con ellas se mueve por el paisaje volcánico de Gehenna.

Sea cual sea su aspecto, los yugoloth suelen poseer un característico olor a azufre. Bajo su forma original, dejan tras de sí una ligera estela de ceniza, a menos que elijan conscientemente no dejarla.

Los yugoloth hablan abisal, draconico e infernal.

COMBATE

En general, los yugoloth son unos luchadores con un objetivo. Eligen a un oponente dentro de un grupo y lo atacan hasta destruirlo. Una vez han acabado con él buscan un nuevo objetivo. Luchan a un ritmo frenético, utilizando sus mejores ataques y aptitudes sortilegas (incluso sin estar seguros de a qué se enfrentan).

Todos los yugoloth tienen en común las siguientes aptitudes especiales.

Rasgos de ajeno: un yugoloth tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir ni resucitar.

Convocar yugoloth (St): la mayoría de los yugoloth pueden convocar a otros de su especie, como si lanzaran un conjuro de *convocar monstruo*, salvo que sólo tienen una posibilidad limitada de éxito. Se tira d%: si falla, ningún yugoloth responde a su llamada. Las criaturas convocadas se quedan 1 hora, luego regresan al lugar de donde vinieron. Un yugoloth convocado, no puede utilizar su propia aptitud de convocatoria durante 1 hora.

Rasgos yugoloth: un yugoloth es inmune al veneno y al ácido. Tiene resistencia 20 frente al frío, fuego y electricidad. Los yugoloth se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura que esté a 100' y que hable un idioma.

MARRÉNOLOTH

Los marrénoloth tienen una función determinada, probablemente la más especializada de todos los yugoloth. Son los barqueros del Estigia. Son los que conducen sus horribles embarcaciones a lo largo del río sepulcral y por los planos por los que discurre. Estos pálidos humanoides son poco más que esqueletos vestidos con prendas putrefactas y mortajas. Tan sólo sus ojos rojos y brillantes muestran algún signo de vida. Como todos los nativos de Gehenna, no tienen piedad, son mercenarios. Pueden hablar cualquier idioma, pero se comunican con otros marrénoloth por telepatía.

Los marrénoloth poseen la aptitud de moverse libremente por todos los planos Exteriores de alineamiento maligno, si permanecen escrupulosamente neutrales en sus tratos con los demás. Pueden ir más allá del río Estigia, pero no así sus esqui-



	Marrénoloth	Arcánoloth	Yagnoloth
	Ajeno Mediano (maligno)	Ajeno Mediano (maligno)	Ajeno Grande (maligno)
Dados de golpe:	10d8 (45 pg)	12d8 (54pg)	10d8+ 40 (85 pg)
Iniciativa:	+2	+7	+2
Velocidad:	50'	30', V1 50' (mala)	50'
CA:	21 (+2 Des, +9 natural), toque 12, desprevenido 19	28 (-3 Des, +15 natural), toque 13, desprevenido 25	21 (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 11, desprevenido 19
Ataques:	mordisco +11 c/c	2 garras +12 c/c y mordisco +7 c/c	espadón +9/+4 c/c y garra +20 c/c o gran hacha +9/+4 c/c y garra +20 c/c
Daño:	mordisco 1d6+1	garra 1d4 más veneno, mordisco 1d6	espadón 2d6/19-20, gran hacha 1d12/x3, garra 1d6+10 más golpe aturdidor
Frente/Alcance:	5 x 5'/5'	5 x 5'/5'	5 x 5'/10'
Ataques especiales:	mirada de miedo, aptitudes sortilegas	veneno, aptitudes sortilegas, conjuros	arma de aliento, consunción de energía, contacto electrificante, golpe aturdidor
Cualidades espec.:	rasgos de ajeno, RC 21, r asgos yugoloth	RD 15/+3, rasgos de ajeno, inmunidad parcial a los conjuros, RC 24, rasgos yugoloth	RD 15/+1, rasgos de ajeno, RC 25, brazo musculado, rasgos yugoloth
Salvaciones:	Fort +7, Ref +9, Vol +9	Fort +8, Ref +11, Vol +14	Fort +11, Ref +9, Vol +9
Características:	Fue 13, Des 15, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 10	Fue 11, Des 16, Con 11, Int 20, Sab 18, Car 17	Fue 30, Des 14, Con 19, Int 15, Sab 15, Car 16
Habilidades:	Avistar +4, Diplomacia +2, Engañar +13, Equilibrio +15, Escuchar +4, Intimidar +2, Intuir la dirección +15, Nadar +13, Oficio (barquero) +13, Saber (los planos) +14, Tasación +14	Averiguar intenciones +19, Concentración +14, Conoc. de conjuros +20, Diplomacia +19, Engañar +17, Germanía +19, Intimidar +20, Oficio (escriba) +19, Reunir información +18, Saber (arcano) +19, Saber (los planos) +19;	Averiguar Intenciones +15, Avistar +15, Concentración +17, Diplomacia +5, Escuchar +15, Intimidar +16, Saber (los planos) +15, Saltar +20, Preparar +22
Dotes:	Alerta, Conjuración en combate, Esquiva	Iniciativa mejorada, Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Abjuración)	Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro
Terreno/Clima:	acuático/cualquiera	terrestre y subterráneo/cualquiera	terrestre y subterráneo/cualquiera
Organización:	solitario	solitario, pareja o embajada (3-4)	solitario
Valor de desafío:	10	17	10
Tesoro:	estándar (sólo monedas)	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)	neutral maligno (siempre)
Avance:	11-20 DG (Mediano)	13-24 DG (Mediano)	11-30 DG (Grande)

fes. Un marrénoloth raramente va donde su embarcación no pueda llevarlo.

Los marrénoloth nunca transportan cargamento, tan sólo pasajeros. Se les debe pagar por adelantado y cada pasajero le paga 100 po. Aunque los marrénoloth muy pocas veces (si es que sucede en alguna ocasión) se pierden entre los laberínticos túneles del Estigia, lo que sí existe es un 15% de probabilidades de que, en un viaje proyectado, el barquero lleve a los pasajeros a una emboscada pactada y pagada por un tercero. Cada 100 po adicionales pagados por pasajero, reducen esta posibilidad en un 5%.

Combate

Los marrénoloth se basan casi exclusivamente en sus aptitudes sortilegas para la defensa y el ataque.

Mirada de miedo (Sb): cuando un marrénoloth mira a una criatura fijamente, ésta debe conseguir un tiro de salvación de Voluntad (CD 15) o resultará estremecida durante 1d4 asaltos. Este es un efecto enajenador de miedo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*alterar el propio aspecto, ase-sino fantasmal, flambear, hechizar persona, reanimar a los muertos, tele-portar sin error, veneno*. Nivel de lanzador 10%; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Convocar yugoloth (St): una vez al día, un marrénoloth puede convocar a otro con un 75% de probabilidades de conseguirlo.

ARCÁNOLOTH

Los arcánoloth son los escribas, archivistas, negociadores e intermediarios de los yugoloth de Gehenna. Como tales, son unos ma-

nipuladores codiciosos y engatusadores, pero al menos cumplen su palabra.

Un arcánoloth presenta forma humanoide pero su cabeza es la de un chacal o perro. Se viste con ropas delicadas, aunque es muy seco y abrupto, incluso directamente hosco.

Los arcánoloth pueden hablar y escribir todos los idiomas.

Combate

Los arcánoloth son débiles en el cuerpo a cuerpo, pero son unos poderosos lanzadores de conjuros. Además de todos los poderes propios de los yugoloth, los arcánoloth poseen las siguientes aptitudes especiales.

Inmunidad parcial a los conjuros: los conjuros enajenadores no causan efecto a los arcánoloth.

Veneno (Ex): las garras de un arcánoloth están revestidas de veneno. La criatura inyecta dicho veneno (salvación de Fortaleza CD 16) con cada ataque de garra con éxito. Los daños inicial y secundario tienen el mismo valor (1 punto de daño de Fuerza).

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*calentar metal, cambiar de forma, deformar madera, invisibilidad (sólo para sí mismo), oscuridad, proyectil mágico, telequinesis, volar*. 1/día—*imagen mayor, miedo*. Nivel de lanzador 12; salvación CD 13+ nivel del conjuro

Conjuros: un arcánoloth puede lanzar conjuros arcanos como un hechicero de nivel 12 (conjuros conocidos 9/5/5/4/3/2/1; conjuros/día 6/7/7/7/6/5/3; salvación CD 13+ nivel del conjuro, o 15+ nivel del conjuro para conjuros de Abjuración).

Convocar yugoloth (St): una vez al día, un arcánoloth puede convocar a otro, con un 40% de posibilidades de conseguirlo.

YAGNOLOTH

Dentro de la simplista jerarquía feudal de Gehenna, los yagnoloth son los señores menores. Cada uno gobierna un territorio, con yugoloth vasallos a su servicio. La lógica para dicha situación no está clara, ya que los yagnoloth no son ni más fuertes ni más inteligentes que muchos de sus súbditos. Sea cual sea la razón, los poderes fácticos de Gehenna apoyan el orden existente y los yagnoloth se aprovechan de ello.

De hecho, los yagnoloth exprimen al máximo su privilegiada posición, hasta el punto de incluir castigos sancionadores contra los yugoloth que sean más poderosos físicamente y mágicamente, pero inferiores en la jerarquía. Dicho tipo de acciones se diferencian poco de lo que cualquier yugoloth haría, si se le diera la oportunidad. Sin embargo, el hecho de que la autoridad de los yagnoloth rebase su poder personal, les ha granjeado un tipo especial de resentimiento. Ningún otro yugoloth puede desaprovechar una oportunidad para traicionar a su señor (previo pago). Como efecto secundario de su despreciado estatus, los yagnoloth no pueden convocar a otros yugoloth.

Un yagnoloth es humanoide y mide entre 10 y 15' de alto. Su piel es roja y escamada y su cabeza pequeña (con forma de esqueleto) está adornada con unas orejas que parecen alas de murciélago. El brazo favorito de un yagnoloth, enorme, grueso y lleno de músculos, es tan largo que llega a arrastrarse por el suelo. Utiliza este brazo para el ataque de garra. El otro brazo parece pequeño en comparación con el anterior y tiene el tamaño de un brazo humano normal. Este brazo siempre es el utilizado para blandir un arma.

El arma puede ser un objeto mágico, pero nunca un arma específica o con una aptitud especial. Un yagnoloth que poseyera dicho tipo de arma, bien pronto sería asesinado por sus secuaces.

Combate

Un yagnoloth siempre ataca con ambos brazos en el cuerpo a cuerpo. Blande un gran hacha o un espadón, con el brazo más pequeño, pero es demasiado débil (Fue10) y el yagnoloth no recibe bonificador de Fuerza alguno al utilizarlo.

Arma de aliento (Sb): como acción estándar, un yagnoloth puede expirar una nube de ácido cada 1d4 asaltos. Esta nube se proyecta en un único cono de 5' durante 1 asalto. Un personaje que se encuentre en dicho espacio debe realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD 19); el fracaso supone que el personaje se lleve 2d6 puntos de daño ácido y que resulte aturdido durante el mismo número de asaltos.

Consumción de energía (Sb): el auténtico poder terrorífico del yagnoloth es su aptitud para consumir la fuerza vital. La víctima debe estar inconsciente o aturdida. El yagnoloth apoya su cabeza sobre la carne de la víctima. En cada asalto completo en el que el yagnoloth siga en contacto con ella, la víctima gana 1d4 niveles negativos. La salvación de Fortaleza CD para quitar cada nivel negativo es de 18.

Contacto electrificante (St): un yagnoloth puede hacer uso de esta aptitud tres veces al día, produciendo cada vez 1d8+10 puntos de daño de electricidad. Nivel de lanzador 10.

Golpe aturridor (Ex): todo personaje golpeado por el enorme brazo del yagnoloth, debe lograr una salvación de Fortaleza (CD 25) para evitar resultar aturdido durante un número de asaltos equivalente a los puntos de daño infligidos por el golpe.

Brazo musculado (Ex): el brazo más grande del yagnoloth funciona como arma natural principal, incluso cuando se utiliza para realizar ataques secundarios. Esta aptitud anula todo penalizador de ataque secundario y permite al yagnoloth su bonificador de fuerza completa con la garra, tanto si el ataque es primario como secundario.

APÉNDICE: PLANTILLAS

Una criatura hecha con una plantilla es el resultado de la unión de una serie de rasgos y una criatura ya existente. Las siguientes normas establecen los procedimientos para crear una criatura de este tipo (como por ejemplo, un caballero de la muerte).

A veces, la plantilla cambia el tipo de la criatura. En tal caso, la criatura gana las vulnerabilidades e inmunidades de su nuevo tipo. Todas las demás características, incluyendo el tamaño de los DG, bonificadores al ataque, salvaciones, dotes y habilidades siguen igual, a menos que se indique lo contrario, en la descripción de la plantilla.

Los ajustes de aptitud asociados a la plantilla no pueden reducir ninguna de las puntuaciones de aptitud de la criatura por debajo de 1, a menos que se indique lo contrario.

BESTIA DE GUERRA

La bestia de guerra es una criatura nacida y educada para servir como montura de un jinete. Imbuidas de una excepcional fuerza, agresividad y una gran seguridad, estas criaturas son de una complejidad muy poderosa, de enorme voluntad y claramente beligerantes.

CREAR UNA BESTIA DE GUERRA

La "bestia de guerra" es una plantilla que se puede unir a cualquier animal Mediano o mayor, bestia o sabandija (lo que se llamará criatura base en adelante). Una bestia de guerra hace uso de todos los atributos y aptitudes especiales de la criatura base, salvo las que se indican.

El *Manual de monstruos* describe varias "criaturas de guerra" que presentan características similares a las de la bestia de guerra pero que difieren de las de las criaturas estándar de cualquier tipo. Se considera que estas criaturas tienen una "plantilla de guerra" por separado y por lo tanto no se las puede unir con esta plantilla. Por ejemplo, no se puede aplicar la plantilla de bestia de guerra a un caballo de guerra pesado.

Dados de golpe: idénticos a los de la criatura base +1.

Velocidad: idéntica a la de la criatura base +10'.

CA: idéntica a la de la criatura base.

Ataques: idénticos a los de la criatura base (modificados como corresponde, para el incremento de DG y Fuerza añadidos).

Daño: idéntico al de la criatura base (modificado como corresponde para el incremento de Fuerza).

Cualidades especiales: una bestia de guerra conserva las cualidades especiales de la criatura base y gana la siguiente cualidad especial.

Montura combativa (Ex): un jinete sobre una montura domada de bestia de guerra obtiene un bonificador de circunstancia +2 en todas las pruebas de Monta. Una bestia de guerra entrenada es buena con las armaduras ligeras, medianas y pesadas. Una bestia de guerra sabandija, es descebrebrada y como no se le puede domar, no posee esta característica.

Salvaciones: idénticas a las de la criatura base (modificadas como corresponde para el incremento añadido de las puntuaciones de DG y características).

Características: las de la criatura base aumentan como sigue: Fue +3, Des +0, Con +3, Int +0, Sab +2, Car +0.

Habilidades: una bestia de guerra recibe un bonificador racial +1 en las pruebas de Escuchar y Avistar.

Terreno/Clima: idéntico al de la criatura base.

Organización: solitario.

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base +1.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: idéntico al de la criatura base.

Avance: idéntico al de la criatura base.

vaje, debe ser criada durante un año (Trato con animales CD 15 + DG de la bestia de guerra), luego debe ser entrenada durante 2 meses (Trato con Animales CD 20+ DG de la bestia de guerra).

Una bestia de guerra basada en una bestia, debe ser criada durante un año (Trato con animales CD 20+ PG de la bestia de guerra) y luego entrenada durante 2 meses (Trato con animales CD 25+ PG de la bestia de guerra).

Una bestia de guerra que se basa en una sabandija, al ser descebrebrada, no puede ser entrenada.

Una bestia de guerra entrenada es capaz de llevar a un jinete a la batalla y gana la cualidad especial de montura combativa (ver arriba).

Precio de mercado: el precio de mercado de una bestia de guerra está en función de sus Dados de golpe: 50 po/DG para una bestia de guerra de 3 DG o menos, o 100 po +75 po/DG para una de 4 DG o más.

Ejemplo de bestia de guerra

He aquí un ejemplo de bestia de guerra que utiliza un rinoceronte como criatura base.



Bestia de guerra rinoceronte

Animal Grande

Dados de golpe: 9d8+63 (103 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (base 40')

CA: 20 (-1 tamaño +7 natural, +4 barda de escamas), toque 9, desprevenido 20

Ataques: cornada +14 c/c

Daño: cornada 2d6+13

Cualidades especiales: montura

combativa, visión en la penumbra

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Salvaciones: Fort +13, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 29, Des 10, Con 24, Int 2, Sab 15, Car 2

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +13

Terreno/Clima: llanuras templadas

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 10-13 DG (Grande); 14-27 DG (Enorme)

El valor de mercado de la bestia de guerra rinoceronte es de 775 po.

Combate

Montura combativa (Ex): un jinete montando una bestia de guerra rinoceronte, obtiene un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Monta. Una bestia de guerra rinoceronte es buena con las armaduras ligeras, medianas y pesadas.

DOMAR A UNA BESTIA DE GUERRA

Se puede criar y domar a una bestia de guerra, al igual que se podría hacer con la criatura base. Si la criatura base es un animal doméstico, la criatura no necesita ser criada de forma especial, pero debe ser domada durante 2 meses (Trato con animales CD 20) para desarrollar sus aptitudes. Una bestia de guerra basada en un animal sal-

CABALLERO DE LA MUERTE

Los dioses de la muerte crean a los caballeros de la muerte. Son paladines del mal. Estos horribles muertos vivientes suelen ser alzados de entre las filas de guardias negros, guerreros, exploradores y bárbaros, pero un paladín que cae en desgracia cerca del momento de morir también se puede convertir en un caballero de la muerte. Los paladines que se convierten en caballeros de la muerte están sujetos a las mismas modificaciones incluidas en el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER* para los guardias negros.

El aspecto físico de un caballero de la muerte es el de un cuerpo corrupto. Su cara es la de un calavera ennegrecida, cubierta con trozos de carne podrida, con dos puntos de luz anaranjada saliendo de sus cavidades oculares. La voz de un caballero de la muerte es heladora, parece reverberar desde lo más profundo de su interior. Los caballeros de la muerte fueron personas muy poderosas en vida, así que con bastante frecuencia lleva un ropaje mágico y armaduras caros. Suelen llevar capas ondulantes que resalten su importancia.

Los caballeros de la muerte hablan los idiomas que conocieron en vida.

CREAR UN CABALLERO DE LA MUERTE

El "caballero de la muerte" es una plantilla que se puede aplicar a cualquier criatura humanoide maligna de nivel 6.^o o superior (lo que de ahora en adelante se llamará personaje). El tipo de personaje cambia con el muerto viviente. Hace uso de las estadísticas y de las aptitudes especiales del personaje, salvo cuando se indica.

Dados de golpe: todos los DG del personaje (actuales y futuros) se convierten en d12.

Velocidad: idéntica a la del personaje.

CA: el caballero de la muerte tiene una armadura natural de +5, o bien la armadura natural del personaje, dependiendo de cual sea la mejor.

Ataques: los caballeros de la muerte normalmente luchan con armas de guerra, pero si están desarmados harán uso del ataque de toque.

Daño: el ataque de toque del caballero de la muerte utiliza energía negativa para infligir un daño, igual a 1d8 + el bonificador de Carisma del caballero de la muerte, a las criaturas vivientes. Cada ataque de toque con éxito, también inflige 1 punto de daño de Constitución. Una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del Caballero de la muerte + modificador de Carisma del caballero de la muerte) reduce el daño a la mitad y anula el daño de Constitución. Los personajes con ataques naturales pueden utilizar su armamento natural, o el ataque de toque, si lo prefieren.

Ataques especiales: un caballero de la muerte conserva todos los ataques especiales del personaje y gana los que se describen a continuación.

Explosión abisal (Sb): una vez al día, un caballero de la muerte puede desencadenar una explosión de fuego

preternatural. La explosión ocupa una onda expansiva de 20' de radio (en cualquier lugar) dentro de un radio de 400' + 40' por DG del caballero de la muerte. La explosión inflige 1d6 puntos de daño por DG del caballero de la muerte (máximo de 20d6). La mitad del daño es daño de fuego, por el resto proviene directamente del poder divino y por lo tanto, no está sujeto a reducciones por *protección contra los elementos (fuego) escudo de fuego, escudo gélido, o magia similar*. Una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 DG del caballero de la muerte + modificador de Carisma del caballero de la muerte) reduce el daño a la mitad.

Aura de miedo (Sb): los caballeros de la muerte están rodeados por un aura terrible de muerte y maldad. Las criaturas de menos de 5 DG, en un radio de 15' de distancia del caballero de la muerte, deben conseguir una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del caballero de la muerte + modificador de Carisma del caballero de la muerte) o resultarán afectadas, como si se tratara de un conjuro de *miedo* lanzado por un hechicero del mismo nivel que el caballero de la muerte.

Seguidores muertos vivientes: un caballero de la muerte atrae a criaturas muertas vivientes inferiores, que se encuentren en un radio de 200 millas. Puede llegar a tener el doble de seguidores que DG. Los seguidores llegan, mensualmente, en la siguiente proporción: 1d6 Necrófagos, 1d4 Necrarios, 1d12 Esqueletos medianos, 1d4 Tumularios o 1d8 zombis medianos una vez a la semana. Estas criaturas continúan al servicio del caballero de la muerte, hasta que resulta destruido. Estas criaturas se suman a toda criatura muerta viviente que el caballero de la muerte puede comandar o reprimir como aptitud de clase.

Conjuros: un caballero de la muerte conserva todas las cualidades especiales del personaje y gana las que se describen a continuación.

Reducción de daño (Sb): el cuerpo sin vida del caballero de la muerte es muy duro, lo que dota a la criatura de una reducción de daño 15/+1.

Inmunidades (Ex): los caballeros de la muerte son inmunes al frío, la electricidad y al polimorfismo, además de todas las inmunidades propias de un muerto viviente (ver rasgos de muerto viviente abajo).

Resistencia a los conjuros (Sb): un caballero de la muerte gana resistencia al conjuro 20+1 por nivel de personaje por encima de 10.

Convocar montura (Sb): un caballero de la muerte tiene la característica de convocar una montura, normalmente una pesadilla, aunque puede ser una de otra naturaleza, que normalmente se utilice como montura. La montura no puede tener más DG que la mitad de los niveles del caballero de la muerte. Si se le mata o se pierde, el caballero de la muerte puede convocar otra más, un año y un día después.

Inmunidad a la expulsión (Ex): un caballero de la muerte no puede ser expulsado. Sin embargo, se le puede desterrar con *palabra sagrada*, como si se tratara de un ajeno maligno (el caballero de la muerte desterrado regresa al plano del dios maligno al que sirve).

Rasgos de muerto viviente: un caballero de la muerte es inmune a los efectos



tos enajenadores, el veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también actúa en objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, o muerte por daño masivo. No se puede hacer revivir o resucitar a un caballero de la muerte. Tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Salvaciones: idénticas a las del personaje.

Características: un caballero de la muerte gana +4 en Fuerza y +2 en Sabiduría y Carisma. Al ser un muerto viviente, no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: idénticas a las del personaje.

Dotes: idénticas a las del personaje.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o comitiva (ver seguidores muertos vivientes, arriba).

Valor de desafío: idéntico al del personaje +3

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: idéntico al del personaje (siempre maligno).

Avance: el caballero de la muerte sigue avanzando en nivel como por su clase original.

PERSONAJES CABALLEROS DE LA MUERTE

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un caballero de la muerte es igual al nivel de clase de la criatura +5, por lo tanto un guerrero caballero de la muerte de 7.^o nivel/guardia negro de 3.^o nivel, tiene un NEP de 15, lo que equivale a un personaje de 15.^o nivel.

Un personaje con la aptitud de lanzar espontáneamente conjuros de *cumir*, que se convierte en un caballero de la muerte, pierde dicha aptitud pero gana la de lanzar espontáneamente conjuros de *infligir*.

Ejemplo de caballero de la muerte

He aquí un ejemplo de caballero de la muerte que une un guerrero humano y un guardia negro como personaje:

Guerrero de 7.^o nivel/Guardia negro de 3.^o nivel

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 10d12 (65 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 20' (armadura completa)

CA: 26 (+1 Des, +8 armadura completa, +2 mejora, +5 natural), toque 11, desprevénido 25

Ataques: toque +15 c/c, o +3 *espadón* +19/+14 c/c, o ballesta pesada +11 a distancia

Daño: toque 1d8 más 1 punto de Con, +3 *espadas* 2d6+12/19-20, ballesta pesada 1d10/19-20

Ataques especiales: explosión abisal, daño de Constitución, Aura de miedo 15', castigar al bien 1/día, comandar muertos vivientes 3/día

Cualidades especiales: aura de desesperación, bendición oscura, *detectar el bien*, RD 15/+1, inmunidades, empleo de venenos, RC 20, convocar montura, seguidores muertos vivientes, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +8, Ref +4, Vol +5

Características: Fue 21, Des 13, Con-, Int 10, Sab 14, Car 10

Habilidades: Diplomacia +5, Escondarse +1, Escuchar +3, Intimidar +4, Montar (caballo) +6, Saber (religión) +2, Saltar +3, Trato con animales +3, Tregar +3

Dotes: Ataque poderoso, Desarmar, Especialización en armas (espadón), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Soltura con un arma (espadón)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o comitiva

Valor de desafío: 13

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Explosión abisal (Sb): salvación de Reflejos CD 15.

Aura de Miedo (Sb): salvación de Voluntad CD 15.

Castigar al bien (Sb): 1/día, +3 para un tiro de daño contra un buen oponente.

Inmunidades: los caballeros de la muerte son inmunes a la expulsión, el frío, la electricidad y polimorfismo.

Rasgos de muerto viviente: un caballero de la muerte es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y a todo efecto que requiera de una salvación de fortaleza salvo si también actúa en objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, o muerte por daño masivo. No se puede hacer revivir o resucitar a un caballero de la muerte. Tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Conjuros preparados: 1.^o—*fatalidad*, *infligir heridas leves*; 2.^o—*fuerza de toro*. Salvación CD 12+ nivel del conjuro.

Posesiones: armaduras completas +2, *espadas* +3.

Daño de constitución (Sb): salvación de Voluntad CD 15.

CAPTURADO

Un capturado es una criatura viviente que se halla bajo el control de un diablillo. El diablillo tiene acceso a los recuerdos de su hospedador y se inspira en las experiencias del mismo. El capturado come, habla y vive siempre bajo el control de su amo diablillo.

Los capturados hablan común y toda aquel idioma que hable la criatura base.

CREAR UN CAPTURADO

Un "capturado" es una plantilla que puede ser unida a un gigante, humanoide, humanoide monstruoso, animal, bestia o sabandija (lo que se llamará "criatura base" en adelante) que posee el mismo tamaño, o algo inferior, al del diablillo dominante. El tipo de la criatura cambia al constructo. Tanto las estadísticas como las aptitudes especiales del diablillo y de la criatura base se ven modificadas como se indica.

Dados de golpe: un capturado conserva, por separado, los puntos de golpe totales de cada una de sus partes.

Iniciativa: idéntica a la del diablillo.

Velocidad: idéntica a la de la criatura base.

Clase de armadura: o se utiliza el bonificador de armadura natural del diablillo, o bien el de la criatura base (si lo tuviere), dependiendo de cual sea el mayor.

Ataques: idénticos a los de la criatura base, modificados con modificadores de aptitud nuevos.

Daño: idéntico al de la criatura base.

Ataques especiales: el diablillo intenta el control de todos los ataques especiales que posea la criatura base, lo que incluye conjuros y aptitudes sortilegas. Los ataques especiales del diablillo, envolver y agarrón mejorado, no se encuentran disponibles mientras controla al hospedador.

Cualidades especiales: tanto el diablillo como la criatura base, conservan todas sus cualidades especiales propias.

Rasgos de constructo: un capturado es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también actúa en objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. La parte del diablillo no puede curarse a sí misma pero puede ser curada mediante reparación; la parte de la criatura base se cura normalmente. No se puede hacerlo revivir o resucitar. Un capturado tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Sentidos (Ex): el diablillo ve y escucha tanto como la criatura base.

Daño compartido (Ex): un ataque contra un capturado inflige la mitad del daño al diablillo y otro tanto a la criatura controlada.

Salvaciones: un capturado utiliza las salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad del diablillo.

Características: un capturado hace uso de las puntuaciones de la criatura base de Constitución, Inteligencia, y Carisma y de las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Sabiduría del diablillo.

Habilidades: idénticas a las de la criatura base.

Dotes: idénticas a las de la criatura base.

Terreno/Clima: idéntico al del diablillo.

Organización: solitario, pareja o banda (3-4).

Valor de desafío: Idéntico al de la criatura base +2.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: idéntico al del diablillo.

Avance: idéntico al de la criatura base.

Ejemplo de capturado

Aquí se presenta un ejemplo de capturado, utilizando un osgo como criatura base junto al diablillo común.

Osgo capturado/diablillo común (trasgoide)

Constructo Mediano

Dados de golpe: diablillo 3d10 (16 pg) y osgo 3d8+3 (16 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30'

CA: 20 (+2 Des, +5 natural +2 armadura de cuero, +1 escudo pequeño de madera), toque 12, desprevenido 18

Ataques: maza de armas +4 c/c, o jabalina +4 a distancia

Daño: maza de armas 1d8+2, jabalina 1d6+2

Frente/Alcance: 5 x 5'/5'

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', rasgos de constructo, sentidos, daño compartido

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +3

Características: Fue14, Des15, Con13, Int10, Sab15, Ca9

Habilidades: Avistar +5,

Escondarse +4, Escuchar +5,

Moverse sigilosamente +7,

Trepar +2

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario,

pareja o banda (3-4)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: según clase de personaje

Rasgos de constructo: un osgo capturado es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también actúa en objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía, o muerte por daño masivo. La parte del diablillo común no puede curarse a sí misma, pero puede ser curada mediante reparación; la parte del osgo se cura normalmente. No se le puede revivir o resucitar. Un osgo capturado tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Sentidos: los dos componentes del osgo capturado ven y escuchan lo mismo que el osgo.

Daño compartido(Ex): el ataque contra un osgo capturado inflige la mitad del daño (redondeando a la baja) al diablillo y otro tanto (redondeando al alza) al osgo.

CRIATURA QUIMÉRICA

Las criaturas quiméricas son híbridos que combinan los rasgos de una cabra monstruosa y un dragón cromático, además de los de una tercera criatura, que debe ser un animal, bestia o sabandija.

Una criatura quimérica posee al menos tres cabezas. La cabeza de cabra se sitúa a la derecha de las otras dos. Posee unos ojos ámbar muy brillantes y unos largos cuernos ocre. La cabeza de dragón escamado, de ojos negros, se sitúa a la izquierda. Las escamas del dra-



gón de una criatura quimérica, pueden ser negras, azules, verdes, rojas o blancas. La cabeza central de la criatura quimérica es la tercera. Una criatura quimérica tiene la parte trasera de una cabra negra, las alas de un dragón y la parte delantera de la tercera criatura. El *Manual de monstruos* describe una criatura quimérica, la quimera.

Las criaturas quiméricas hablan dracónico.

CREAR UNA CRIATURA QUIMÉRICA

Una criatura "quimérica" es una plantilla que se puede unir a cualquier animal, bestia o sabandija Mediana, Grande o Enorme (lo que se llamará "criatura base" en adelante). El tipo de la criatura cambia a bestia mágica. Utiliza todas las estadísticas y características especiales de la criatura base, salvo las que aquí se indican. Unir esta plantilla a un león, trae como resultado la quimera descrita en el *Manual de monstruos*. (Se considera que dicho monstruo ya posee esta plantilla.)

Dados de golpe: suben a d10. Se utilizan los DG de la criatura, o 9 DG, dependiendo de cual sea mayor.

Velocidad: idéntica a la de la criatura base, pero las criaturas quiméricas tienen alas y pueden volar a una velocidad de 50' (mala).

AC: el bonificador de armadura natural de la criatura base mejora en +6

Ataques y daño: una criatura quimérica conserva todos los ataques de la criatura base, ganando además un ataque de mordisco de 2d6 puntos de daño (por su cabeza de dragón) y un ataque de topeazo de 1d8 puntos por su cabeza de cabra. El arma natural que tenga el mayor daño base, se convierte en el ataque primario. Si dos armas naturales tienen el mismo daño base, la que inflija un ataque especial (por ejemplo, veneno) será la primaria. Si existiendo igualdad, se elige uno de los ataques asociados, para convertirlo en el primario de dicha criatura.

Ataques especiales: una criatura quimérica conserva todos los ataques especiales de la criatura base y también posee un arma de aliento, dependiendo de la variedad de dragón del que se trate.

Arma de aliento (Sb): cada 1d4 asaltos, la cabeza de dragón de una criatura quimérica, puede hacer uso de su arma de aliento, infligiendo 3d8 puntos de daño. Todo el que se encuentre en esa zona puede hacer una salvación de Reflejos para mitad (CD 10+1/2 DG de la criatura quimérica + modificador de Construcción de la criatura quimérica.) Se siguen las normas para el aliento de dragón (consulta el epígrafe del dragón en este libro), salvo las que se especifican en la tabla siguiente.

Para determinar el color de la cabeza y el arma de aliento al azar, se saca 1d10 y se consulta la tabla.

1d10	Color de la cabeza	Arma de aliento
1-2	Negro	Línea de ácido
3-4	Azul	Línea de relámpago
5-6	Verde	Cono de gas
7-8	Rojo	Cono de fuego
9-10	Blanco	Cono de frío

*La línea siempre mide 5' de alto, 5 de ancho y 40 de largo.

**El cono siempre mide 20' de largo.

Cualidades especiales: idénticas a las de la criatura base, más olfato.

Salvaciones: idénticas a las de la criatura de base.

Características: las de la criatura base aumentadas como se indica: Fue +4, Des +1, Con +4, Int +2, Sab +0, Car +0.

Habilidades: las tres cabezas de una criatura quimérica le proporcionan un bonificador racial +2 en las pruebas de Escuchar y Avistar.

Dotes: una criatura quimérica gana Ataque múltiple como dote adicional.

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: idéntica a la criatura base.

Valor de desafío: 9 o idéntico al de la criatura base +1, dependiendo del mayor.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: idéntico al dragón del mismo tipo.

Avance: idéntico al de la criatura base si originalmente tenía 9 o más DG; si no es así 10-18 (misma categoría de tamaño); 19-27 (una categoría de tamaño mayor).

Ejemplo de criatura quimérica

He aquí un ejemplo de una criatura quimérica, utilizando un ankheg como criatura base con la cabeza de un dragón blanco.



Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 9d10+45 (94 pg)

Velocidad: 30', Ec 20', Vl 50' (mala)

CA: 24 (-1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevénido 24

Ataques: mordisco +12 c/c y mordisco +10 c/c y topeazo +10 c/c

Daño: mordisco 2d6+7 (ankheg), mordisco 2d6+3 (dragón), topeazo 1d8+3

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Ataques especiales: ácido, arma de aliento, agarrón mejorado, escupir ácido

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato, sentido de la vibración

Salvaciones: Fort +11, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 25, Des 11, Con 21, Int 3, Sab 13, Car 6

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +9, Trepár +11

JE

Dotes: Ataque múltiple (A)

Terreno/Clima: bosques templados y cálidos, llanuras y subterráneo

Organización: solitario, pareja, o agrupamiento (3-4)

Valor de desafío: 9

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 10-18 DG (grande); 19-27 DG (Enorme)

Ácido (Ex): la boca de la cabeza del ankheg rezuma unas enzimas ácidas, en cada asalto en el que agarra acuna criatura apresada. Este ácido inflige 1d4 puntos de daño ácido por asalto.

Arma de aliento (Sb): la cabeza de dragón del ankheg quimérico puede espirar un cono de 20' de frío que inflige 3d8 puntos de daño frío (Reflejos mitad CD 19).

Agarrón mejorado (Ex): si un ankheg quimérico ataca a un oponente, que sea al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con su ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador de presa +17). Si consigue inmovilizar, tiene la posibilidad de realizarla presa con normalidad, o simplemente puede utilizar sus mandíbulas para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el ankheg quimérico no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que logre en asaltos sucesivos, automáticamente, inflige daño de mordisco y daño ácido. Si el ankheg quimérico resulta herido tras apresar a su presa, se retira a su túnel a su velocidad de excavar, arrastrando a la víctima con él.

Olfato (Ex): un ankheg quimérico puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

Escupir ácido (Ex): un ankheg quimérico puede escupir una línea de ácido de 5' de alto, 5 de ancho y 30 de largo. Toda criatura alcanzada por este ataque se lleva 4d4 puntos de daño ácido (CD 19, Reflejos mitad). Este ataque vacía la reserva de ácido del ankheg durante 6 horas. No podrá escupir ácido, ni infligir daño ácido con su mordisco durante todo ese tiempo. Los ankheg quiméricos no hacen uso de esta característica, a menos que se sientan frustrados o desesperados. Suelen escupir ácido, especialmente, cuando ven reducidos sus puntos de golpe a menos de la mitad, o cuando no han conseguido asir a un oponente con éxito.

Sentido de la vibración (Ex): un ankheg quimérico puede percibir automáticamente la posición de cualquier cosa que se encuentre en contacto con el suelo, en un radio de 60'.

MONSTRUO DE LEYENDA

Un monstruo de leyenda es una criatura elegida por un dios para realizar una tarea determinada. La criatura está imbuida de unas aptitudes divinas y de una enorme fuerza para poder cumplir mejor su objetivo. Un monstruo de leyenda es una criatura única que es considerada como el arquetipo de las criaturas de la misma especie. Estas criaturas fortalecidas por los dioses, con frecuencia, se dedican a custodiar objetos o portales planarios.

Los monstruos de leyenda son unas criaturas enormemente peligrosas. Son más fuertes, duros y fieros que los ejemplares de su especie, con los que se pueda topar. La mayoría de ellos poseen formas de ataque muy potentes y unas cualidades especiales que ponen de relieve, que han sido tocados por la gracia divina. Sólo salen de sus guaridas por una misión divina, o cuando buscan vengarse de quienes ponen en peligro sus misiones divinas.

CREAR UN MONSTRUO DE LEYENDA

Un "monstruo de leyenda" es una plantilla que se puede unir a cualquier animal, bestia, bestia mágica o humanoide monstruoso (lo que se llamará criatura base en adelante). El tipo de la criatura cambia a ajeno, aunque el hogar planario del monstruo de leyenda sea el plano Material. Posee todos los atributos de la criatura base, excepto los que se indican.

Dados de golpe: todos los DG de la criatura base pasan a d8 (si son inferiores a d8, en caso contrario son idénticos a los de la criatura base).

Velocidad: idéntica a la de la criatura base.

CA: el bonificador de armadura natural de la criatura base mejora en +5.

Ataques: idénticos a los de la criatura base.

Daño: idéntico al de la criatura base, o según se indica en la tabla de abajo, dependiendo de cual sea el mayor.

Tamaño	Golpetazo	Mordisco	Garra	Cornada
Minúsculo	1	1	—	—
Diminuto	1d2	1d2	1	—
Menudo	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	2d6	2d6	2d4	1d6
Gigantesco	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	4d6	4d6	2d8	2d6



MC

Ataques especiales: un monstruo de leyenda conserva las aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortilegas de la criatura base. Además, gana uno de los siguientes ataques especiales.

Arma de aliento (Sb): cada 1d4 asaltos el monstruo de leyenda puede hacer uso de un arma de aliento (cono de 15', 3d6 daño). Se elige uno de los siguientes tipos de energía: ácido, fuego, relámpago o frío. Un objetivo puede realizar una salvación de Reflejos (CD 10+1/2 DG del monstruo de leyenda + modificador de Constitución del monstruo de leyenda) para sufrir la mitad del daño.

Presencia espantosa (Ex): cuando un monstruo de leyenda produce un sonido atronador (un rugido, gruñido u otro sonido característico de su forma), inspira un enorme terror, en todas las criaturas que se encuentren en un radio de 20' y que posean menos niveles de DG que él. Cada oponente potencialmente afectado, debe conseguir una salvación de Voluntad (CD 10+1/2 DG del monstruo de leyenda + modificador de Carisma del monstruo de leyenda) o resultará estremecido. Esta condición perdura hasta que el oponente se halle fuera de dicha distancia. Una salvación con éxito vuelve al oponente inmune a la presencia espantosa del monstruo de leyenda, durante 24 horas.

Veneno (Ex): un monstruo de leyenda inyecta su veneno con cada ataque de mordisco que logra. Un objetivo que logra una salvación de Fortaleza (CD 10+1/2 DG del monstruo de leyenda + modificador de Constitución del monstruo de leyenda) no recibe daño de veneno de ese ataque en particular. El daño inicial y el secundario es el mismo: 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Sangre enfurecida (Sb): se elige si el monstruo de leyenda tiene ácido, fuego o electricidad en la sangre. Cada vez que se daña a la criatura con un ataque perforante o cortante, su sangre sale a borbotones en forma de cono de 5', infligiendo 1d4 puntos de daño del tipo de energía seleccionado a todo lo que se encuentre a su alcance (no hay tiro de salvación). Un monstruo de leyenda no resulta herido por su propia sangre.

Conjuros: el monstruo de leyenda lanza conjuros divinos de la lista de clérigo y de los dominios Protección, Fuerza y Guerra como un clérigo de nivel 5.º (salvación CD 10+ nivel del conjuro + modificador de Sabiduría del monstruo de leyenda). No obtiene espacios de conjuro de dominio adicionales para dichos dominios, algo que sí le resultaría posible a un clérigo.

Cualidades especiales: un monstruo de leyenda conserva las aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortilegas de la criatura base. Además, gana dos de las siguientes cualidades especiales.

Reducción de daño (Sb): 10/+1

Atributos mejorados (Ex): la salvación CD para cada ataque especial, conjuro y aptitud sortilega del monstruo de leyenda sube +4.

Curación rápida (Ex): un monstruo de leyenda recupera los puntos de golpe perdidos, a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no restablece los puntos de golpe perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, ni tampoco permite que el monstruo regenere ni ensamble los miembros perdidos.

Daño mayor (Ex): los dados de daño para los ataques naturales de la criatura aumentan en un tipo de dado de golpe, tal y como indica la tabla siguiente.

Daño anterior	Daño nuevo
—	1
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6

Acelerar (Sb): la criatura es rápida de forma sobrenatural. Puede realizar acciones parciales adicionales en cada asalto, como si estuviera bajo el influjo del conjuro *acelerar*.

Inmunidades (Ex): la criatura es inmune a dos de los siguientes efectos: ácido, electricidad, miedo, veneno, polimorfismo o efectos enajenadores.

Piel reflectante (Sb): la piel de la criatura, con un brillo plateado, está permanentemente protegida por un efecto de *retorno de conjuros*.

Regeneración de miembros (Ex): si la criatura pierde un miembro, la cabeza o una parte del cuerpo, nace una nueva, tras 1 asalto. Un monstruo de leyenda con dicha aptitud no puede ser aniquilado con una aptitud de arma vorpalina.

Ver en la oscuridad (Sb): la criatura puede ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por los conjuros de las profundidades más oscuras.

Resistencia a conjuros (Sb): la criatura posee una resistencia a conjuros equivalente a 10+1/2 DG del monstruo de leyenda.

Subtipo (Ex): la criatura tiene uno de los siguientes subtipos: frío o fuego.

Salvaciones: cada una de las salvaciones de la criatura base aumenta en +3.

Características: aumentan con respecto a las de la criatura base como sigue: Fue +10, Des +6, Con +10, Int +2, Sab +2, Car +4

Habilidades: un monstruo de leyenda tiene puntos de habilidad como la criatura base, ajustados a su puntuación de Inteligencia aumentada. Sus habilidades de clase son las de la criatura base.

Dotes: un monstruo de leyenda gana Iniciativa mejorada y Ataque múltiple como dotes adicionales.

Terreno/Clima: idéntico al de la criatura base.

Organización: idéntica a la de la criatura base.

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base +2.

Tesoro: idéntico al de la criatura base

Alineamiento: idéntico al de la criatura base.

Avance: idéntico al de la criatura base.

Ejemplo de monstruo de leyenda

He aquí un ejemplo de monstruo de leyenda que utiliza como criatura base un minotauro.

Minotauro de leyenda

Ajeno Grande

Dados de golpe: 6d8+42 (69pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', V1 30' (mala)

CA: 22 (-1 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 22

Ataques: cornada +14 c/c, o gran hacha Enorme +14/+9 c/c y cornada +12 c/c

Daño: cornada 1d8+13 (primario), Gran hacha Enorme 2d8 13/X3, cornada 1d8+4 (secundario)
Frente/Alcance: 5 x 5'/10'
Ataques especiales: arma de aliento (cono de fuego 15'), carga 4d6+13
Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, inmunidades, astucia natural, rasgos de ajeno, olfato
Salvaciones: Fort +14, Ref +11, Vol +9
Características: Fue 29, Des 16, Con 25, Int 9, Sab 12, Car 10
Habilidades: Avistar +11, Buscar +7, Escuchar +11, Intimidar +6, Saltar +13,
Dotes: Ataque múltiple (A), Ataque poderoso, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada (A).

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera
Organización: aolitario, pareja o banda (3-4)
Valor de desafío: 6
Tesoro: doble estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: según clase de personaje

Arma de aliento (Sb): cada 1d4 asaltos, el minotauro de leyenda puede exhalar un cono de fuego de 15' que inflige 3d6 puntos de daño de fuego (CD 20 Reflejos mitad).

Carga (Ex): un minotauro de leyenda normalmente inicia la lucha cargando contra un oponente bajando la cabeza para que sus poderosos cuernos entren en acción. Además de las ventajas y riesgos propios de la carga, esto permite a la criatura realizar un único ataque de cornada que inflige 4d6+13 puntos de daño.

Inmunidades (Ex): un minotauro de leyenda es inmune al ácido y los efectos enajenadores.

Astucia natural (Ex): aunque un minotauro de leyenda no es especialmente inteligente, posee astucia innata y aptitud lógica. Esto hace que sea inmune a los conjuros de *laberinto*, que evitan que se pierda, facilitándole rastrear a los enemigos. Además, la criatura nunca puede ser cogida desprevenida.

Rasgos de ajeno: un minotauro de leyenda tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir o resucitar.

Olfato (Ex): un minotauro de leyenda puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

REMENDADO SORTÍLEGO

Las criaturas remendadas sortilegas son muertos vivientes que han sido poderosamente reforzados y fortalecidos, por medios arcanos. El muerto viviente gana la aptitud de lanzar conjuros, puede resistir a la expulsión y se hace más difícil de atacar en el cuerpo a cuerpo. El proceso beneficia mucho más a los muertos vivientes con inteligencia que a los descerebrados, ya que los muertos vivientes con inteligencia pueden lanzar sus conjuros siguiendo una táctica.

El signo exterior de que una criatura muerto viviente ha sido remendada, es que su cuerpo está lleno de runas. Las runas están, o bien grabadas en los huesos del muerto viviente esquelético, o bien tatuadas sobre la carne corrupta. Estas runas pueden no ser detectadas inmediatamente por el observador ya que parecen



simples cortes óseos o arrugas de la piel.

Las criaturas remendadas sortilegas sólo pueden ser creadas por un mago o hechicero, que posea el nivel suficiente para lanzar los conjuros que se imbuyan en el cuerpo del muerto viviente. El proceso para la creación de una criatura remendada sortilega necesita gastar 1.000 po para esculpir o tatuar los materiales y 500 Xp por cada punto de Sabiduría que posea la criatura muerto viviente. Los muertos vivientes que sean lanzadores de conjuros pueden remendarse ellos mismos.

CREAR UNA CRIATURA REMENDADA SORTÍLEGA

Un "remendado sortilego" es una plantilla que se puede unir a cualquier muerto viviente corporal (lo que se llamará criatura base en adelante). La plantilla utiliza las estadísticas y las características especiales de la criatura base, salvo cuando se indica.

Ataques especiales: una criatura remendada sortilega conserva todos los ataques especiales de la criatura base y gana los siguientes ataques especiales.

Aptitudes sortilegas: una criatura remendada sortilega con una puntuación de Sabiduría de 10 o superior, puede resultar imbuida de aptitudes sortilegas. Todos los conjuros seleccionados deben pertenecer a las escuelas de Conjuración, Evocación o Nigromancia. Estas aptitudes son utilizadas como si los conjuros fueran lanzados por un hechicero del mismo nivel que el número de DG que posee la criatura remendada sortilega.

Sabiduría	Ejemplo	Conjuros conocidos	Veces/día
10	muerto viviente	2 1.º nivel	4
11-12	esqueleto, zombie	más 2 2.º nivel	4/4
13-14	bodak	más 2 3.º nivel	4/4/2
15-16	ghast, ghoul, tumulario	más 2 4.º nivel	4/4/2/2
17-18	devorador	más 2 5.º nivel	4/4/2/2/2
19+	liche	más 1 6.º nivel	4/4/2/2/2/1

Conjuros conocidos son el número de diferentes conjuros a los que la criatura tiene acceso, como aptitudes sortilegas. Una criatura con una puntuación de Sabiduría mayor de 10, gana los conjuros de la fila de la tabla correspondiente a su puntuación de sabiduría y los conjuros de todas las filas por encima de la misma.

Veces/Día son el número de veces al día en que la criatura puede hacer uso de las aptitudes sortilegas de un determinado nivel. El creador de la criatura debe decidir cómo situar los conjuros conocidos. Una vez que se ha decidido esto para una aptitud en particular, no se puede cambiar. Por ejemplo, la criatura remendada sortilega de ejemplo, posee *proyector mágico* y *niebla de oscurecimiento* como aptitudes sortilegas de 1.º nivel. Puede hacer uso de *proyector mágico* tres veces al día y de *niebla de oscurecimiento* una vez al día. El creador no puede cambiar después, ni los conjuros, ni las veces al día en que se pueden utilizar.

Cualidades especiales: una criatura remendada sortilega conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las siguientes cualidades especiales.

Reducción de daño: una criatura remendada sortilega con 1-3 DG no tiene reducción de daño. Con 4-7 DG tiene RD5/+1. Con 8-11 DG tiene RD 5/+2 y con 12 o más DG tiene RD 10/+3.

Resistencia a conjuros: una criatura remendada sortilega posee una resistencia a conjuros igual a 15 + el bonificador de Carisma de la criatura base.

Resistencia a la expulsión (Ex): una criatura remendada sortilega tiene +2 en resistencia a la expulsión. Este valor se añade a la resistencia a la expulsión de la criatura base (si la hubiere).

Si la criatura base ya posee una o más de estas cualidades especiales, se hace uso del valor mejor.

Salvaciones: idénticas a las de la criatura base +2.

Características: idénticas a las de la criatura base.

Habilidades: idénticas a las de la criatura base.

Dotes: idénticas a las de la criatura base.

Terreno/Clima: idéntico al de la criatura base.

Organización: idéntico al de la criatura base.

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base +1.

Tesoro: idéntico al de la criatura base.

Alineamiento: idéntico al de la criatura base.

Avance: idéntico al de la criatura base.

Ejemplo de criatura remendada sortilega

Necrario remendado sortilego

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 4d12 (26 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30'

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataques: mordisco +4 c/c y 2 garras +1 c/c

Daño: mordisco 1d8+1, más parálisis, garra 1d4 más parálisis
Frente/Alcance: 5 × 5/5'

Ataques especiales: parálisis, hedor, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: crear engendro, RD 5/+1, RC 18, Resistencia a la expulsión +4, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort+ 3, Ref +5, Vol+8

Características: Fue13, Des 15, Con-, Int 13, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +8, Buscar +6, Escapismo +8, Escondarse +8, Escuchar +8, Intuir la dirección +3, Moverse sigilosamente +7, Saltar +6, Trepar +6

Dotes: Ataque múltiple, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja, banda (3-4), o manada (3-4 más 7-12 necrófagos)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 5-6 DG (Mediano)

Parálisis (Ex): cualquiera alcanzado por el mordisco de un necrario remendado sortilego, o por su ataque de garra, debe lograr una salvación de Fortaleza (CD15) o resultará paralizado durante 1d6+4 minutos. Incluso los elfos son vulnerables a dicha parálisis.

Hedor (Ex): el hedor de muerte y corrupción que rodea a dichas criaturas hace enfermar. Toda criatura en un radio de 10', debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD15) o resultará asaltada por las náuseas, llevándose un penalizador de circunstancia -2 en todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad durante 1d6+4 minutos.

Aptitudes sortilegas: 3/día—*oscuridad*, *proyector mágico*; 1/día—*flecha ácida de Melf*, *flecha flamígera*, *niebla de oscurecimiento*, *toque vampírico*. Nivel de lanzador 4; salvación CD 17+ nivel del conjuro.

Crear engendro (Sb): las víctimas humanoides de un necrario remendado sortilego que no son devoradas por la criatura, se alzan como necrarios (no como necrarios remendados sortilegos) en 1d4 días.

Resistencia a la expulsión (Ex): a efectos de expulsión, reprensión, comando e intentos de reforzar, un necrario remendado sortilego recibe el tratamiento de un muerto viviente con 8 DG.

Rasgos de muerto viviente: un necrario remendado sortilego es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y a todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también actúa en objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede hacer revivir a un Necrario remendado sortilego y la resurrección depende de su voluntad. Tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

SEMIGÓLEM

Los semigólem son el resultado de unas acciones bienintencionadas llevadas hasta el extremo. Mientras que la aplicación de una cataplasma imbuida de hierbas curativas, o el lanzamiento de un conjuro pueden salvar la vida de una persona herida o enferma, tan sólo una magia muy poderosa puede reemplazar un miembro mutilado.

Este tipo de magia se halla muchas veces fuera del alcance de las personas normales y corrientes que trabajan en las canteras o los molinos, o que aran los campos de grano y que pueden sufrir la pérdida de alguno de sus miembros.

Los artesanos arcanos aplicaron sus conocimientos sobre la construcción de gólem, para encontrar la forma de completar de nuevo a esa persona. Mientras que los resultados iniciales fueron prometedores, existía un límite para la eficacia de la técnica. Muchas personas que recibían uno o más miembros gracias a este proceso, no conseguían superar el trauma de la transformación y como resultado, se volvían malignos a perpetuidad. Los individuos malignos ahora intentan rebasar este límite a propósito, para crear unos cruces sacriléigos y voraces de seres vivos y gólem.

CONSTRUCCIÓN

Existen dos pasos para crear un semigólem. El primero consiste en construir los miembros y el segundo en unirlos. Para empezar hay que sacar un molde de un miembro en barro, preparar uno hecho de carne, desbastarlo en piedra o forjarlo en acero (en cualquier caso se necesita de una habilidad apropiada. Consulta las descripciones detalladas de cada semigólem). Luego hay que imbuir con magia un miembro formado (se precisa de las dotes de Fabricar objeto maravilloso y Fabricar armas y armaduras mágicas). Lleva un mes entero completar los rituales mágicos. El creador debe trabajar al menos 8 horas diarias en un laboratorio especialmente equipado, o en un taller. La estancia es similar a la de un laboratorio de alquimista y cuesta 500 po acondicionarla.

Cuando no se está trabajando en los rituales, el creador debe descansar y no puede realizar actividad alguna, como si estuviera creando un gólem. Y al igual que en el caso del gólem, si es el creador quien realiza la construcción personalmente, también puede llevar a cabo el ritual al mismo tiempo.

Una vez creados, los miembros son tratados como objetos de conjuro completado. Todo personaje capaz de lanzar el nivel adecuado de conjuro (ver descripciones específicas) puede unir un miembro. Todo lo que falta para terminar son los movimientos finales y pronunciar las palabras necesarias para imbuir con magia el miembro. Todos los miembros que se van a unir al cuerpo deben ser del mismo tipo. No es posible, por ejemplo, unir un miembro de hierro a un semigólem que ya posea un miembro de piedra. Cualquier tipo de intento en este sentido, fracasa automáticamente, dejando el segundo miembro sin unir.

El peligro

Cada vez que un miembro se une a un cuerpo, el recipiente realiza una salvación de Voluntad. La CD de salvación depende del número de miembros nuevos que haya recibido el personaje.

CD	Salvación
Primer miembro nuevo	15
Segundo miembro nuevo	19
Tercero miembro nuevo	25
Cuarto miembro nuevo	33
Quinto miembro nuevo	43
Sexto miembro nuevo	55

Un personaje que consigue todas las salvaciones que le son requeridas, toma los atributos de un semigólem tal y como se describe abajo excepto que el personaje conserva su alineamiento, gana un bonificador +4 de Constitución y no cambia su tipo ni gana rasgos de constructo. Tan pronto como el personaje fracasa en una de estas salvaciones necesarias, se convierte en un semigólem de alineamiento neutral maligno. Entonces, el personaje no tiene puntuación de Constitución y el tipo de personaje si cambia a constructo, lo que le confiere rasgos de constructo. Un semigólem neutral maligno conserva los recuerdos y conocimientos de su vida anterior, pero su personalidad se vuelve asesina y cruel. Muestra un enorme odio hacia las criaturas de carne, algo común en los elementales y busca los métodos adecuados a su clase para acabar con tantas criaturas de carne como le resulta posible.

CREAR UN SEMIGÓLEM

El "semigólem" es una plantilla que se puede unir a cualquier animal, bestia, gigante, criatura humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso (lo que se llamará personaje en adelante).

No hay requisito mínimo de nivel o DG para convertirse en un semigólem. El tipo del personaje cambia a constructo, una vez que falla una salvación de Voluntad. Cada semigólem adquiere las características de un tipo particular de gólem (carne, arcilla, piedra o hierro) como se describe más adelante.

Las aptitudes de un semigólem son fundamentalmente las del personaje, salvo las siguientes excepciones.

Dados de golpe: idénticos a los del personaje.

Iniciativa: idéntica a la del personaje -1, equivale a la Destreza reducida del semigólem (ver Características abajo).

Velocidad: idéntica a la del personaje, salvo que un semigólem no puede correr.

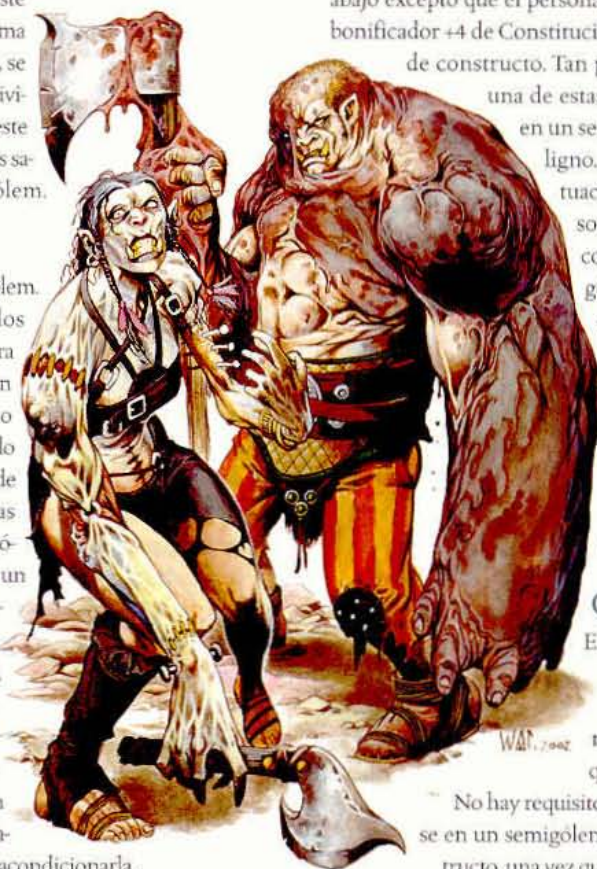
CA: un semigólem reemplaza todo bonificador en armadura natural, que pudiera haber tenido, con un nuevo bonificador en armadura natural, que varía según su tipo (ver tabla de abajo). El cambio de Destreza también afecta (ver Características abajo) a la CA del semigólem.

Ataques: idénticos a los del personaje.

Daño: idéntico al del personaje.

Frente/Alcance: idéntico al del personaje.

Ataques especiales: idénticos a los del personaje (ver tabla de la página siguiente).



WAP, 2002

SEMIGÓLEM COMÚN

	Carne	Arcilla	Piedra	Hierro
Armadura natural	+5	+7	+9	+11
Ataques especiales		herida	ralentizar	arma de aliento
Reducción de daño	5/plata	10/plata	15/+1	25/+2
Cualidades especiales	bersérker	bersérker, Acelerar, Inmune a perforar y cortar		Vulnera a la herrumbre
Fuerza	+6	+8	+10	+12
Inmunidad mágica	como gólem de carne	como gólem de arcilla	Como gólem de piedra	como gólem de hierro

Cualidades especiales: idénticas a las del personaje; más rasgos de constructo (si se falla un salvación de Voluntad), resistencia al daño (ver tabla de arriba) y otras por tipo (ver tabla de arriba).

Salvaciones: un semigólem obtiene un bonificador racial +2 en salvaciones de Fortaleza; en los otros casos, quedan idénticas a las del personaje.

Características: los semigólem poseen -2 Des, +4 Con (o ningún Con si se falla una salvación de Voluntad), -6 Int, +0 Sab, -6 Car. La fuerza depende del tipo (ver tabla abajo). El número de miembros unidos no altera la puntuación de Fuerza del semigólem.

Habilidades: idénticas a las del personaje, modificado con nuevos modificadores de característica. La pérdida de inteligencia, no anula de forma retroactiva los puntos de habilidad perdidos.

Dotes: idénticas a las del personaje.

Terreno/Clima: idéntico al del personaje.

Organización: solitario, pareja o escuadra (5-20).

Valor de desafío: idéntico al del personaje +3.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: idéntico al del personaje (si todas las salvaciones de Voluntad tienen éxito) o siempre neutral maligno (si falla cualquiera de las salvaciones de Voluntad).

Avance: según clase de personaje.

COMBATE

Un semigólem lucha como el personaje del que deriva. Los semigólem suelen ser muy directos en el combate, poco sutiles y confían en su fuerza para vencer. Pocas veces trabajan en equipo o cooperan, ni siquiera cuando se encuentran juntos.

Rasgos de constructo: un semigólem es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, el sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y a todo efecto que requiera de una salvación de Fortaleza, salvo si también actúa en objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No puede curarse a sí mismo pero puede ser curado mediante reparación. No se la puede revivir o resucitar. Un semigólem tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Inmunidad a la Magia (Ex): Los semigólem resisten por completo todos los efectos sobrenaturales y mágicos, salvo como se indica en la descripción de gólem correspondiente (ver *Manual de monstruos*).



PERSONAJES SEMIGÓLEM

Los personajes semigólem son evitados por la sociedad. Por ello, o buscan vengarse del mundo que les rodea, o se esconden de él. Los que buscan venganza normalmente se convierten en guerreros o pícaros. Los que se retiran de él se convierten en bárbaros, exploradores o druidas. Sólo unos pocos se convierten, o deciden quedarse, en clérigos malignos.

EJEMPLOS DE SEMIGÓLEM

He aquí ejemplos de los cuatro tipos de semigólem. Cada uno de ellos se forma con un guerrero semiorco de 1.º nivel, que no ha conseguido una salvación de Voluntad (ver Peligro) como personaje.

Un semigólem parece una extraña y horrible mezcla entre un gólem y el personaje que una vez fue. Los materiales de sus miembros gólem se trenzan y expanden a lo largo de su piel, como la enredadera que rodea una construcción o árbol. En muchos caos, la carne del semigólem tiene unas horribles cicatrices y su color, gris pálido, es el de la muerte. Los semigólem hablan aquellos idiomas que ya hablaban antes de su transformación, pero sus voces ahora son ásperas y ahogadas.

SEMIGÓLEM DE CARNE

Un semigólem de carne es un alma torturada cuyos miembros de reemplazo fueron robados de entre los muertos. Dichos miembros del semigólem están torpemente cosidos a su cuerpo y pueden presentar un color y una textura diferentes, en comparación con el resto del cuerpo del personaje.

Bersérker (Ex): un semigólem de carne que resulta herido en el combate, se llena de ira bersérker en el siguiente asalto, atacando salvajemente hasta que o su oponente muere, o muere el mismo. Gana +4 Fuerza, +4 Constitución, y -2 CA. Un semigólem de carne no puede poner fin a su estado bersérker de forma voluntaria. Si el semigólem de carne es un bárbaro, los bonificadores y penalizadores son acumulables, según la clase de dote de la ira del bárbaro.

Construcción

Las piezas de un gólem de carne deben provenir de cuerpos del mismo tamaño y tipo, que el recipiente (por ejemplo, un personaje humanoide Mediano, no puede servirse de los miembros de un animal Pequeño). Los miembros no pueden estar muy corrompidos. La "construcción" del miembro requiere de una prueba (CD 20) con éxito

	Semigólem de carne Constructo Mediano	Semigólem de arcilla Constructo Mediano
Dados de golpe:	1d10 (5 pg)	1d10 (5 pg)
Iniciativa:	+0	+0
Velocidad:	30' (no puede correr)	30' (no puede correr)
CA:	19 (+5 natural, +3 armadura de cuero tachonado de gran calidad, +1 escudo pequeño de acero de gran calidad), toque 10, desprevenido 19	21 (+7 natural, +3 armadura de cuero tachonado de gran calidad, +1 escudo pequeño de acero de gran calidad), toque 10, desprevenido 21
Ataques:	hacha de batalla +7 c/c	hacha de batalla +8 c/c
Daño:	hacha de batalla 1d8+5/×3	hacha de batalla 1d8+6/×3
Ataques especiales:	—	herida
Cualidades espec.:	bersérker, rasgos de constructo, RD 5/plata, inmunidad a la magia	Bersérker, rasgos de constructo, RD 10/plata, acelerar, inmune a armas perforantes y cortantes, inmunidad a la magia
Salvaciones:	Fort +4, Ref+0, Vol +0	Fort +4, Ref+0, Vol +0
Características:	Fue 21, Des 10, Con —, Int 1, Sab 11, Car 1	Fue 23, Des 10, Con —, Int 1, Sab 11, Car 1
Habilidades:	Saltar +7, Tregar +7	Saltar +8, Tregar +8
Dotes:	Ataque poderoso, Soltura con un arma (hacha de batalla)	Ataque poderoso, Soltura con arma (hacha de batalla)
	Semigólem de piedra Constructo Mediano	Semigólem de hierro Constructo mediano
Dados de golpe:	1d10 (5 pg)	1d10 (5pg)
Iniciativa:	+0	-1
Velocidad:	30' (no puede correr)	30' (no puede correr)
CA:	23 (+9 natural, armadura de cuero tachonado +3 de gran calidad, escudo pequeño de acero +1 de gran calidad), toque 10, desprevenido 23	25 (-1 Des, +11 natural, armadura de cuero tachonado +3 de gran calidad, escudo pequeño de acero de gran calidad +1), toque 10, desprevenido 25
Ataques:	hacha de batalla +9 c/c	hacha de batalla +10 c/c
Daño:	hacha de batalla 1d8+7/×3	hacha de batalla 1d8+8/×3
Ataques especiales:	ralentizar	arma de aliento
Cualidades espec.:	rasgos de constructo, RD 15/+1, inmunidad a la magia	rasgos de constructo, RD 25/+2, inmunidad a la magia, vulnerabilidad a la herrumbre
Salvaciones:	Fort +4, Ref+0, Vol+0	Fort +4, Ref+0, Vol+0
Características:	Fue 25, Des 10, Con —, Int 1, Sab 11, Car 1	Fue 27, Des 10, Con —, Int 1, Sab 11, Car 1
Habilidades:	Saltar +9, Tregar +9	Saltar +10, Tregar +10,
Dotes:	Ataque poderoso, Sutileza con un arma (hacha de guerra)	Ataque poderoso, Sutileza con arma (hacha de batalla)
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera		
Organización: solitario, pareja o escuadra(5-20)		
Valor de desafío: 4		
Tesoro: estándar (todas las criaturas de los ejemplos tienen armadura de cuero tachonado de gran calidad, escudos pequeños de acero de gran calidad y hachas de batalla)		
Alineamiento: idéntico al del personaje (si todas las salvaciones de Voluntad tienen éxito) o neutral maligno (siempre) (si alguna de estas salvaciones falla)		
Avance: según clase de personaje (guerrero)		

de Arte (marroquinería) o de Curar. Los rituales cuestan 10.000 po y 200 PX, además de requerir *fuerza de toro* y *geas/empeño*. Unir el miembro necesita de la aptitud para lanzar conjuros arcanos de nivel 6^o.

SEMIGÓLEM DE ARCILLA

Un semigólem de arcilla posee una musculatura grotescamente deforme. Tiene un pecho excesivamente ancho, los brazos unidos al hombro con gruesas junturas de músculos, los dedos son muy gruesos y los brazos casi le cuelgan hasta el suelo. Sus rasgos a menudo parecen parcialmente fundidos. Normalmente chorrea trozos de barro y este legamoso repuesto de "carne" baña sus armas.

Bersérker (Ex): un semigólem de arcilla que resulta herido en combate, se llena de furia bersérker en el siguiente asalto, atacan-

do salvajemente hasta que o su oponente muere, o muere él mismo. Gana Fuerza +4, Constitución +4, y -2 en CA. Un semigólem de arcilla no puede poner fin a su estado bersérker de forma voluntaria. Si el semigólem de arcilla es un bárbaro, los bonificadores y penalizadores son acumulables, según la clase de dote de la ira del bárbaro.

Herida (Ex): el daño que inflige un semigólem de arcilla no se cura de forma natural. Tan sólo un conjuro de 6.^o nivel o superior, con el descriptor de curación (como *curar*) puede arreglarlo.

Acelerar (Sb): una vez que el semigólem de arcilla se ha enzarzado en, al menos, 1 asalto del combate un día determinado, puede hacer uso de *acelerar* una vez ese día como acción gratuita. El efecto dura 3 asaltos y por lo demás, actúa igual que el conjuro.

Inmunidad a cortes y perforaciones (Ex): Las armas cor-
tantes y perforantes, ya sean normales o mágicas, no infligen da-
ño alguno al semigólem de arcilla.

Construcción

El miembro de barro debe estar esculpido de un único bloque de barro, que pese al menos 100 libras. Escribir, requiere de una prueba con éxito (CD 20), de Arte (escultura) o de Oficio (albañil). Los rituales cuestan 12.000 po y 240 PX y requieren de *animar objetos y geas/empeño*. Unir el miembro requiere de la aptitud para lanzar conjuros divinos de nivel 6°.

SEMIGÓLEM DE PIEDRA

Un semigólem de piedra posee unos gruesos miembros de piedra, pobremente cincelados, que se han estilizado a gusto de su creador. Por ejemplo, uno puede aparecer armado, tener tallado un determinado símbolo o presentar algún tipo de diseño. Los miembros pueden estar hechos de diferentes tipos de piedra.

Retardar (Sb): un gólem de piedra puede hacer uso de *retardar* como acción gratuita, cada 2 asaltos. El efecto tiene un alcance de 10' y una duración de 7 asaltos, lo que precisa de una salvación de Voluntad con éxito (CD 13) para anularlo. La aptitud, por lo demás, es idéntica a la del conjuro.

Construcción

El miembro de piedra debe estar sacado de un mismo bloque de piedra, que pese al menos 300 libras. Escribirlo precisa de una prueba con éxito (CD20) de Arte (cantero). El ritual cuesta 16.000 po y 320 PX y requiere de *geas/empeño* y de la *piedra a la carne*. Unir el miembro precisa de la aptitud para lanzar conjuros arcanos de nivel 6°.

SEMIGÓLEM DE HIERRO

Los miembros de un semigólem de hierro están sujetos y fijados a la carne con tornillos. Unas placas irregulares, de formas caprichosas, unen la carne a los miembros de metal. Los miembros pueden estar diseñados con cualquier forma, exactamente igual que como el semigólem de piedra, aunque normalmente están armados. Son muchos más lisos que los de un semigólem de piedra.

Arma de aliento (Sb): como acción gratuita, un semigólem de acero puede emitir una nube de gas venenoso que sale de sus miembros, en un cono de 10' delante de él. La nube dura 1 asalto y los miembros pueden volver a emitir otra nube cada 1d4+1 asaltos. El

daño inicial es 1d4 puntos de daño de Constitución y el daño secundario es la muerte. Una salvación de Fortaleza (CD 10+ 1/2 DG del semigólem de hierro + modificador de Constitución del semigólem de hierro) anula ambos efectos.

Vulnerabilidad a la herrumbre (Ex): un semigólem de hierro se ve dañado por los ataques de herrumbre, como los de un monstruo corrosivo, o un conjuro de *contacto herrumbroso*.

Construcción

El miembro de hierro debe estar sacado de 500 libras de hierro puro. Su vaciado precisa de una prueba con éxito (CD20) en Arte (forjador de armaduras) u Oficio (forjador de armas). Los rituales cuestan 20.000 po y 400 PX y requieren de *nube aniquiladora* y *geas/empeño*. Unir el miembro requiere la aptitud de lanzar conjuros arcanos de nivel 6°.

TAÚRICO

Una criatura taúrica es un ser híbrido que posee la cabeza, brazos y torso superior de un humanoide, y las patas y mitad inferior del cuerpo de un animal, bestia o sabandija. Algunas son creadas como resultado de los experimentos mágicos, o como resultado de castigos por haber fallado a su deidad. Las criaturas taúricas del mismo tipo forman una raza determinada, con su propia cultura, idioma y religión. No se debe confundir a las criaturas taúricas con los híbridos bipedos humanoides, como el minotauro o el sátiro, que poseen rasgos diferentes a los de sus aparentes criaturas componentes.

Las criaturas taúricas hablan tanto los idiomas de las criaturas que los componen, como todo idioma que hayan creado como raza.

CREAR UNA CRIATURA TAÚRICA

"Taúrico" es una plantilla que une dos criaturas en una criatura híbrida. La plantilla se puede añadir a cualquier humanoide corporal Pequeño o Mediano (lo que se llamará humanoide base en adelante) y a cualquier animal corporal Mediano o Grande (bestia o sabandija) de al menos cuatro patas (lo que se llamará criatura base en adelante). El tipo de la criatura taúrica cambia a humanoide monstruoso. Igualmente utiliza los atributos de la criatura base y sus aptitudes especiales tal y como se indica.

Tamaño: idéntico al de la criatura base.

Dados de golpe: se suman los DG del humanoide base más los de la criatura base, para obtener los DG de la criatura taúrica, cada uno de los cuales cambia a d8. Un humanoide que normalmente tiene una clase en lugar de 1 Dado de golpe, cuenta como una criatura de 1 DG.

CA: una criatura taúrica tiene el bonificador de armadura natural de la criatura base o del humanoide base, dependiendo de cual sea el mejor.

Ataques y daño: una criatura taúrica conserva las armas naturales y el daño del huma-



noide base y de la criatura base, siempre que la forma física de la criatura taúrica sea capaz de infligir dichos ataques. La carencia de cabeza por parte de la criatura base, va en detrimento del ataque de mordisco de la criatura base. Si la criatura pierde su ataque primario de esta forma, los ataques naturales que le queden serán secundarios. Una criatura taúrica tiene el bonificador de ataque base de un humanoide monstruoso equivalente a los DG totales que no son de ninguna clase de personaje.

Ataques especiales: una criatura taúrica conserva los ataques especiales del humanoide base y de la criatura base, siempre que la criatura taúrica sea capaz de realizar el ataque. La carencia de la cabeza de la criatura base siempre resulta en detrimento del arma de aliento o ataque de mirada, de la criatura base.

Cualidades Especiales: una criatura taúrica conserva las cualidades especiales del humanoide base y de la criatura base.

Salvaciones: en cada tiro de salvación, se utiliza la salvación base de la criatura base o del humanoide base, dependiendo de cual sea mayor.

Características: una criatura taúrica utiliza las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría, Destreza y Constitución del humanoide base y las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de la criatura base.

Habilidades: una criatura taúrica gana los puntos de habilidad en base como los DG que no son de clase del humanoide monstruoso. Las habilidades de la lista, tanto de la criatura base como del humanoide base, se consideran habilidades de clase. Si la criatura es de una clase, gana puntos de habilidad por nivel de clase de forma normal.

Dotes: una criatura taúrica gana dotes como los DG que no son de clase del humanoide monstruoso. Prefiere las dotes tanto de la criatura base como del humanoide base.

Terreno/Clima: idéntico al del humanoide base o al de la criatura base, dependiendo de cual sea más restrictivo.

Organización: idéntica a la del humanoide base o a la de la criatura base, dependiendo de cual utiliza el menor número de alcance.

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base +1.

Tesoro: idéntico al del humanoide base.

Alineamiento: idéntico al del humanoide base.

Avance: según clase de personaje del humanoide base.

Ejemplo de criatura taúrica

He aquí un ejemplo de criatura taúrica en el que aparece un grifo, como criatura base, y un gran trasgo guerrero de 1.^o nivel, como humanoide base.

Gran trasgo-grifo taúrico

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', VI 80' (regular)

CA: 18 (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural, +1 escudo de madera pequeño), toque 11, desprevenido 16

Ataques: espada larga +11/+6 c/c y 2 garras +6 c/c, o jabalina +9 a distancia

Daño: espada larga 1d8+4/19-20, garras 2d6+2, jabalina 1d6+4

Frente/Alcance: 5 × 10'/5'

Ataques especiales: abalanzarse, desgarramiento 1d6+2

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +11, Ref+8, Vol+2

Características: Fue 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 10

Habilidades: Avistar +12^o, Escuchar +13, Intimidar +5,

Moverse sigilosamente +5, Saltar +13

Dotes: Alerta, Gran fortaleza

Terreno/Clima: colinas templadas y cálidas y montañas

Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Abalanzarse (Ex): si un gran trasgo-grifo taúrico ataca, puede realizar un ataque completo (incluyendo un ataque de desgarramiento; ver abajo) incluso aunque se haya movido.

Desgarramiento (Ex): un gran trasgo-grifo taúrico que se abalanza sobre un oponente, puede realizar dos ataques de desgarramiento (+10 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras, infligiendo cada una 1d6+2 puntos de daño.

Habilidades: un gran trasgo-grifo taúrico recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de Saltar y Moverse Sigilosamente.^o También recibe un bonificador racial +4 en las pruebas de avistar a plena luz del día.

TITÁNICO

Las criaturas titánicas son creadas como resultado de una poderosa transformación mágica, así como de unas fuerzas de la naturaleza que han salido mal. Debido a la inteligencia limitada de la criatura titánica, no es capaz de darse cuenta que es un ser Gargantuesco, y tiene dificultades en interactuar con su entorno "menor". La transformación normalmente deja a la criatura aturdida o sorprendida.

Salvo por su tamaño, las criaturas titánicas son idénticas a las pequeñas criaturas que fueron una vez. Las criaturas titánicas dominan todo lo viviente, ya que varían entre los 32 y los 64' de altura (o longitud). Pesan desde 32.000 a más de 200.000 libras.

CREAR UNA CRIATURA TITÁNICA

"Titánico" es una plantilla que se puede unir a cualquier animal mediano o más pequeño o sabandija (lo que se llamará criatura base en adelante). Utiliza todas las estadísticas y características especiales de la criatura base, salvo las que se indican.

Tamaño: aumenta a Gargantuesco.

Dados de golpe: los DG suben a 25.

Velocidad: idéntica a la de la criatura base, o 20', dependiendo de cual sea la mayor. Una criatura titánica con capacidad de vuelo tiene una maniobrabilidad torpe.

CA: la CA de una criatura titánica es igual a 10+ el modificador de tamaño de la criatura (siempre -4 para una criatura Gargantuesca) + el modificador de Destreza de la criatura +20 (armadura natural).

Ataques: el bonificador de ataque base de una criatura titánica (con cualquier ataque que pueda realizar) es de 18 (25 DG $\times$ 3/4). Si la criatura base no posee ataque físico que inflija daño, se le asigna un ataque natural que se corresponda con la criatura base.

Daño: Se sustituyen los valores de daño de la criatura base por los valores de daño titánico tal y como aparecen abajo.

VALORES DE DAÑO TITÁNICO

Mordisco	Garra	Cornada	Golpetazo
3d8	3d6	3d8	2d8

Frente/Alcance: el Frente/Alcance de una criatura titánica es de 20 $\times$ 20'/20', o 10 $\times$ 40'/10', o 20 $\times$ 40'/10' dependiendo de la forma de su cuerpo.

Ataques especiales: una criatura titánica conserva los ataques especiales de la criatura base y también gana las aptitudes y modificaciones que se describen abajo.

Zona de ataque(Ex): la zona de ataque de una criatura titánica (como la aptitud de una araña para crear telarañas) aumenta de tamaño en proporciones gigantescas. Se multiplican la altura, anchura y longitud de la zona de ataque de la criatura base, según el modificador de área que aparece en la tabla de abajo Modificadores titánicos.

Daño aumentado (Ex): el daño de una ataque especial, que no sea veneno o pisotear, se triplica, si inflige daño de puntos de golpe.

Aumento de veneno (Ex): si la criatura base posee ataque venenoso, el daño inicial y secundario sube a 2d6. La salvación CD para evitar el veneno de la criatura titánica es de 22+ el modificador de Constitución de la criatura.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno, en cada asalto, una criatura titánica puede pisotear a los oponentes Enormes o más pequeños. Este ataque inflige una cantidad de puntos de daño igual a 3d8+1 1/2 veces el bonificador de Fuerza de la criatura. Un oponente pisoteado puede intentar o bien un ataque de oportunidad, con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD 22+ el bonificador de Fuerza de la criatura titánica) para sufrir la mitad del daño.

Cualidades especiales: idénticas a las de la criatura base.

MODIFICADORES TITÁNICOS

Tamaño de la Criatura Base	Fue	Des	Con	Zona Modificador
Minúsculo	+36	-12	+16	$\times$ 12
Diminuto	+36	-10	+16	$\times$ 10
Menudo	+34	-8	+16	$\times$ 8
Pequeño	+30	-6	+16	$\times$ 6
Mediano	+26	-4	+14	$\times$ 4

Salvaciones: una criatura titánica tiene un bonificador de salvación base de +14 en cada categoría (el modificador de Característica se aplica normalmente).

Características: Fuerza, Destreza y Constitución varían tal y como se indica en la tabla de Modificadores titánicos, pero la puntuación de Destreza nunca puede ser menor de 10. Inteligencia, Sabiduría y Carisma son idénticos a los de la criatura base.

Habilidades: idénticas a las de la criatura base, ajustadas a los cambios de los las puntuaciones de tamaño y característica.

Dotes: una criatura titánica recibe Gran fortaleza como dote adicional.

Terreno/Clima: idéntico al de la criatura base.

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-5).

Valor de desafío: 13 si el VD de la criatura base es de 1 o menor. Idéntico al de la criatura base +13, si el VD de la criatura base es de 2 o mayor.

Tesoro: idéntico al de la criatura base.

Alineamiento: idéntico al de la criatura base.

Avance: ninguno.

Ejemplo de criatura titánica

He aquí un ejemplo de criatura titánica que usa un sapo como criatura base.

Sapo titánico

Animal Gargantuesco

Dados de golpe: 25d8+200 (312 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20'

CA: 26 (-4 tamaño, +20 natural), toque 6, desprevenido 26

Ataques: mordisco +27 c/c

Daño: mordisco 3d8+19

Frente/Alcance: 20 $\times$ 20'/20'

Ataques especiales: pisotear 3d8+19

Cualidades especiales: visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +24, Ref +14, Vol +16

Características: Fue 37, Des 10, Con 27, Int 1, Sab 14, Car 4

Habilidades: Avistar +5, Escondarse -4, Escuchar +5

Dotes: Gran fortaleza (A)

Terreno/Clima: tierras templadas y cálidas y acuáticas

Organización: solitaria

Valor de desafío: 13

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: —

Pisotear (Ex): Como acción estándar durante su turno, en cada asalto, un sapo titánico puede pisotear a un oponente Enorme o menor. Este ataque inflige 3d8+19 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado, puede intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o una salvación de Reflejos (CD 35) para sufrir la mitad del daño.



ESCORPIÓNIDO

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 12d8+12 (66pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 16 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 10, desprevenido 15

Ataques: aguijón +15 c/c y 2 garras +13 c/c, o Lanza pesada de caballería grande +11/+6/+1 c/c y aguijón +13 c/c y 2 garras +13 c/c

Daño: aguijón 1d8+4 más veneno (primario), garra 1d6+2, Lanza pesada de caballería grande 2d6+6/x3, aguijón 1d8+2 más veneno (secundario)

Frente/Alcance: 5 x 10'/5'

Ataques especiales: veneno, aptitudes sortilegas, pisotear 1d8+6

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', resistencia al fuego 5, RC 18

Salvaciones: Fort +5, Ref +9, Vol +10

Características: Fue 19, Des 12, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +11, Avistar +13, Diplomacia +4, Escuchar +13, Intimidar +11

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso

Terreno/Clima: desiertos cálidos, llanuras y colinas

Organización: solitario, pareja, compañía (3-5), patrulla (6-20 más 1 explorador 3.^o-5.^o nivel), o tropel (21-40 más 4-32 escorpiones monstruosos medianos y 1-4

escorpiones monstruosos grandes más 1 clérigo de 6.^o-8.^o nivel más 1 explorador de 6.^o-8.^o nivel)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los escorpiónidos son criaturas nómadas expulsadas por otras razas a regiones más desoladas.

De cintura para arriba, tienen el aspecto de un humanoide de cuatro brazos, cubierto con una armadura negra. De cintura para abajo, tienen el aspecto de un escorpión enorme. Un par de sus brazos termina en unas atroces garras, mientras que el otro par termina en unas manos humanoides. Un escorpiónido posee una piel gris cerosa y unos ojos completamente negros. Los escorpiónidos hablan común y terraro.

COMBATE

El escorpiónido utiliza la imagen mayor para crear la ilusión de pequeños oasis o pozos, arrastrando a los viajeros a caer en su trampa. Después ataca a los oponentes con su lanza. El que sobrevive a este ataque, es pisoteado y atacado con aguijones, garras y toda arma de cuerpo a cuerpo que lleven las criaturas. Además de las garras y aguijones, los escorpiónidos pueden servirse de alfanjones, lanzas, cimitarras, arcs cortos o ballestas.



LA OPEN GAMING LICENSE

Hace casi dos años que se presentó la Open Gaming License, junto con una parte sustancial del material de juego central de DUNGEONS & DRAGONS®, en forma de System Reference Document (SRD). Desde entonces, muchos editores han tenido la oportunidad de utilizar el material desarrollado por Wizards of the Coast para sus propios productos, con el objetivo de ofrecerte una amplia gama de publicaciones compatibles de d20 System™. Ahora ha llegado el momento de que Wizards of the Coast se adentre en el mismo territorio. Hemos decidido aprovechar algunos de los mejores contenidos nuevos de otro editor (el jabalí de cuchillas y el escorpiónido) como suplemento de los monstruos del *Manual de monstruos II*.

¿Cómo han llegado estos monstruos hasta aquí? Uno de los primeros editores de d20, Necromancer Games (y su editorial, Sword&Sorcery Studios) presentaron el *Creature Compendium* (NdC: inédito en castellano), una colección de varios tipos de monstruos pertenecientes a su campaña mundial Tierras Heridas. Como ejemplo del buen hacer mostrado en dicha colección, decidimos "adoptar" a estas dos criaturas, e incluirlas dentro de un producto oficial de DUNGEONS & DRAGONS. El personal de Necromancer ha sido tan amable de darnos una pequeña referencia sobre los diseñadores de los monstruos, a fin de asegurarnos de que reciben el crédito que merecen, y por ello, les agradecemos su ayuda y apoyo.

Hemos impreso estas dos descripciones al final del libro, en un apartado especial, para dejar claro que sólo estos dos monstruos se consideran Open Game Content. El resto del material del libro se considera Closed Content y no puede ser utilizado en otros productos. Se pueden consultar el System Reference Document y un buen número de materiales, de interés y ayuda, de los productos del sistema d20 en la página www.wizards.com/d20. En la página 222 de este libro aparece íntegro el texto de la Open Gaming License.

A largo plazo, esperamos utilizar cada vez más material creado por un grupo independiente de diseñadores y editores del sistema d20, al igual que ellos utilizan el material de Open Game Content creado por Wizards of the Coast. Más que de reinventar el fuego, se trata de que todos podamos utilizar los recursos de diseños compartidos que existen bajo la Open Gaming License.

Al seguir añadiendo Open Game Content al fondo de material disponible, por medio del System Reference Document, lo que deseamos es ayudar a que el sistema d20 evolucione para que resulte cada vez más divertido jugar y trabajar con él, convirtiéndose en la pieza clave de una afición que compensa gratamente. Es un enorme placer para nosotros compartir estos objetivos con todas las demás editoriales que se nos han unido en esta enorme aventura de la Open Gaming License.

Veneno (Ex): un escorpiónido inocula su veneno (salvación de Fortaleza CD 17) con cada ataque de aguijón que logra. El daño inicial y el secundario es de 1d4 puntos de daño de Destreza.

Aptitudes sortilegas: 1/día—imagen mayor; 2/día—imagen múltiple. Nivel de lanzador 10; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno, en cada asalto, un escorpiónido puede pisotear a los oponentes, que sean al menos de una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige 1d8+6 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar, bien un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o una salvación de Reflejos (CD 20) para sufrir la mitad del daño.

SOCIEDAD DE LOS ESCORPIÓNIDOS

Los escorpiónidos son nómadas que viven de forma austera y que se trasladan con frecuencia. Llevan sus pertenencias consigo y utilizan tiendas para resguardarse.

Las compañías y las patrullas están compuestas por individuos jóvenes que cazan o exploran, a la fuerza. Las tribus de escorpiónidos suelen incluir a individuos más experimentados y menos reemplazables. Los escorpiónidos sobreviven gracias a una combinación de caza, saqueo y asalto. En ocasiones, realizan trueques con las criaturas lo suficientemente fuertes como para resistir sus ataques.

PERSONAJES ESCORPIÓNIDOS

La clase predilecta del escorpiónido es la de explorador, aunque una minoría prefiere la de bárbaro. Los escorpiónidos raramente se convierten en druidas, ya que antes prefieren ser clérigos. No se ha confirmado la existencia de escorpiónidos hechiceros.

El nivel de personaje efectivo (NEP) de un escorpiónido es igual a su nivel de clase +16. Por lo tanto, un explorador escorpiónido de 1.º nivel, tiene un NEP de 17, lo que equivale a un personaje de 17.º nivel.

JABALÍ DE CUCHILLAS

Bestia Grande

Dados de golpe: 15d10+45 (127 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 50'

CA: 27 (-1 tamaño, +1 Des, +17 natural), toque 10, desprevénido 26

Ataques: cornada +18 c/c y 2 pezuñas +13, c/c, o mordisco +18 c/c

Daño: cornada 1d8+8, pezuña 1d4+4, mordisco 1d8+8

Frente/Alcance: 5 × 10'/5'

Ataques especiales: pisotear 2d6+12, colmillos vorpalinos

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 20/+3, curación rápida 10, visión en la penumbra, olor, RC 21



Salvaciones: Fort +12, Ref+10, Vol +7

Características: Fue 27, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 9

Habilidades: Escuchar +8, Avistar +7, Supervivencia +6

Terreno/Clima: bosques o montañas templados o cálidos

Organización: solitario

Valor de desafío: 10

Tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 16-30 DG(Grande); 31-45 DG (Enorme)

Este enorme jabalí tiene un pelaje negro y brillante, señalado con cientos de antiguas cicatrices. Sus ojos de aspecto salvaje e inyectados en sangre y sus colmillos, que miden más de tres pies de largo, son brillantes como el mármol pulido y más afilados que muchas espadas.

COMBATE

Un jabalí de cuchillas ataca sin provocación ni aviso alguno a los intrusos que se adentran en su territorio. Cuando ataca a más de un objetivo, pisotea a uno y ataca al otro con sus colmillos y sus patas delanteras. La criatura es muy rápida para su tamaño y el grosor de su piel le permite protegerse contra los ataques. Los jabalíes de cuchillas son conocidos por haberse recuperado de heridas, aparentemente mortales, rastrear a quien se las provocó y buscar venganza.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, un jabalí de cuchillas puede pisotear a los oponentes que sean al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige 2d6+12 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar o bien un ataque de oportunidad con un penalizador de -4, o una salvación de Reflejos (CD 25) para sufrir la mitad del daño.

Colmillos vorpalinos (Ex): cuando el jabalí logra un golpe crítico contra una criatura, que sea hasta de una categoría mayor que la suya, el ataque de cornada del jabalí corta la cabeza del oponente (si es que posee una). Aunque algunas criaturas (tales como los gólem y los muertos vivientes que no sean vampiros) no se vean dañadas por perder la cabeza, este ataque sí resulta mortal para la mayoría de las criaturas.

Curación rápida (Ex): un jabalí de cuchillas recupera los puntos de golpe perdidos, a un ritmo de 10 por asalto. La curación rápida no restablece los puntos de golpe perdidos por la inanición, sed, o asfixia y tampoco le permite al jabalí que regenere o ensamble los miembros perdidos.

Olfato (Ex): Un jabalí de cuchillas puede detectar a los enemigos que se aproximan o se esconden, rastreándolos con el olfato.

MONSTRUOS LISTADOS SEGÚN EL VALOR DE DESAFÍO

Neogi, cría.....1/4	Bestia de guerra rinoceronte.....5	Immooth.....9	Sapo titánico.....13
Rata lunar.....1/4	Cazador del arroyo.....5	Malebranche.....9	
Rama marchita.....1/3	Engendro de Kyuss.....5	Oso legendario.....9	Rukarazyll.....14
Corólax.....1/2	Gambol.....5	Psurlon adulto.....9	
Jermián.....1/2	Gólem de cadenas.....5	Vapórigu.....9	Bestia de pesadilla.....15
Micónido, trabajador joven.....1/2	Gólem vidriado.....5	Zovut.....9	Doppelgänger etéreo.....15
	Gran trasgo-grifo táurico.....5		Fantasma de los vientos.....15
	Horror de oro.....5	Avolakia.....10	Gran fihyr.....15
	Jóvoc.....5	Cría lunar.....10	Psurlon gigante.....15
Afilante.....1	Ladrón de la razón.....5	Elefante terrible.....10	
Bogun.....1	Lupinal.....5	Gólem de oropel.....10	Bestia lunar.....16
Caósido.....1	Marrash.....5	Guardián rúnico.....10	Jahi.....16
Dragontino crestado.....1	Mörkoz.....5	Jabalí de cuchillas.....10	Raya nube.....16
Escarabeo etéreo.....1	Murciélago desmodu de guerra.....5	Marrénoloth.....10	Reptador de tumbas.....16
Ixixachitl normal.....1	Psurlon medio.....5	Sanguijuelandante.....10	Tempestad.....16
Micónido, trabajador normal.....1	Saqueador abisal.....5	Serpiente de bronce.....10	Teratomorfo.....16
Rata de ceniza.....1	Semiinfernal (durzagón).....5	Tejeconjuros.....10	
Tatterdemanimal.....1	Serpiente terrible.....5	Tiburón legendario.....10	Arcánoloth.....17
Thri-kreen.....1	Silfide.....5	Tigre legendario.....10	Banshee.....17
Zénitre.....1	Sirina.....5	Trampaverde.....10	Efigie.....17
	Wyste.....5	Yagnoloth.....10	Portador de muerte.....17
Abejal, vasallo.....2	Abejal, soldado.....6	Fomorian.....11	Caminante de los océanos.....18
Agujoso común.....2	Águila legendaria.....6	Gigante del bosque.....11	Kelvezu.....18
Avispa de fase.....2	Catoblepas.....6	Juggernaut.....11	
Dragontino escupidor.....2	Horror ganchudo.....6	Megalodón.....11	Ciclónido.....19
Fauces abisales.....2	Kopru.....6	Muerte carmesí.....11	Espíritu hambriento.....19
Grimalkin.....2	Micónido, líder del círculo.....6	Naga ósea.....11	Gelatina de carne.....19
Guardia aterrador.....2	Minotauro de leyenda.....6	Perezoso del bosque.....11	Gigante del océano.....19
Halcón terrible.....2	Neogi, gran maestro.....6		Juntacadáveres.....19
Loxo.....2	Ormyrr.....6	Abejal, reina.....12	
Micónido, trabajador anciano.....2	Simio sanguino.....6	Araña de la sombra.....12	Arbolorco.....20
Picapedrero.....2		Asesino etéreo.....12	Linnorm gris.....20
Rondador abisal.....2	Alce terrible.....7	Desbocado.....12	Megápodo.....20
Simio embozado.....2	Alosaurio.....7	Devorador de magia.....12	
	Amnizu.....7	Firbolg.....12	Cieno óseo.....21
Advispa.....3	Anquilosaurio.....7	Gigante del sol.....12	
Cervidal.....3	Bebealientos.....7	Julájjimus.....12	Roc del caos.....22
Criptólido.....3	Escorpiónido.....7	Misterio elemental de agua.....12	
Diablillo, común.....3	Horror de platino.....7	Misterio elemental de aire.....12	Fénix.....24
Dragontino astado.....3	Lince luminoso del pantano.....7	Misterio elemental de fuego.....12	
Espantajo.....3	Lobo legendario.....7	Misterio elemental de tierra.....12	Linnorm aterrador.....25
Fihyr.....3	Mandíbulas cenagosas.....7	Sismosaurio.....12	Leviatán.....25
Grell.....3	Micónido, soberano.....7		
Ixixachitl vampírica.....3	Salamandra de la escarcha.....7	Caballero de la muerte (ejemplo).....13	Sierpe fuegoinfernal.....26
Málvalock.....3	Shrapnyl.....7	Espinosaurio.....13	Gigante de la montaña.....26
Martilleador.....3	Simio legendario.....7	Gólem dracónico.....13	
Murciélago de fuego.....3	Tentáculoscuro.....7	Jánlith.....13	Linnorm rasgacadáveres.....28
Murciélago desmodu de caza.....3	Trabágil.....7	Mastodonte pardo.....13	Sierpe demoníaca.....28
Murciélago desmodu de guarda.....3		Rocio de sol roja (drosera).....13	
Pulverizador.....3			
Reño de arbolorco.....3	Caballo legendario.....8		
Sapo terrible.....3	Mastín de visión etérea.....8		
	Pálrethi.....8		
Asperi.....4	Pielbrillante.....8		
Caballo terrible.....4	Quetzalcoatlus.....8		
Horror de electro.....4	Serpiente legendaria.....8		
Micónido, guardia.....4	Tumborg.....8		
Necrario remendado sortilego.....4			
Neogi, adulto.....4	Acechador de las dunas.....9		
Osgo capturado.....4	Ankheg quimérico.....9		
Semigólem de arcilla.....4	Bráxat.....9		
Semigólem de carne.....4	Desmodu.....9		
Semigólem de hierro.....4	Eidolón incontrolado.....9		
Semigólem de piedra.....4	Galeb duhr.....9		
Yárido.....4	Horror de adamantita.....9		

VD DE LOS DRAGONES SEGÚN SU EDAD Y COLOR

Edad	Amatista	Cristal	Esmeralda	Zafiro	Topacio
Cría	3	2	2	2	3
Muy joven	4	3	4	4	4
Joven	6	4	6	6	6
Juvenil	8	7	8	8	9
Joven adulto	11	10	11	10	12
Adulto	14	12	14	13	14
Adulto maduro	16	15	16	15	17
Viejo	18	17	18	18	19
Muy viejo	19	18	19	19	20
Venerable	21	20	21	21	22
Sierpe	23	21	22	22	23
Gran sierpe	25	23	24	24	25

GLOSARIO INGLÉS-ESPAÑOL

Inglés	Español	Inglés	Español	Inglés	Español	Inglés	Español
abel	abejal	dinosaur, ankylosaurus	dinosaurio, anquilosaurio	golem, brass	golem, oropel	ocean strider	caminante de los océanos
abel, queen	abejal, reina	dinosaur, cryptoclidus	dinosaurio, criptoclidio	golem, dragonflesh	golem, dracónico	orcwort	arbolorco
abel, soldier	abejal, soldado	dinosaur, quetzalcoatlus	dinosaurio, quetzalcoatlus	golem, stained glass	golem, vidriado	orcwort, wortling	arbolorco, retoño
abel, vassal	abejal, vasallo			gravecrawler	reptador de tumbas	ormyr	ormyr
ash rat	rata de ceniza			gravorg	tumborg	phase wasp	avispa de fase
asperi	asperi			greenvise	trampaverde	phoenix	fenix
automaton	automata	seismosaurus	dinosaurio, sismosaurio	grell	grell	planetouched	planodeudo
automaton, hammerer	marbilleador			grimalkin	grimalkin	planetouched, chaond	planodeudo, caído
automaton, pulverizer	pulverizador	dinosaur, spinosaurus	dinosaurio, espinosaurio	grizzly mastodon	mastodonte pardo	planetouched, zhenythri	planodeudo, zenitre
avolakia	avolakia	dire animal	animal terrible	half-fiend (durzagon)	sermiinfernal (durzagon)		psurlon
banshee	banshee	dire animal, elephant	animal terrible, elefante	hellfire wynn	sierte	psurlon, average	psurlon, normal
bladeling	afilante	dire animal, elk	animal terrible, alce	hook horror	horror ganchudo	psurlon, elder	psurlon, mayor
blood ape	simio sanguino	dire animal, hawk	animal terrible, halcón	immoth	immoth	psurlon, giant	psurlon, gigante
boggle	fantoche	dire animal, horse	animal terrible, caballo	ixbachitl	ixbachitl	ragewind	ciclónico
bogun	bogun	dire animal, snake	animal terrible, serpiente	ixbachitl, average	ixbachitl, normal	raggamofoyn	diablillo
bone naga	naga ósea	dire animal, toad	animal terrible, sapo	ixbachitl, vampiric	vampirico	raggamofoyn, common	diablillo, común
bone ooze	cielo óseo			jahi	jahi	raggamofoyn, guttersnipe	diablillo, cazador del arroyo
braxat	braxat	dragon, gem	dragón, gema	jermlaine	jermlén	raggamofoyn, shrapnly	diablillo, shrapnly
breathdrinker	bebealientos	dragon, gem, amethyst	dragón, gema, amatista	juggernaut	juggernaut	raggamofoyn, tatterdem	animal diablillo, tatteredanimal
bronze serpent	serpiente de bronce	dragon, gem, crystal	dragón, gema, cristal	julajimus	julajimus		desbocado
		dragon, gem, emerald	dragón, gema, esmeralda	kopru	kopru	rampager	jabali de cuchillas
catoblepas	catoblepas	dragon, gem, sapphire	dragón, gema, zafiro	leechwalker	sanguiuelandante	razor boar	ladron de la razón
celestial	celestial	dragon, gem, topaz	dragón, gema, topacio	legendary animal	animal legendario	reason stealer	rocío de sol roja
celestial, cervical	celestial, cervical	dread guard	guardia aterrador	legendary animal, ape	animal legendario, simio	red sundew	(drosera)
celestial, lupinal	celestial, lupinal	dune stalker	acechador de las dunas	legendary animal, bear	animal legendario, oso	rogue eidolon	eidolon
cloaked ape	simio embozado	effigy	efigie	legendary animal, eagle	animal legendario, águila	rukarazyl	incontrolado
clockwork horror	horror mecánico	elemental weird	misterio elemental	legendary animal, horse	animal legendario, caballo	rukarazyl	guardián rúnico
clockwork horror	horror mecánico	elemental weird, air	misterio elemental de aire	legendary animal, shark	animal legendario, tiburón	rukarazyl	escorpiónido
clockwork horror	horror mecánico	elemental weird, earth	misterio elemental de tierra	legendary animal, snake	animal legendario, serpiente	shadow spider	araña de la sombra
clockwork horror, gold	horror mecánico, oro	ether scarab	escarabeo etéreo	legendary animal, tiger	animal legendario, tigre	spell weaver	tejeconjuros
clockwork horror	horror mecánico	ethereal doppelganger	doppelgänger etéreo	legendary animal, wolf	animal legendario, lobo	spellgaunt	devorador de magia
platinum	platino	ethereal slayer	asesino etéreo	leviathan	leviatán	spint of the land	espíritu de la tierra
cloud ray	raya nube	famine spirit	espíritu hambriento	linnorm	linnorm	stone spike	picapedrero
corollax	corollax	felldrake	dragontino	linnorm, corpse tearer	linnorm, raspacáveres	swamplyght lynx	lince luminoso del pantano
corpse gatherer	juntacáveres	felldrake, crested	dragontino, crestado	linnorm, dread	linnorm, espantoso	sylyph	silfide
crimson death	muerte carmesí	felldrake, horned	dragontino, astado	linnorm, gray	linnorm, gris	tempest	tempestad
chain golem	golem de cadenas	felldrake, spitting	dragontino, escupidor	loxo	loxo	teratomorph	teratomorfo
		fiendwurm	serpiente demoníaca	marash	marash	thri-kreen	thri-kreen
chaos roc	roc del caos	fihr	fihr	meenlock	málvalock	twig blight	rama marchita
darktentacles	tentáculoscuro	fihr, great	fihr, grande	megalodon	megalodon	vaponghu	vaponghu
deathbringer	portador de muerte	fihr, great	fihr, grande	megapode	megapodo	windghost	fantasma de los vientos
demon	demonio	fire bat	murciélago de fuego	moonbeast	bestia lunar	wyste	wyste
demon, abyssal maw	demonio, fauces abisales	flesh jelly	gelatina de carne	mooncalf	cria lunar	yak folk	yakido
demon, abyssal ravager	demonio, saqueador abisal	fornorian	fornoriano	moonrat	rata lunar	yugoloth	yugoloth
demon, abyssal skulker	demonio, rondador abisal	forest sloth	perezoso del bosque	morkoth	morkoth	yugoloth, arcanaloth	yugoloth, arcánoloth
demon, jarlith (tanar'ri)	demonio, jarlith (tanar'ri)	frost salamander	salamandra de la escarcha	mudmaw	mandibula cenagosa	yugoloth, marraenoloth	yugoloth, marrenoloth
demon, jovoc (tanar'ri)	demonio, jóvoc (tanar'ri)	gale duhr	gale duhr	myconid	micónido	yugoloth, yagnoloth	yugoloth, yagnoloth
demon, kelvezu (tanar'ri)	demonio, kelvezu (tanar'ri)	gambol	gambol	myconid, average worker	micónido, trabajador normal	template: captured one	capturado
demon, palrethee (tanar'ri)	demonio, palrethee (tanar'ri)	giant	gigante	myconid, circle leader	micónido, líder del círculo	template: chimeric creature	plantilla: criatura quimérica
demon, zovut	demonio, zovut	giant, forest	gigante, del bosque	myconid, elder worker	micónido, trabajador anciano	template: death knight	plantilla: caballero de la muerte
desmodu	desmodu	giant, mountain	gigante, de la montaña	myconid, guard	micónido, guardia	template: half-golem	plantilla: semigolem
desmodu bat	murciélago desmodu	giant, ocean	gigante, del océano	myconid, junior worker	micónido, trabajador joven	template: monster of legend	plantilla: monstruo de leyenda
desmodu bat, guard	murciélago desmodu de guarda	giant, sun	gigante, del sol	myconid, sovereign	micónido, soberano	template: spellstitched	plantilla: remendado
desmodu bat, hunting	murciélago desmodu de caza	glimmerskin	pielbrillante	needlefolk	agujoso	template: tauric	plantilla: táurico
desmodu bat, war	murciélago desmodu de guerra	golem	golem	neogi	neogi	template: titanic	plantilla: titánico
devil	diablo			neogi, adult	neogi, adulto	template: warbeast	plantilla: bestia de guerra
devil, advespa (baatezu)	diablo, advespa (baatezu)			neogi, great old master	neogi, gran maestro		
devil, amnizu (baatezu)	diablo, amnizu (baatezu)			neogi, spawn	neogi, cria		
devil, malebranche (baatezu)	diablo, malebranche (baatezu)			nethersight mastiff	mastín de visión etérea		
dinosaur	dinosaurio			nightmare beast	bestia de pesadilla		
dinosaur, allosaurus	dinosaurio, alosauro			nimblewright	trabágil		

TE ESPERAN PELIGROS MUCHO MAYORES!

Ed Bonny, Jeff Grubb, Rich Redman,
Skip Williams, Steve Winter

A medida que los héroes crecen en poder, buscan nuevos enemigos de mayor fuste. Las criaturas que encontrarás en estas páginas, sean siniestras o seductivas, feroces o corruptas, supondrán todo un desafío para los personajes más experimentados de cualquier campaña.

Este suplemento para el juego D&D® aporta una horda de monstruos, algunos de ellos con Valores de Desafío superiores a 21, con los que puedes hacer frente a personajes a cualquier nivel de juego. Dentro del libro encontrarás a viejos conocidos como el caballero de la muerte o los dragones gema así como un puñado de nuevas criaturas como la serpiente de bronce, la efígie o la serpiente demoníaca. También encontrarás una serie de ampliaciones de reglas que te ayudarán a crear nuevos monstruos. El *Manual de monstruos II* te proporciona una gran cantidad de opciones para que incluso los héroes más aguerridos puedan luchar e incluso deban correr para salvar sus vidas.

Para usar este suplemento, el Dungeon Master necesita el *Manual del jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*. Un jugador solo necesita el *Manual del jugador*.



Scan By Merlinda