



REGLAS BÁSICAS

Dungeons and Dragons

5ª edición

Reglas Básicas para el Dungeon Master

Credits

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Design Team: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editing Team: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji

Interior Illustrator: Jaime Jones

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Based on the original D&D game created by

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by

over 175,000 fans of D&D. Thank you!

Additional consultation provided by

Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.

Traducción al Castellano realizada por

Joan Sogo

Coordinación de traducción: Joan Sogo

Maquetación: Joan Sogo

Corregido y revisado por DMV. Basado en:

Reglas Básicas para el Dungeon Master (versión 0.3 - Archiroleros)
Dungeon Master Guide, Dungeon Master's Basic Rules (version 0.5)
Monster Manual, Dungeon Master's Guide Errata, Monster Manual Errata
Noviembre de 2016

DUNGEONS & DRAGONS®

Versión Original descargable en
DungeonsAndDragons.com

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragón amper-sand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Monstruos

A continuación se presentan las estadísticas de las distintas criaturas y monstruos que habitan los mundos de Dungeons and Dragons.

Estadísticas

Las estadísticas de un monstruo, a veces referidas como su **apartado de estadísticas**, aportan información esencial que necesitas para dirigir al monstruo.

Tamaño

Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. La tabla Categoría de Tamaño muestra cuánto espacio controla en combate una criatura de un tamaño en particular. Mira las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador para más información sobre el espacio y tamaño de una criatura.

Categoría de Tamaño

Tamaño	Espacio	Ejemplos
Diminuto	2½ por 2½ pies	Imp, hada
Pequeño	5 por 5 pies	Rata gigante, trasgo
Mediano	5 por 5 pies	Orco, hombre lobo
Grande	10 por 10 pies	Hipogrifo, ogro
Enorme	15 por 15 pies	Gigante de Fuego, Ent
Gargantuesco	20 por 20 pies o mayor	Kraken, gusano púrpura

Tipo

El tipo de monstruo indica su naturaleza fundamental. Ciertos conjuros, objetos mágicos, rasgos de clase y otros efectos en el juego, interactúan de formas especiales con criaturas de un tipo en particular. Por ejemplo, una flecha asesina de dragones provoca daño extra no sólo a dragones, sino también a otras criaturas del tipo dragón, como un dragón tortuga y un draco.

El juego incluye los siguientes tipos de monstruos, los cuales no tienen reglas propias.

Aberraciones: son seres absolutamente alienígenas. Muchas de ellas poseen aptitudes mágicas innatas sacadas de la mente alienígena de la criatura en lugar de provenir de las fuerzas místicas del mundo. Las aberraciones más típicas son los aboleths, contempladores, azotamientos y slaadi.

Bestias: son criaturas no humanoides que son parte natural de la ecología fantástica. Algunas de ellas poseen poderes mágicos, pero la mayoría son criaturas de poca inteligencia y carentes de sociedad o lenguaje. Incluyen animales comunes y gigantes, y dinosaurios.

Celestiales: son criaturas nativas de los Planos Superiores. Muchos de ellos son sirvientes de deidades, usados como mensajeros o agentes en el reino mortal y a través de los planos. Los celestiales son buenos por naturaleza, por lo que un celestial atípico que se aparte del camino del bien es una rareza horrorosa. Los celestiales incluyen ángeles, couatls y pegasos.

Cienos: son criaturas gelatinosas que raramente tienen una forma constante. Son mayoritariamente subterráneos, morando en cavernas y mazmorras, y se alimen-

tan de desechos, carroña o criaturas desafortunadas por cruzarse en su camino. El pudín negro y los cubos gelatinosos son los más reconocibles entre los cienos.

Constructos: son fabricados, no nacidos. Algunos son programados por sus creadores para seguir una sencilla serie de instrucciones, mientras que otros son dotados de consciencia y capacidad de pensar con independencia. Los golems son constructos icónicos. Muchas criaturas nativas de los planos exteriores de Mecanus, como los modrones, son constructos formados de material bruto del plano por la voluntad de criaturas más poderosas.

Dragones: son grandes criaturas reptilianas de origen remoto y tremendo poder. Los verdaderos dragones, incluyendo los benignos dragones metálicos y malvados dragones cromáticos, son altamente inteligentes y poseen magia innata. También hay en esta categoría criaturas lejanamente relacionadas con los auténticos dragones, pero menos poderosas, menos inteligentes y menos mágicas, como los dracos y los pseudodragones.

Elementales: son criaturas nativas de los planos elementales. Algunas criaturas de este tipo son meras masas de sus respectivos elementos, incluyendo criaturas simplemente llamadas elementales. Otras tienen forma biológica cargada con energía elemental. Las razas de genios, incluyendo al djinni e ifriti, forman las civilizaciones más importantes de los planos elementales. Otras criaturas elementales incluyen azers, caminantes invisibles y engendros de agua.

Fatas: son criaturas mágicas estrechamente vinculadas a las fuerzas de la naturaleza. Moran en arboledas crepusculares y bosques brumosos. En algunos mundos, están estrechamente vinculadas al Feywild, también llamado Plano Feérico. Algunas también son encontradas en los Planos Exteriores, especialmente en Arbórea y en la Tierra de las Bestias. Las fatas incluyen dríadas, pixis y sátiros.

Gigantes: se elevan sobre los seres humanos y su especie. Son como humanos en aspecto, aunque algunos tienen múltiples cabezas (ettins) o deformidades (fomorianos). Las seis variedades de verdaderos gigantes son: gigantes de las colinas, gigantes de piedra, gigantes de hielo, gigantes de fuego, gigantes de las nubes, y gigantes de las tormentas. Además de éstos, criaturas como ogros y trols también son gigantes.

Humanoides: son los habitantes principales del mundo de D&D, tanto civilizados como salvajes, incluyen humanos y una tremenda variedad de otras especies. Tienen lenguaje y cultura, forma bípeda, y poca o ninguna aptitud mágica innata (aunque la mayoría de humanoides puede aprender el lanzamiento de conjuros). Las razas humanoides más comunes son las más adecuadas como personajes jugadores: humanos, enanos, elfos y medianos. Casi tan numerosos pero más salvajes y brutales, y casi uniformemente malvados, son las razas de trasgoides (trasgos, grandes trasgos y osgos/espantajos), orcos, gnolls, hombres lagartos y kobolds.

Infernales: son criaturas crueles, nativas de los Planos Inferiores. Unos pocos son siervos de deidades, pero la mayoría trabaja bajo el liderazgo de archidiablos y príncipes demonio. Malvados sacerdotes y magos a veces invocan infernales al mundo material para que cumplan sus órdenes. Si un celestial malvado es raro, un infernal bondadoso es casi inconcebible. Los infernales incluyen demonios, diablos, canes del infierno, rakshasas y yugoloths.

Monstruosidades: son monstruos en el sentido más estricto – criaturas aterradoras poco comunes, no naturales realmente, y casi nunca benignas. Algunos son el resultado de experimentos mágicos que salieron mal (como los osos lechuzas) y otros son producto de una horrible maldición (incluyendo minotauros y yuanti). Se resisten a una clasificación, y en cierto modo sirven como una categoría para criaturas que no encajan dentro de ningún otro tipo.

Muertos vivientes: son criaturas que alguna vez estuvieron vivas, traídas a un horrendo estado de “no muerte” a través de la práctica de magia nigromántica o alguna maldición sacrílega. Los muertos vivientes incluyen cuerpos caminantes como vampiros y zombis, y también espíritus sin cuerpo como fantasmas y espectros.

Plantas: en este contexto son criaturas vegetales, no flora ordinaria. La mayoría son deambulantes y algunas carnívoras. Las plantas más típicas son la broza movediza y el ent. Criaturas fungoides como la espora de gas y el micónido también están en esta categoría.

Etiquetas

Un monstruo puede tener una o más etiquetas anexas a su tipo, entre paréntesis. Por ejemplo, un orco tiene el tipo humanoide (orco). La etiqueta entre paréntesis provee categorización adicional para ciertas criaturas. Las etiquetas no tienen reglas por sí mismas, pero algo en el juego, como un objeto mágico, podría hacer referencia a ellas. Por ejemplo, una lanza que es especialmente efectiva contra demonios podría funcionar contra cualquier monstruo que tenga la etiqueta de demonio.

Alineamiento

El alineamiento de un monstruo otorga pistas de su temperamento y cómo se comporta ante una situación de interpretación o de combate. Por ejemplo, podría ser difícil razonar con un monstruo caótico malvado y probablemente ataque al ver a los personajes, mientras que un monstruo neutral podría estar dispuesto a negociar. Mira las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador para las descripciones de los diferentes alineamientos.

El alineamiento especificado en el apartado de estadísticas de un monstruo es el estándar. Siéntete libre de apartarte de él y cambiarlo para ajustarlo a las necesidades de tu campaña. Si quieres un dragón verde de alineamiento bueno o un malvado gigante de las tormentas, no hay nada que te lo impida.

Algunas criaturas pueden poseer **cualquier alineamiento**. En otras palabras, tú eliges el alineamiento del monstruo. Algunas descripciones del alineamiento de los monstruos indican una tendencia o aversión hacia la ley, el caos, el bien, o el mal. Por ejemplo, un berserker puede ser de cualquier alineamiento caótico (caótico bueno, caótico neutral o caótico malvado), como corresponde a su naturaleza salvaje.

Muchas criaturas de poca inteligencia no tienen una comprensión de la ley o el caos, el bien o el mal. No hacen elecciones morales o éticas sino más bien actúan por instinto. Estas criaturas son **no alineadas**, lo que significa que no tienen alineamiento. Por ejemplo, los tiburones son depredadores salvajes, pero no son malvados, no tienen alineamiento.

Clase de armadura

Un monstruo que viste una armadura o porta un escudo, tiene una Clase de Armadura (CA) que toma en cuenta su armadura, escudo y Destreza. De otro modo, la CA de un monstruo está basada en su modificador de Destreza y armadura natural, si la tiene. Si un monstruo tiene armadura natural, viste armadura o porta un escudo, se anota entre paréntesis tras el valor su CA.

Puntos de golpe

Un monstruo usualmente muere o es destruido cuando caen a 0 sus puntos de golpe. Para saber más de los puntos de golpe, mira las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador.

Los puntos de golpe de un monstruo se expresan tanto con una expresión en dados como con un promedio. Por ejemplo, un monstruo con 2d8 puntos de golpe tiene 9 puntos de golpe de promedio ($2 \times 4\frac{1}{2}$).

El tamaño de un monstruo determina el tipo de dado usado para calcular sus puntos de golpe, como se muestra en la tabla Dados de Golpe por Tamaño.

Dados de Golpe por Tamaño

Tamaño	Dado de golpe	Promedio de PG por dado
Diminuto	d4	2½
Pequeño	d6	3½
Mediano	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Gargantuesco	d20	10½

El modificador de Constitución de un monstruo también afecta al número de puntos de golpe que tiene. Su modificador de Constitución es multiplicado por el número de Dados de Golpe que posee y el resultado es añadido a sus puntos de golpe. Por ejemplo, si un monstruo tiene una Constitución de 12 (modificador +1) y 2d8 Dados de Golpe, tiene $2d8 + 2$ puntos de golpe (promedio 11).

Velocidad

La velocidad de un monstruo te indica cuán lejos puede desplazarse en su turno. Para más información, mira las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador.

Todas las criaturas tienen una velocidad para caminar, simplemente llamada la velocidad del monstruo. Las criaturas que no tienen forma de locomoción terrestre tienen una velocidad para caminar de 0 pies.

Algunas criaturas tienen uno o más de los siguientes modos de movimientos adicionales.

Excavar

Un monstruo que tiene velocidad de excavación puede usar esa velocidad para desplazarse a través de la arena, tierra, barro o hielo. Un monstruo no puede excavar a través de roca sólida a no ser que tenga una aptitud especial que se lo permita.

Nadar

Un monstruo que tiene velocidad de nado no necesita gastar movimiento extra para nadar.

Trepar

Un monstruo que tiene velocidad para trepar puede usar todo o parte de su movimiento para moverse por superficies verticales. El monstruo no necesita gastar movimiento extra para trepar o escalar.

Volar

Un monstruo que posea una velocidad de vuelo puede usar todo o parte de su movimiento para volar. Algunos monstruos tienen la habilidad de **flotar**, lo que los hace difíciles de derribar del aire (como está explicado en la reglas sobre vuelo en las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador). Dicho monstruo deja de flotar cuando muere.

Puntuaciones de Característica

Cada monstruo tiene seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) y sus correspondientes modificadores. Para más información sobre puntuaciones de característica y cómo se usan en el juego, mira las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador.

Tiradas de Salvación

La sección de las Tiradas de Salvación está reservada para criaturas que son expertas en resistir ciertos tipos de efectos. Por ejemplo, una criatura que no sea fácil de encantar o asustar podría obtener un bonificador en su tirada de salvación de Sabiduría. La mayoría de las criaturas no poseen bonificadores especiales a las tiradas de salvación, en cuyo caso esta sección está ausente.

El bonificador a una tirada de salvación es la suma del modificador de característica relevante del monstruo y su bonificador de competencia, el cual es determinado por el valor de desafío del monstruo (como se muestra en la tabla de Bonificador de Competencia por Valor de Desafío).

Bonificador de Competencia por Valor de Desafío

Desafío	Bonificador de Competencia	Desafío	Bonificador de Competencia
0	+2	12	+4
1/8	+2	13	+5
1/4	+2	14	+5
1/2	+2	15	+5
1	+2	16	+5
2	+2	17	+6
3	+2	18	+6
4	+2	19	+6
5	+3	20	+6
6	+3	21	+7
7	+3	22	+7
8	+3	23	+7
9	+4	24	+7
10	+4	25	+8
11	+4	26	+8

Desafío	Bonificador de Competencia	Desafío	Bonificador de Competencia
27	+8	29	+9
28	+8	30	+9

Habilidades

La sección de Habilidades está reservada para monstruos que son competentes en una o más habilidades. Por ejemplo, un monstruo que es muy perceptivo y sigiloso podría tener bonos en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y Destreza (Sigilo).

Un bonificador de habilidad es la suma del modificador de característica relevante del monstruo y su bonificador de competencia, el cual es determinado por el valor de desafío del monstruo (como se muestra en la tabla de Bonificador de Competencia por Valor de Desafío). Otros modificadores podrían aplicarse. Por ejemplo, un monstruo podría tener un mayor bono del esperado (generalmente el doble de su bonificador de competencia) para dar cuenta de su elevada experiencia.

Vulnerabilidades, Resistencias e Inmunidades

Algunas criaturas tienen una vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a cierto tipo de daño. Ciertas criaturas son incluso resistentes o inmunes al daño de los ataques no mágicos (un ataque mágico es causado por un hechizo, un objeto mágico u otra fuente mágica). Adicionalmente algunas criaturas son inmunes a ciertas condiciones.

Sentidos

La sección de los Sentidos comprende la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) del monstruo, así como cualquier sentido especial que pudiera tener. Los distintos sentidos especiales se describen a continuación.

Vista ciega

Un monstruo con vista ciega puede percibir lo que lo rodea sin recurrir a la vista, dentro del radio indicado.

Criaturas sin ojos, como los grimlocks y cienos grises, típicamente tienen este sentido especial, al igual que las criaturas con ecolocación o agudísimos sentidos, como murciélagos y dragones auténticos.

Si un monstruo está naturalmente ciego, tendrá una nota entre paréntesis de este efecto, indicando que el radio de su vista ciega define el máximo alcance de su percepción.

Visión en la oscuridad

Un monstruo con visión en la oscuridad puede ver en la oscuridad dentro de un radio específico. Podrá ver en luz tenue dentro de ese radio como si fuese luz brillante y en la oscuridad como si se tratase de luz tenue. No pueden discernir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris. Muchas criaturas que moran bajo tierra tienen este sentido especial.

Sentido de la vibración

Un monstruo con sentido de la vibración puede detectar y localizar el origen de las vibraciones dentro del radio especificado, siempre que el monstruo y la fuente de la vibración estén en la misma superficie o sustancia.

El sentido de la vibración no puede usarse para detectar criaturas voladoras o incorpóreas. Muchas de las criaturas excavadoras, como moles sombrías y ankhegs, poseen este sentido especial.

Visión verdadera

Un monstruo con visión verdadera puede, en un alcance específico, ver en oscuridad normal o mágica, ver criaturas y objetos invisibles, automáticamente detectar ilusiones visuales y tener éxito en las tiradas de salvación contra ellas, y percibir la forma original de los cambiaformas o de criaturas transformadas por la magia. Adicionalmente, el monstruo puede ver en el Plano Etéreo dentro del mismo alcance.

Lenguajes

Los lenguajes que el monstruo puede hablar son listados en orden alfabético. A veces un monstruo puede entender un lenguaje pero no puede hablarlo, lo cual es indicado en dicha sección. Un “–” indica que la criatura no habla ni entiende ningún lenguaje.

Telepatía

La telepatía es una habilidad mágica que permite a los monstruos comunicarse mentalmente con otras criaturas dentro de un alcance determinado. La criatura contactada no necesita compartir un lenguaje con el monstruo para comunicarse con él de este modo, pero debe ser capaz de entender al menos un lenguaje. Una criatura sin telepatía puede recibir y responder a mensajes telepáticos, pero no puede iniciar o terminar una conversación telepática.

Un monstruo telépata no necesita ver a la criatura contactada y puede finalizar el contacto telepático en cualquier momento. El contacto se rompe en el instante que la distancia entre ambos sobrepasa el alcance, o si el monstruo telépata contacta a otra criatura dentro del alcance. El monstruo telépata puede iniciar y finalizar una conversación telepática sin usar una acción, pero mientras esté incapacitado, no podrá iniciar un contacto telepático y cualquier contacto actual termina.

Una criatura dentro del alcance de un campo antimagia o en otra localización donde la magia no funciona, no podrá enviar o recibir mensajes telepáticos.

Desafío

El **valor de desafío** de un monstruo indica cuán grande es la amenaza que representa. Un grupo de cuatro aventureros apropiadamente equipados y bien descansados debería ser capaz de derrotar a un monstruo que posea un valor de desafío igual a su nivel sin sufrir ninguna muerte. Por ejemplo, un grupo de cuatro personajes de nivel 3 debería encontrar a un monstruo con un valor de desafío de 3 como un desafío digno, pero no mortal.

Los monstruos que son significativamente más débiles que personajes de 1^{er} nivel tienen valores de desafío inferiores a 1. Monstruos con valor de desafío 0 son insignificantes excepto en gran número; aquellos sin ataques efectivos no otorgan puntos de experiencia, mientras que aquellos que tienen ataques valen 10 PX cada uno.

Algunos monstruos representan un mayor reto que afrontar, incluso para un típico grupo de nivel 20. Estos monstruos tienen valores de desafío de 21 o superiores y están específicamente diseñados para poner a prueba la habilidad del jugador.

Puntos de Experiencia

El número de puntos de experiencia (PX) que vale un monstruo está basado en su valor de desafío. Típicamente, los PX son la recompensa por derrotarlo, aunque el DM puede recompensar con PX por neutralizar la amenaza presentada por el monstruo de algún otro modo.

A menos que algo diga lo contrario, un monstruo convocado por un conjuro u otra habilidad mágica vale los PX anotados en su apartado de estadísticas.

Más adelante en este documento se explican las directrices de cómo crear encuentros usando un “presupuesto” de PX para gastar, así como la forma de ajustar la dificultad de los encuentros.

Puntos de Experiencia por Valor de Desafío

Desafío	PX	Desafío	PX
0	0 ó 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Rasgos Especiales

Los rasgos especiales (los cuales aparecen tras el valor de desafío del monstruo, pero antes de cualquier acción o reacción) son características que pueden ser relevantes en un encuentro de combate y requieren alguna explicación.

Lanzamiento de Conjuros Innato

Un monstruo con la aptitud innata de lanzar conjuros tiene el rasgo especial de Lanzamiento de Conjuros Innato. A menos que se indique lo contrario, un conjuro innato de 1^{er} nivel o superior es lanzado siempre a su nivel más bajo y no puede lanzarse a niveles superiores. Si un monstruo posee trucos donde el nivel de lanzador tiene importancia y no se aporta un nivel, debes usar el valor de desafío del monstruo.

Un conjuro innato puede tener reglas especiales o restricciones. Por ejemplo, un mago drow puede innatamente lanzar el conjuro de Levitar, pero tiene la restricción “sólo tú”, lo que significa que el conjuro sólo afecta al mago drow.

Los conjuros innatos de un monstruo no pueden intercambiarse con otros conjuros. Si un conjuro innato de un monstruo no requiere tiradas de ataque, ningún bono de ataque es dado por ellos.

Lanzamiento de Conjuros

Un monstruo con el rasgo de clase de Lanzamiento de Conjuros tiene un nivel de lanzador y casillas de conjuros, las cuales usa para lanzar sus conjuros de 1^{er} nivel y mayores (según se explica en las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador). El nivel de lanzador es incluso usado para cualquier truco incluido en este rasgo.

El monstruo tiene una lista de conjuros conocidos o preparados de una clase en particular. La lista podría incluso incluir conjuros de un rasgo de la clase, como los del rasgo Dominio Divino de clérigo. El monstruo es considerado un miembro de esa clase cuando está sintonizando o usando un elemento mágico que requiera pertenecer a la clase o acceder a su lista de hechizos.

Un monstruo puede lanzar conjuros de su lista a niveles superiores si éste posee casillas de conjuros para hacerlo. Por ejemplo, un mago drow con el conjuro Rayo relampagueante de nivel 3, puede lanzarlo como un conjuro de nivel 5 usando una casilla de conjuros de nivel 5.

Puedes cambiar los conjuros que un monstruo conoce o tiene preparados, reemplazando cualquier conjuro de la lista del monstruo por un conjuro distinto del mismo nivel y de la misma lista de clase. Si lo haces, podrías hacer que el monstruo sea una amenaza mayor o menor que la sugerida por su valor de desafío.

Acciones

Cuando un monstruo realiza su acción, puede escoger entre las opciones en la sección de Acciones de su apartado de estadísticas, o usar una de las acciones permitidas a todas las criaturas, como las acciones de Ocultarse o Desplazarse, como se describe en las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador.

Ataques cuerpo a cuerpo y a distancia

La acción más común que un monstruo tomará en combate son ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Estos pueden ser ataques de conjuro o ataques con armas, donde “el arma” puede ser manufacturada o natural, como una garra o un pico. Para más información en los diferentes tipos de ataque, mira las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador.

Criatura vs. Objetivo. El objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia suele ser una criatura o un objetivo; la diferencia es que un “objetivo” puede ser una criatura o un objeto.

Daño. Cualquier daño provocado u otros efectos que ocurren como resultado del impacto de un ataque sobre un objetivo son descritos tras la notación “Daño”. Tienes la opción de usar el daño promedio o hacer una tirada de daño; por esta razón, tanto el daño promedio como la expresión del daño en dados son presentadas.

Fallo. Si un ataque tiene un efecto que ocurre con un fallo, esa información está presente tras la notación “Fallo”.

Ataque múltiple

Una criatura que puede hacer varios ataques en su turno tiene la aptitud de Ataque Múltiple. Una criatura no puede usar Ataque Múltiple cuando realiza un ataque de oportunidad, el cual debe ser un único ataque cuerpo a cuerpo.

Munición

Un monstruo porta suficiente munición para realizar sus ataques a distancia. Puedes asumir que un monstruo tiene 2d4 piezas de munición para ataques con armas arrojadizas y 2d10 piezas de munición para armas de proyectiles como arcos o ballestas.

Reacciones

Si un monstruo puede hacer algo especial con su reacción, esa información está contenida aquí. Si una criatura no posee reacciones especiales, esta sección estará ausente.

Reglas de Agarre para Monstruos

Muchos monstruos tienen ataques especiales que les permiten agarrar rápidamente a sus presas. Cuando un monstruo golpea con tales ataques, no necesita realizar una prueba de característica adicional para determinar si el agarre tiene éxito, a menos que en ataque diga lo contrario.

Una criatura agarrada por el monstruo puede usar su acción para intentar escapar. Para hacerlo debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) contra la CD de escape del apartado de estadísticas del monstruo. Si no se indica la CD de escape, se asume que la CD es 10 + el modificador de Fuerza (Atletismo) del monstruo.

Uso Limitado

Algunas aptitudes especiales tienen restricciones en el número de veces que pueden ser usadas.

X/Día. La notación “X/Día” significa que una aptitud especial puede usarse un número de X veces y el monstruo tendrá que finalizar un descanso prolongado para recuperar los usos gastados. Por ejemplo, “1/Día” significa que una aptitud especial puede usarse una vez y ese monstruo deberá finalizar un descanso prolongado para usarla otra vez.

Recarga X-Y. La notación “Recarga X-Y” significa que un monstruo puede usar una aptitud especial una vez y esa aptitud tiene una oportunidad de recarga al azar durante los subsiguientes asaltos de combate. Al comienzo de cada turno del monstruo, tira un d6. Si la tirada es uno de los números de la notación de la recarga, el monstruo recupera el uso de la aptitud especial. La aptitud también se recarga cuando el monstruo finaliza un descanso corto o prolongado.

Por ejemplo, “Recarga 5-6” significa que un monstruo puede usar la aptitud especial una vez. Luego, al comienzo del turno del monstruo, recupera el uso de esta aptitud si obtiene un 5 o un 6 en la tirada del d6.

Recarga tras un Descanso Corto o Prolongado. Esta notación significa que un monstruo puede usar una aptitud especial una vez, y luego debe finalizar un descanso corto o prolongado para poder usarla otra vez.

Equipo

En el apartado de estadísticas rara vez se refiere a algún otro equipamiento que no sean las armaduras o las armas usadas por el monstruo. Se asume que una criatura que acostumbra vestir ropas, como un humanoide, está vestida apropiadamente.

Puedes equipar al monstruo con equipo adicional y baratijas como quieras, usando el capítulo de Equipo de las Reglas Básicas para Jugadores de D&D o el Manual del Jugador para inspirarte, y tú eliges cuánto del equipo del monstruo es recuperable tras su muerte y si

algo del equipo es aún utilizable. Un maltrecho conjunto de armadura fabricado por un monstruo, por ejemplo, es raramente utilizable por otra persona.

Si un monstruo requiere de componentes materiales para lanzar sus conjuros, asumes que tiene el material necesario para lanzar los conjuros de su apartado de estadísticas.

Criaturas Legendarias

Una criatura legendaria puede realizar cosas que las criaturas ordinarias no pueden. Las criaturas legendarias pueden realizar acciones especiales fuera de sus turnos y algunas pueden provocar efectos mágicos en toda la zona por millas a la redonda.

Si una criatura asume la forma de una criatura legendaria, como por ejemplo a través de un conjuro, no obtiene las acciones de esa forma legendaria, las acciones de guarida, ni los efectos regionales.

Acciones Legendarias

Una criatura legendaria puede realizar un cierto número de acciones especiales – llamadas acciones legendarias – fuera de su turno. Sólo una opción de acción legendaria puede usarse a la vez, y sólo al final del turno de otra criatura. Una criatura legendaria recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno. No es necesario que use sus acciones legendarias, y no puede hacer uso de ellas mientras esté incapacitada o imposibilitada de usar acciones. Si es sorprendida, no puede utilizar estas acciones hasta después de su primer turno en el combate.

Guarida de Criatura Legendaria

Una criatura legendaria puede tener una sección describiendo su guarida y los efectos especiales que puede crear mientras este allí, tanto por su propia voluntad o simplemente por estar presente. No todas las criaturas legendarias poseen guaridas. Esta sección sólo se aplica a criaturas legendarias que pasan un gran cantidad de tiempo en sus guaridas y que son más comúnmente encontradas allí.

Acciones de Guarida

Si una criatura legendaria posee acciones de guarida, puede usarlas para aprovechar la magia ambiental de su guarida. Con un valor fijo y automático de 20 en la iniciativa (y perdiendo los empates en iniciativa) la criatura puede usar una opción de sus acciones de guarida. (Esto significa que las acciones de guarida ocurren después de cualquier criatura cuyo total para la tirada de iniciativa fue de 20, y antes de cualquier criatura cuya tirada de iniciativa fue de 19). No es necesario que la criatura use sus acciones de guarida, y no puede hacer uso de ellas mientras esté incapacitada o imposibilitada de usar acciones. Si es sorprendida, no puede utilizar estas acciones hasta después de su primer turno en el combate.

Efectos Regionales

La mera presencia de una criatura legendaria puede acarrear extraños y maravillosos efectos en su entorno, como se indica en esta sección. Dichos efectos regionales finalizan abruptamente o se disipan con el tiempo cuando la criatura legendaria muere.

Águila

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 3 (1d6)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Habilidades Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Vista Aguda. El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Águila Gigante

Bestia grande, neutral bueno

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 4)

Velocidad 10 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes Águila Gigante, entiende Común y Aurano pero no puede hablarlos

Desafío 1 (200 PX)

Vista Aguda. El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Ataque Múltiple. El águila puede realizar dos ataques, uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Un águila gigante es una criatura noble que habla su propio lenguaje y comprende algunos otros.

Alce

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 13 (2d10 + 2)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Carga. Si el alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el objetivo sufre 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será tumbado.

Acciones

Embestida. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Daño:* 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

Alce Gigante

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 42 (5d12 + 10)

Velocidad 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes Alce Gigante, entiende Común, Élfico y Silvano pero no puede hablarlos

Desafío 2 (450 PX)

Carga. Si el alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el objetivo sufre 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será tumbado.

Acciones

Embestida. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Daño:* 22 (4d8 + 4) de daño contundente.

Alma en Pena

Muerto viviente mediano, caótico malvado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 58 (13d8)

Velocidad 0 pies, vuelo 40 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Tiradas de Salvación Sabiduría +2, Carisma +5

Resistencias al Daño ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño frío, necrótico, veneno

Inmunidades a Estados exhausto, paralizado, envenenado, encantado, asustado, agarrado, petrificado, tumbado, neutralizado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Élfico

Desafío 4 (1.100 PX)

Detectar Vida. El alma en pena puede mágicamente detectar la presencia de criaturas hasta a 5 millas de distancia que no sean muertos vivientes ni constructos. Ella conoce aproximadamente la dirección en la que están pero no su posición exacta.

Movimiento Incorpóreo. El alma en pena puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fuese terreno difícil. Recibirá 5 (1d10) de daño por fuerza si su movimiento termina dentro de un objeto.

Acciones

Toque Corrompedor. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 12 (3d6 + 2) de daño necrótico.

Apariencia Horrenda. Toda criatura no muerta viviente, que se encuentre hasta a 60 pies del fantasma y pueda verlo, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o será asustada durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos, con desventaja si el alma en pena está en su línea de visión, finalizando su estado de asustado con un éxito. Si la salvación del objetivo es exitosa o el efecto finaliza por sí mismo, el objetivo se inmuniza a la Apariencia Horrenda de esta alma en pena durante las próximas 24 horas.

Lamento (1/Día). El alma en pena emite un lúgubre lamento, mientras que no se encuentre a la luz del sol. Este lamento no tiene efecto en constructos y muertos vivientes. Toda criatura que esté hasta a 30 pies de ella y pueda oírla debe hacer una tirada de salvación de constitución CD 13. Con un fallo la criatura reduce sus puntos de golpe a 0. Con un éxito la criatura recibe 10 (3d6) de daño psíquico.

La lamentable alma en pena es una criatura malévola formada a partir del espíritu de una elfa. Su cara está envuelta en una maraña salvaje de pelo, su cuerpo cubierto con harapientas y ligeras vestimentas que se agitan y ondean alrededor de ella.

Alosaurio

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 51 (6d10 + 18)

Velocidad 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +5

Sentidos Percepción pasiva 15

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Abalanzarse. Si el alosaurio se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de garra en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado quedando tumbado, entonces el alosaurio puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Garra. Ataque cuerpo a cuerpo: +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

El alosaurio es un dinosaurio depredador de gran tamaño, fuerza y velocidad. Puede atropellar casi cualquier presa sobre terreno abierto, abalanzándose para derribar a la criaturas con sus crueles garras.

Anquilosaurio

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 68 (8d12 + 16)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 3 (700 PX)

Acciones

Cola. Ataque cuerpo a cuerpo: +7 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. Daño: 18 (4d6 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado quedando tumbado.

Unas gruesas escamas cubren el cuerpo de este dinosaurio herbívoro. El anquilosaurio se defiende contra los depredadores con una cola nudosa que supone un devastador impacto.

Araña

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 1 (1d4-1)

Velocidad 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Habilidades Sigilo +4

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Trepar Arácnido. La araña puede escalar superficies difíciles, incluso en techos boca abajo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentido de Telarañas. Mientras está en contacto con una telaraña, la araña conoce la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con la misma telaraña.

Caminar por las Telarañas. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 1 daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 9, o sufrirá 2 (1d4) de daño por veneno.

Araña Fase

Monstruosidad grande, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 32 (5d10+5)

Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades Sigilo +6

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 3 (700 PX)

Excursión Etérea. Como una acción adicional, la araña puede mágicamente cambiar del Plano Material al Plano Etéreo o viceversa.

Trepar Arácnido. La araña puede escalar superficies difíciles, incluso en techos boca abajo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Caminar por las Telarañas. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 7 (1d10+2) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, recibiendo 18 (4d8) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito. Si el daño por veneno reduce a o los puntos de golpe del objetivo, el objetivo queda estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe, y estará paralizado mientras esté envenenado de este modo.

La araña fase posee la capacidad mágica de entrar y salir del Plano Etéreo. Parece como si surgiese de la nada y rápidamente se desvanece después de atacar.

Araña Lobo Gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 11 (2d8+2)

Velocidad 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos vista ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Trepar Arácnido. La araña puede escalar superficies difíciles, incluso en techos boca abajo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentido de Telarañas. Mientras está en contacto con una telaraña, la araña conoce la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con la misma telaraña.

Caminar por las Telarañas. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 4 (1d6+1) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, recibiendo 7 (2d6) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito. Si el daño por veneno reduce a o los puntos de golpe del objetivo, el objetivo queda estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe, y estará paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Las arañas lobo gigantes cazan sus presas en terreno abierto o escondidas en madrigueras o hendiduras para ataques de emboscada.

Araña Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 4)
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Habilidades Sigilo +7

Sentidos vista ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Trepar Arácnido. La araña puede escalar superficies difíciles, incluso en techos boca abajo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentido de Telarañas. Mientras está en contacto con una telaraña, la araña conoce la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con la misma telaraña.

Caminar por las Telarañas. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, recibiendo 9 (2d8) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito. Si el daño por veneno reduce a o los puntos de golpe del objetivo, el objetivo queda estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe, y estará paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Telaraña (Recarga 5-6). *Ataque a distancia:* +5 al atacar, alcance 30/60 pies, una criatura. *Daño:* La criatura queda neutralizada por telarañas. Como una acción, la criatura neutralizada puede hacer una prueba de Fuerza CD 12, escapando de los filamentos con un éxito. El efecto termina si se destruye la telaraña. Los filamentos de la telaraña pueden ser atacados (CA 10, 5 puntos de golpe, vulnerable al daño por fuego, inmunidad al daño contundente, daño por veneno y daño psíquico).

Árbol Animado

Planta enorme, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 59 (7d12 + 14)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnerabilidad al Daño fuego

Resistencias al Daño contundente, perforante

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje conocido por su creador

Desafío 2 (450 PX)

Falsa apariencia. Mientras el árbol animado permanece inmóvil es indistinguible de un árbol normal.

Acciones

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 14 (3d6 + 4) de daño contundente.

Un árbol animado es un árbol ordinario que ha recibido la capacidad de sentir y moverse mediante magia.

Arbusto Animado

Planta pequeña, no alineado

Clase de Armadura 9

Puntos de Golpe 10 (3d6)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnerabilidad al Daño fuego

Resistencias al Daño perforante

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje conocido por su creador

Desafío 0 (10 PX)

Falsa apariencia. Mientras el arbusto animado permanece inmóvil es indistinguible de un arbusto normal.

Acciones

Arañazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +1 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 (1d4 – 1) de daño cortante.

Un arbusto animado es un arbusto ordinario que se le ha otorgado la capacidad de sentir y moverse mediante magia.

Armadura Animada

Constructo mediano, no alineado

Clase de Armadura 18 (armadura natural)

Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)

Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidades al Daño veneno, psíquico

Inmunidades a Estados cegado, ensordecido, paralizado, petrificado, envenenado, encantado, asustado, exhausto

Sentidos vista ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Susceptibilidad Antimágica. La armadura está incapacitada si se encuentra en el área de un *campo antimagia*. Si es

objetivo de *disipar magia*, la armadura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra la CD del lanzador o caerá inconsciente durante 1 minuto.

Falsa Apariencia. Cuando la armadura animada permanece inmóvil es indistinguible de una armadura normal.

Acciones

Ataque Múltiple. La armadura animada realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Este conjunto de armadura de placas y mallas mágicamente animadas tintinea a medida que avanza, golpeando y destrozando como el espíritu vengativo de un caballero caído.

Arpía

Monstruosidad mediana, caótica malvada

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 38 (7d8 + 7)

Velocidad 20 pies, vuelo 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común

Desafío 1 (200 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. La arpía puede realizar dos ataques uno con sus garras y otro su clava.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

Clava. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

Canto Cautivador. La arpía canta una melodía mágica. Cada humanoide y gigante hasta a 300 pies de la arpía que pueda escuchar la canción debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o queda encantado hasta que termina la canción. La arpía debe realizar una acción adicional en sus siguientes turnos para seguir cantando. Puede dejar de cantar en cualquier momento. La canción termina si la arpía está incapacitada.

Mientras que esté encantado por la arpía, un objetivo se encuentra incapacitado y no tiene en cuenta las canciones de otras arpías. Si el objetivo encantado está a más de 5 pies de distancia de la arpía, el objetivo debe moverse en su turno hacia la arpía por la ruta más directa. No evita ataques de oportunidad, pero antes de pasar por terreno peligroso como la lava o un pozo o cada vez que reciba daño de una fuente distinta a la arpía, el objetivo puede repetir la tirada de salvación. Una criatura también puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la tirada de salvación tiene éxito, el efecto termina en ella.

Un objetivo con éxito en la salvación es inmune a la canción de esta arpía durante las próximas 24 horas.

Una arpía combina el cuerpo, las piernas y las alas de un buitre con el torso, los brazos y la cabeza de una mujer humana. Su dulce canción ha atraído a innumerables aventureros a su muerte.

Avispa Gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 13 (3d8)

Velocidad 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, recibiendo 10 (3d6) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito. Si el daño por veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, el objetivo queda estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe, y estará paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Babuino

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 3 (1d6)

Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Tácticas de Manada. El babuino tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +1 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 (1d4 – 1) de daño perforante.

Ballena Asesina

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 90 (12d12 + 12)

Velocidad 0 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos vista ciega 120 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 3 (700 PX)

Ecolocación. La ballena asesina no puede hacer uso de su vista ciega si está ensordecida.

Contener la Respiración. La ballena asesina es capaz de aguantar la respiración durante 30 minutos.

Oído Agudo. La ballena asesina tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 21 (5d6 + 4) de daño perforante.

Basilisco

Monstruosidad mediana, no alineada

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 3 (700 PX)

Mirada Petrificante. Si una criatura empieza su turno hasta a 30 pies del basilisco y los dos pueden verse entre sí, el basilisco puede obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12 siempre que el basilisco no está incapacitado. Con una tirada de salvación fallida, la criatura mágicamente empieza a convertirse en piedra y está **neutralizada**. Debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Con un éxito, el efecto termina. En caso de fallo, la criatura queda petrificada hasta ser liberada por un conjuro de **restablecimiento mayor** u otra magia.

Una criatura no sorprendida puede apartar su mirada y evitar el tiro de salvación en el inicio de su turno. Si lo hace, no puede ver al basilisco hasta el comienzo de su siguiente turno, cuando puede apartar la mirada de nuevo. Si se mira al basilisco en otro momento durante el turno, se debe realizar de inmediato la tirada de salvación.

Si el basilisco ve su reflejo hasta a 30 pies con luz brillante, se confunde a sí mismo con un objetivo y se apunta con su mirada.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por veneno.

Un basilisco es un horror reptiliano de muchas patas, cuya mirada mortal transforma a las víctimas en piedra porosa. Con sus fuertes mandíbulas, la criatura consume esta piedra, que vuelve a su forma orgánica dentro de su garganta.

Búho

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 5 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Sobrevolar. El búho evita los ataques de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Vista y Oído Agudos. El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista y el oído.

Acciones

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño cortante.

Búho Gigante

Bestia grande, neutral

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 5 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Lenguajes Búho Gigante, entiende Común, Élfico y Silvano pero no puede hablarlos

Desafío 1/4 (50 PX)

Sobrevolar. El búho evita los ataques de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Vista y Oído Agudos. El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista y el oído.

Acciones

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 8 (2d6 + 1) de daño cortante.

Los búhos gigantes son criaturas inteligentes que son guardianes de sus reinos boscosos.

Buitre

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 5 (1d8 + 1)

Velocidad 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Vista y Olfato Agudos. El buitre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista y el olfato.

Tácticas de Manada. El buitre tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d4) de daño perforante.

Buitre Gigante

Bestia grande, neutral malvado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 22 (3d10 + 6)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes entiende Común pero no puede hablarlo

Desafío 1 (200 PX)

Vista y Olfato Agudos. El buitre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista y el olfato.

Tácticas de Manada. El buitre tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Ataque Múltiple. El buitre puede realizar dos ataques, uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Un buitre gigante posee inteligencia avanzada y una inclinación malévola.

Caballito de Mar

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 0 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 0 (0 PX)

Respiración Acuática. El caballito de mar es capaz de respirar sólo en el agua.

Caballito de Mar Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 16 (3d10)

Velocidad 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Carga. Si el caballito de mar se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el objetivo sufre 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será tumbado.

Respiración Acuática. El caballito de mar es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Embustida. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Los caballitos de mar gigantes son comúnmente usados como monturas por humanoides acuáticos.

Caballo de Guerra

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Carga Aplastante. Si el caballo se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cascos en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado el caballo puede hacer un ataque de cascos contra él como acción adicional.

Acciones

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Caballo de Monta

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 13 (2d10 + 2)

Velocidad 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

Caballo de Tiro

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente.

Calavera Ardiente

Muerto viviente diminuto, neutral malvado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 40 (9d4 + 18)

Velocidad 0 pies, vuelo 40 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades Arcano +5, Percepción +2

Resistencias al Daño relámpago, necrótico, perforante

Inmunidades al Daño fuego, frío, veneno

Inmunidades a Estados encantado, asustado, paralizado, envenenado, tumbado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes Común

Desafío 4 (1.100 PX)

Iluminar. La calavera ardiente emite una luz tenue en un radio de 15 pies, o bien una luz brillante en un radio de 15 pies y una luz tenue por otros 15 pies adicionales. Puede cambiar entre las dos opciones usando una acción.

Resistencia mágica. La calavera ardiente tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rejuvenecer. Si la calavera ardiente es destruida, recuperará todos sus puntos de golpe en 1 hora, a menos que se derrame agua bendita sobre sus restos o se lance *disipar magia* o *quitar maldición* sobre ellos.

Lanzamiento de conjuros. La calavera ardiente es una lanzadora de conjuros de nivel 5. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 al atacar con conjuros). No requiere de componentes somáticos o materiales para lanzar sus conjuros. La calavera ardiente tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *mano del mago*
 Nivel 1 (3 espacios): *proyector mágico, escudo*
 Nivel 2 (2 espacios): *contorno borroso, esfera flamígera*
 Nivel 3 (1 espacio): *bola de fuego*

Acciones

Ataque Múltiple. La calavera ardiente puede realizar dos ataques de Rayo de Fuego.

Rayo de Fuego. *Ataque de conjuro a distancia:* +5 al atacar, alcance 30 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (3d6) de daño por fuego.

Ardientes llamas verdes y alocadas y resonantes carcajadas rodean a la calavera muerta viviente ardiente. Este cráneo sin cuerpo bombardea a sus enemigos con rayos de fuego de sus ojos y terribles conjuros surgidos de los más oscuros recovecos de su memoria.

Camello

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 9

Puntos de Golpe 15 (2d10 + 4)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d4) de daño contundente.

Can del Infierno

Infernal mediano, legal malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 45 (7d8 + 14)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +5

Inmunidades al Daño fuego

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Lenguajes entiende Infernal pero no puede hablarlo

Desafío 3 (700 PX)

Olfato y Oído Agudos. El can del infierno tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o audición.

Tácticas de Manada. El can del infierno tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por fuego.

Aliento de fuego (Recarga 5-6). El can del infierno exhala fuego en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, recibiendo 21 (6d6) de daño por fuego si falla la salvación, o la mitad de daño con un éxito.

Demonios que respiran fuego y que toman la forma de perros poderosos, los canes del infierno comúnmente sirven a criaturas del mal que los utilizan como animales guardianes y compañeros.

Can de la Muerte

Monstruosidad mediana, neutral malvado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 39 (6d8 + 12)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Dos Cabezas. El can de la muerte tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación contra efectos de cegado, ensordecido, encantado, asustado, aturdido, o caer inconsciente.

Acciones

Ataque Múltiple. El can de la muerte puede realizar dos ataques de mordisco.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12, contra enfermedad o queda envenenado hasta que la enfermedad sea curada. Cada 24 horas, la criatura debe repetir la tirada de salvación, reduciendo sus puntos de golpe máximos en 5 (1d10) con un fallo. La criatura muere si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Un can de la muerte es un horrible perro de dos cabezas que ronda por planicies, desiertos y la Infraoscuridad.

Cangrejo

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Habilidades Sigilo +2

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar aire yagua.

Acciones

Pinza. Ataque cuerpo a cuerpo: +0 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 1 daño contundente.

Cangrejo Gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 13 (3d8)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +4

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar aire yagua.

Acciones

Pinza. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 4 (1d6 + 1) de daño contundente y el objetivo es agarrado (escape CD 11). Hasta que el agarre termine, el objetivo está neutralizado. El cangrejo tiene dos pinzas, y cada una puede agarrar un solo objetivo.

Cabra

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 4 (1d8)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Carga. Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el objetivo sufre 2 (1d4) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 10 o será tumbado.

Pies Firmes. La cabra tiene ventaja en tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que podrían tumbarla.

Acciones

Embestida. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

Cabra Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Carga. Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el objetivo sufre 5 (2d4) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será tumbado.

Pies Firmes. La cabra tiene ventaja en tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que podrían tumbarla.

Acciones

Embestida. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

Centauro

Monstruosidad grande, neutral bueno

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 45 (6d10 + 12)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades Atletismo +6, Percepción +3, Supervivencia +3
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes Élfico, Silvano
Desafío 2 (450 PX)

Carga. Si el centauro se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de pica en el mismo turno, el objetivo sufre 10 (3d6) de daño perforante adicional.

Acciones

Ataque Múltiple. El centauro puede realizar dos ataques, uno con la pica y otro con sus cascos, o dos ataques con el arco largo.

Pica. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Arco Largo. *Ataque a distancia:* +4 al atacar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Un centauro tiene el cuerpo de un gran caballo pero con un torso humanoide, cabeza y brazos. Errantes y solitarios, evitan conflictos pero luchan ferozmente cuando se los presiona.

Centípedo Gigante

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 4 (1d6 + 1)
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 8
Lenguajes –
Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o recibirá 10 (3d6) de daño por veneno. Si el daño por veneno reduce a o los puntos de golpe del objetivo, el objetivo queda estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe, y estará paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Chacal

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 12
Puntos de Golpe 3 (1d6)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes –
Desafío 0 (10 PX)

Oído y Olfato Agudos. El chacal tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído y el olfato.

Tácticas de Manada. El chacal tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +1 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 (1d4 – 1) de daño perforante.

Cíclope

Gigante enorme, caótico neutral

Clase de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 138 (12d12 + 60)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 8
Lenguajes Gigante
Desafío 6 (2.300 PX)

Pobre sentido de la profundidad. Los cíclopes tienen desventaja en cualquier tirada de ataque cuando los objetivos están a más de 30 pies de distancia.

Acciones

Ataque Múltiple. El cíclope puede realizar dos ataques con su gran clava.

Gran Clava. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +9 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Roca. *Ataque a distancia:* +9 al atacar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Daño:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente.

Los cíclopes son gigantes de un solo ojo que a duras penas se ganan la mísera existencia en tierras salvajes. Son una amenaza aterradora en combate debido a su tamaño y fuerza, pero a menudo pueden ser engañados por enemigos más astutos.

Ciervo

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 4 (1d8)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d4) de daño perforante.

Cocatriz

Monstruosidad pequeña, no alineada

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 27 (6d6 + 6)

Velocidad 20 pies, vuelo 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o será mágicamente convertido en piedra. Si falla la salvación, la criatura mágicamente empieza a convertirse en piedra y queda **neutralizada**. Debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Con un éxito, el efecto termina. En caso de fallo, la criatura es petrificada durante 24 horas.

La cocatriz parece un híbrido horrible de lagarto, pájaro y murciélago. Es famosa por su capacidad de convertir la carne en piedra.

Cocodrilo

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 20 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades Sigilo +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Contenerla Respiración. El cocodrilo es capaz de contener la respiración durante 15 minutos.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo es agarrado (escape CD 12). Hasta que el agarre termine, el objetivo está **neutralizado**, y el cocodrilo no puede morder a otro objetivo.

Cocodrilo Gigante

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 85 (9d12 + 27)

Velocidad 30 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades Sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 5 (1.800 PX)

Contenerla Respiración. El cocodrilo es capaz de contener la respiración durante 30 minutos.

Acciones

Ataque Múltiple. El cocodrilo puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con su cola.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 21 (3d10 + 5) de daño perforante, y el objetivo es agarrado (escape CD 16). Hasta que el agarre termine, el objetivo está **neutralizado**, y el cocodrilo no puede morder a otro objetivo.

Cola. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo no agarrado por el cocodrilo. *Daño:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de fuerza CD 16 o será tumbado.

Comadreja

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 1 (1d4-1)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Habilidades Percepción +3, sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Oído y Olfato Agudos. La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído y el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante.

Comadreja Gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 9 (2d8)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +3, sigilo +5

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Oído y Olfato Agudos. La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído y el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Contemplador Espectador

Aberración mediana, legal neutral

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 39 (6d8 + 12)

Velocidad 0 pies, volar 30 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades Percepción +6

Inmunidades a Estados tumbado

Sentidos visión en oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Lenguajes Habla Profunda, Infracomún, Telepatía 120

Desafío 3 (700 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +1 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d6 – 1) de daño perforante.

Rayos Oculares. El espectador ataca con dos de los siguientes rayos oculares mágicos a una o dos criaturas que pueda ver y estén a 90 pies o menos de él. Sólo puede usar cada rayo una vez por turno.

1. **Rayo de Confusión.** El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o no podrá realizar ninguna reacción hasta el final de su próximo turno. En su turno, el objetivo no puede moverse, y realiza una acción de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra un objetivo al azar. Si el objetivo no puede atacar no realizará nada en su turno.

2. **Rayo Paralizante.** El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o será **paralizado** durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto con un éxito.

3. **Rayo de Miedo.** El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o será **asustado** durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto con un éxito.

4. **Rayo Hiriente.** El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o recibirá 16 (3d10) de daño necrótico con un fallo o la mitad si la salvación es exitosa.

Crear Comida y Agua. El espectador mágicamente crea suficiente comida y agua para sustentarse a sí mismo durante 24 horas.

Reacciones

Reflejar Conjuros. Si el espectador tiene éxito en la salvación contra el efecto de un conjuro, o el ataque de un conjuro falla, el espectador puede escoger a otra criatura (incluyendo el lanzador del conjuro) que pueda ver y esté a 30 pies o menos de él. El objetivo del conjuro es ahora la criatura escogida en lugar del espectador. Si el conjuro fuerza una tirada de salvación, el objetivo seleccionado realiza la suya propia. Si el conjuro era un ataque, la tirada de ataque es realizada nuevamente contra la criatura escogida.

Un espectador es un tipo menor del contemplador, una sucia y mortal aberración. Se asemeja a una esfera flotante con una boca abierta y un solo ojo gigante, ubicada dentro de cuatro pedúnculos oculares que emiten rayos mortales.

Cuervo

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 1 (1d4-1)

Velocidad 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Imitar. El cuervo puede imitar sonidos sencillos que haya escuchado, como una persona susurrando, el llanto de un bebe o el chillido de un animal. Una criatura que escuche el sonido puede detectar que es una imitación con una prueba exitosa de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

Acciones

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante.

Doppelganger

Monstruosidad mediana (cambiaformas), neutral

Clase de Armadura 14

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades Engaño +6, Perspicacia +3

Inmunidades a Estados encantado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes Común

Desafío 3 (700 PX)

Cambiaformas. El doppelganger puede utilizar una acción para polimorfarse en un humanoide Pequeño o Mediano que haya visto, o volver a su verdadera forma. Sus estadísticas, independientemente de su tamaño, son las mismas para cada forma. Cualquier equipo que el doppelganger esté usando o transportando no se transforma. Se revierte a su verdadera forma si muere.

Emboscador. En el primer asalto de un combate, el doppelganger tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas a las que haya sorprendido.

Ataque sorpresa. Si el doppelganger sorprende a una criatura y la golpea con un ataque durante el primer asalto de un combate, el objetivo recibe un daño extra de 10 (3d6) del ataque.

Acciones

Ataque Múltiple. El doppelganger puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente.

Leer los Pensamientos. El doppelganger lee mágicamente los pensamientos superficiales de una criatura hasta a 60 pies de él. El efecto puede penetrar barreras, pero es bloqueado por 3 pies de madera o de tierra, 2 pies de piedra, 2 pulgadas de metal, o una hoja delgada de plomo. Mientras el objetivo esté dentro del alcance, el doppelganger puede seguir leyendo sus pensamientos, siempre y cuando la concentración del doppelganger no se rompa (como cuando se concentra en un conjuro). Durante la lectura de la mente del objetivo, el doppelganger tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Engaño, Intimidación y Persuasión) contra el objetivo.

Los doppelgangers son cambiaformas tortuosos que adquieren la apariencia de otros humanoides, para librarse de una persecución o atraer a las víctimas a su perdición con el uso de la desorientación y el disfraz.

Draco

Dragón grande, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 110 (13d10 + 39)

Velocidad 20 pies, vuelo 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +4

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 6 (2.300 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El draco realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras vuela puede hacer uso de sus garras en lugar de uno de sus ataques.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Aguijón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 24 (7d6) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito.

Primos de los grandes dragones, los dracos tienen dos patas escamosas, alas de cuero, y una cola musculosa terminada en un venenoso aguijón capaz de matar a una criatura en cuestión de segundos.

Dragón Rojo, Adulto

Dragón enorme, caótico malvado

Clase de Armadura 19 (armadura natural)

Puntos de Golpe 256 (19d12 + 133)

Velocidad 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de Salvación Destreza +6, Constitución +13, Sabiduría +7, Carisma +11

Habilidades Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidades al Daño fuego

Sentidos vista ciega 60 pies, visión en oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 23

Lenguajes Común, Dracónico

Desafío 17 (18.000 PX)

Resistencia Legendaria (3/Día). Si el dragón falla una tirada de salvación, éste puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Ataque Múltiple. El dragón puede usar su Presencia Pavorosa. A continuación realiza tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +14 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por fuego.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +14 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +14 al atacar, alcance 15 pies, un objetivo. *Daño:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia Pavorosa. Cada criatura a elección del dragón que esté a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 o será **asustada** durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto con un éxito.

Si la salvación del objetivo es exitosa o el efecto finaliza por sí mismo, el objetivo se inmuniza contra la *Presencia Pavorosa* de este dragón durante las próximas 24 horas

Aliento de Fuego (Recarga 5–6). El dragón exhala un cono de fuego de 60 pies. Cada criatura en ese espacio debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 21, recibiendo 63 (18d6) de daño por fuego si falla la salvación, o la mitad del daño con un éxito.

Acciones Legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, a elegir dentro de las siguientes opciones. Sólo una opción de acción legendaria puede ser usada a la vez y sólo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de Cola. El dragón realiza un ataque de Cola

Ataque de Alas (Cuesta 2 Acciones). El dragón bate sus alas.

Cada criatura que esté a 10 pies o menos del dragón debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 22 o recibirá 15 (2d6 + 8) de daño contundente y quedará tumbada. El dragón puede entonces alzarse en vuelo a la mitad de su velocidad de vuelo.

El olor a sulfuro y la piedra pómez rodean a un dragón rojo, cuyos cuernos y cresta espinal definen su silueta característica. Las fosas de su hocico picudo echan humo en todo momento, y sus ojos brillan como llamas cuando está enojado.

La Guarida de un Dragón Rojo

Los dragones rojos moran en las altas montañas o colinas, habitan en cavernas bajo picos nevados, o dentro de los pasillos profundos de minas abandonadas y fortalezas enanas. Las cuevas con actividad volcánica o geotérmica son las guaridas más preciadas, creando peligros que obstaculizan a intrusos, y cobijan al dragón con un calor abrasador y gases volcánicos mientras duerme.

Con su tesoro bien protegido en lo profundo de la guarida, un dragón rojo se pasa tanto tiempo fuera de la montaña como dentro. Para un dragón rojo, las grandes alturas del mundo son el trono desde el cual puede mirar para examinar todo lo que está bajo su control, y el resto del mundo al que busca controlar.

En todo el complejo de la guarida, sus siervos erigen monumentos al poder del dragón, contando la lúgubre historia de su vida, los enemigos que ha aniquilado y las naciones que ha conquistado.

Acciones de Guarida

Con un valor fijo y automático de 20 en la iniciativa (y perdiendo los empates en iniciativa) el dragón realiza una *Acción De Guarida* para causar uno de los siguientes efectos; el dragón no puede utilizar el mismo efecto dos asaltos seguidos:

- El magma entra en erupción desde un punto en el suelo que el dragón puede ver, y que esté hasta a 120 pies del mismo, creando un géiser de 20 pies de alto y 5 pies de radio. Cada criatura en el área del géiser debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 21 (6d6) de daño por fuego si falla la salvación, o la mitad del daño con un éxito.
- Un temblor sacude la guarida en un radio de 60 pies alrededor del dragón. Cada criatura (a excepción del dragón) que esté en el suelo dentro del área de efecto, debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o quedará tumbada.
- Gases volcánicos forman una nube esférica de 20 pies de radio centrada en un punto que el dragón puede ver, y que esté hasta a 120 pies del mismo. La esfera se extiende alrededor de las esquinas, y su área se oscurece ligeramente. Dura hasta la iniciativa de 20 del siguiente asalto. Cada criatura que comience su turno en la nube debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o será envenenada hasta el final de su turno. Mientras esté envenenada de esta manera, la criatura está incapacitada.

Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de un legendario dragón rojo está alterada por la magia del dragón, que crea uno o más de los siguientes efectos:

- Pequeños terremotos son comunes hasta a 6 millas de

la guarida del dragón.

- Las fuentes de agua hasta a una 1 milla de la guarida son sobrenaturalmente calientes y sulfurosas.
- Las fisuras rocosas hasta a 1 milla alrededor de la guarida del dragón albergan portales al Plano Elemental del Fuego, permitiendo entrar al mundo a criaturas de fuego elemental para que habiten en las inmediaciones.

Si el dragón muere, estos efectos desaparecen en el transcurso de 1d10 días.

Dragón Verde, Joven

Dragón grande, legal malvado

Clase de Armadura 18 (armadura natural)

Puntos de Golpe 136 (16d10 + 48)

Velocidad 40 pies, nadar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de Salvación Destreza +4, Constitución +6, Sabiduría +4, Carisma +5

Habilidades Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados envenenado

Sentidos vista ciega 30 pies, visión en oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Lenguajes Común, Dracónico

Desafío 8 (3.900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones

Ataque Múltiple. El dragón puede realizar tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por veneno.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Aliento Venenoso (Recarga 5–6). El dragón exhala un gas venenoso en un cono de 30 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, recibiendo 42 (12d6) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad del daño con un éxito.

El más astuto y traicionero de los verdaderos dragones, el dragón verde utiliza la desorientación y el engaño para obtener ventaja contra sus enemigos. Un dragón verde es reconocible por la cresta que comienza cerca de sus ojos y continúa por su columna vertebral, alcanzando su altura máxima justo detrás del cráneo.

Elefante

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 76 (8d12 + 24)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 4 (1.100 PX)

Carga Aplastante. Si el elefante se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado el elefante puede hacer un ataque de pisotón contra él como acción adicional.

Acciones

Cornada. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 19 (3d8 + 6) de daño perforante.

Pisotón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Daño:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Elemental de Agua

Elemental grande, neutral

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 114 (12d10 + 48)

Velocidad 30 pies, nadar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Resistencias al Daño ácido; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado, inconsciente

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Acuano

Desafío 5 (1.800 PX)

Forma de Agua. El elemental puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede pasar a través de un espacio tan estrecho de ancho como 1 pulgada sin estrujarse.

Congelar. Si el elemental sufre daño por frío, se congela parcialmente; su velocidad se reduce en 20 pies hasta el final de su siguiente turno.

Acciones

Ataque Múltiple. El elemental de agua puede realizar dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Sumergir (Recarga 4–6). Cada criatura en el espacio del elemental debe hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15. En caso de fallo, el objetivo recibe 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Si es Grande o más chico, también es agarrado (escapar CD 14). Hasta que el agarre termina, el objetivo es **neutralizado** y no puede respirar a menos que pueda respirar en el agua. Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo es empujado fuera del espacio del elemental.

El elemental puede agarrar a una criatura Grande, o hasta dos criaturas Medianas o más chicas a la vez. Al inicio de cada uno de los turnos del elemental, cada objetivo agarrado recibe 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Usando una acción, una criatura a 5 pies o menos del elemental puede extraerle una criatura u objeto, si tiene éxito en una prueba de Fuerza CD 14.

Seres nativos del Plano Elemental del Agua y convocados al mundo material, los elementales de agua asemejan olas con crestas que ruedan sobre el suelo. Un elemental de agua engulle cualquier criatura que se le oponga.

Elemental de Aire

Elemental grande, neutral

Clase de Armadura 15

Puntos de Golpe 90 (12d10 + 24)

Velocidad 0 pies, volar 90 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Resistencias al Daño relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado, inconsciente

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano

Desafío 5 (1.800 PX)

Forma de Aire. El elemental puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede pasar a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho sin estrujarse.

Acciones

Ataque Múltiple. El elemental de aire puede realizar dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Tornado (Recarga 4–6). Cada criatura en el espacio del elemental debe hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 13. En caso de fallo, el objetivo recibe 15 (3d8 + 2) de daño contundente y es arrojado a 20 pies de distancia del elemental en una dirección aleatoria y tumbado. Si el objetivo lanzado choca contra un objeto, tal como una pared o el suelo, el objetivo sufre 3 (1d6) de daño

contundente por cada 10 pies que fue arrojado. Si el objetivo es lanzado contra otra criatura, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o recibirá el mismo daño y será tumbada.

Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo sufre la mitad del daño contundente y no es arrojado lejos ni queda tumbado.

Un elemental de aire es como una nube en forma de embudo que gira, con una vaga apariencia de cara. Puede convertirse en un tornado tronante, creando un torbellino que azota a las criaturas y las lanza lejos.

Elemental de Fuego

Elemental grande, neutral

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 102 (12d10 + 36)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Resistencias al Daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño fuego, veneno

Inmunidades a Estados exhausto, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado, inconsciente

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Igarno

Desafío 5 (1.800 PX)

Forma de Fuego. El elemental puede pasar a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho sin estrujarse. Una criatura que ataque cuerpo a cuerpo o que toque al elemental mientras estén a 5 pies o menos, recibe 5 (1d10) de daño por fuego. Adicionalmente un elemental de fuego puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. La primera vez que entra en el espacio de una criatura en un turno, esa criatura recibe 5 (1d10) de daño por fuego y se incendia; hasta que alguien gaste una acción para apagar el fuego, la criatura recibe 5 (1d10) de daño por fuego en el inicio de cada uno de sus turnos.

Iluminar. El elemental de fuego emite una luz brillante en un radio de 30 pies y una luz tenue por 30 pies adicionales.

Susceptibilidad al Agua. Por cada 5 pies que el elemental de fuego se mueve en el agua, o por cada galón de agua salpicada sobre él, recibe 1 punto de daño por frío.

Acciones

Ataque Múltiple. El elemental de fuego puede realizar dos ataques de toque.

Toque. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño por fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable se incendia. Hasta que alguien gaste una acción para apagar el fuego, el objetivo recibe 5 (1d10) de daño por fuego en el inicio de cada uno de sus turnos.

Una forma levemente humanoide muestra la caprichosa devastación de un elemental de fuego. Dondequiera que camina, su entorno se incendia, convirtiendo el mundo en ascuas, humo y cenizas.

Elemental de Tierra

Elemental grande, neutral

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 126 (12d10 + 60)

Velocidad 30 pies, excavar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidad al Daño trueno

Resistencias al Daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Terraro

Desafío 5 (1.800 PX)

Desplazamiento Terrestre. El elemental puede excavar a través de tierra y piedra en bruto no mágica. Al hacerlo, el elemental no altera el material a través del cual se mueve.

Monstruo de Asedio. El elemental realiza el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque Múltiple. El elemental de tierra puede realizar dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Un elemental de tierra camina con pasos pesados hacia adelante como una colina caminante, con brazos como clavos de piedra irregular balanceándose a sus lados. Su cabeza y cuerpo se componen de tierra y piedra, y ocasionalmente trozos de metal, joyas y minerales brillantes.

Enjambre de Cuervos

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 24 (7d8 – 7)

Velocidad 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +5

Resistencias al Daño contundente, perforante, cortante

Inmunidades a Estados encantado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturrido

Sentidos Percepción pasiva 15

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que un cuervo Diminuto pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Picotazos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Daño:* 7 (2d6) de daño perforante, ó 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Enjambre de Insectos

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 22 (5d8)

Velocidad 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Resistencias al Daño contundente, perforante, cortante

Inmunidades a Estados encantado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturrido

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que un insecto Diminuto pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Daño:* 10 (4d4) de daño perforante, ó 5 (2d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Enjambre de Murciélagos

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 22 (5d8)

Velocidad 0 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Resistencias al Daño contundente, perforante, cortante

Inmunidades a Estados encantado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturrido

Sentidos vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Ecolocación. El enjambre no puede hacer uso de su vista ciega si está ensordecido.

Oído Agudo. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la audición.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que un murciélago Diminuto pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Daño:* 5 (2d4) de daño perforante, ó 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Enjambre de Pirañas

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 28 (8d8 – 8)

Velocidad 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Resistencias al Daño contundente, perforante, cortante
Inmunidades a Estados encantado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturrido

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Frenesí Sangriento. El enjambre tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas que no tengan todos sus puntos de golpe.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que una piraña Diminuta pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Respiración Acuática. El enjambre es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Mordiscos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Daño:* 14 (4d6) de daño perforante, ó 7 (2d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Enjambre de Ratas

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 24 (7d8 – 7)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Resistencias al Daño contundente, perforante, cortante

Inmunidades a Estados encantado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturrido

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Olfato Agudo. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que una rata Diminuta pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Daño:* 7 (2d6) de daño perforante, ó 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Enjambre de Serpientes Venenosas

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

Clase de Armadura 14

Puntos de Golpe 36 (8d8)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Resistencias al Daño contundente, perforante, cortante

Inmunidades a Estados encantado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, neutralizado, aturrido

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que una serpiente Diminuta pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Daño:* 7 (2d6) de daño perforante, ó 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 14 (4d6) de daño por veneno con una salvación fallida, o la mitad del daño con una exitosa.

Escarabajo de Fuego Gigante

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 4 (1d6 + 1)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Iluminar. El escarabajo de fuego emite una luz brillante en un radio de 10 pies y una luz tenue por 10 pies adicionales.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +1 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d6 – 1) de daño cortante.

Un escarabajo de fuego gigante es una criatura nocturna que posee un par de glándulas brillantes que emiten luz 1d6 días luego de que el escarabajo muere.

Escorpión

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 1 daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 9, recibiendo 4 (1d8) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito.

Escorpión Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 52 (7d10 + 14)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sentidos vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 3 (700 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El escorpión puede realizar tres ataques, dos con sus pinzas y uno con su aguijón.

Pinza. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño contundente, y el objetivo es agarrado (escape CD 12). El escorpión tiene dos pinzas, cada una de las cuales puede agarrar un solo objetivo.

Aguijón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12, recibiendo 22 (4d10) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito.

Esqueleto

Muerto viviente mediano, legal malvado

Clase de Armadura 13 (restos de armadura)

Puntos de Golpe 13 (2d8 + 4)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad al Daño contundente

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, envenenado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes entiende cualquier lenguaje que conociese en vida, pero no puede hablarlo

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Espada Corta. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco Corto. *Ataque a distancia:* +4 al atacar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Espada Voladora

Constructo pequeño, no alineado

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 17 (5d6)

Velocidad 0 pies, vuelo 50 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Tiradas de Salvación Destreza +4

Inmunidades al Daño veneno, psíquico

Inmunidades a Estados cegado, ensordecido, paralizado, petrificado, envenenado, encantado, asustado

Sentidos vista ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 7

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Susceptibilidad Antimágica. La espada está incapacitada si se encuentra en el área de un *campo antimagia*. Si es objetivo de *disipar magia*, la espada debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra la CD del lanzador o caerá inconsciente durante 1 minuto.

Falsa Apariencia. Cuando la espada voladora permanece inmóvil es indistinguible de una espada normal.

Acciones

Espada Larga. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d8 + 1) de daño cortante.

Una espada voladora mágicamente animada baila en el aire, luchando como un guerrero que no puede ser herido.

Estirge

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 10 pies, vuelo 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Drenar Sangre. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y la estirge se engancha al objetivo. Mientras se encuentre enganchada, la estirge no puede atacar. En su lugar, al inicio de cada turno de la estirge, el objetivo pierde 5 (1d4 + 3) puntos de golpe por pérdida de sangre.

La estirge puede desengancharse gastando 5 pies de su movimiento. Lo hace después de drenar 10 puntos de golpe de la sangre del objetivo o si muere el objetivo. Una criatura, incluyendo el objetivo, puede utilizar su acción para separar la estirge.

Este monstruo horrible parece un cruce entre un gran murciélago y un mosquito de gran tamaño. Sus patas terminan en pinzas afiladas, y su largo probóscide en forma de aguja corta el aire, buscando alimentarse de la sangre de seres vivos.

Fantasma

Muerto viviente mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 45 (10d8)

Velocidad 0 pies, vuelo 40 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistencias al Daño ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño frío, necrótico, veneno

Inmunidades a Estados exhausto, paralizado, envenenado, encantado, asustado, agarrado, petrificado, tumbado, neutralizado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes cualquier lenguaje que conociese en vida

Desafío 4 (1.100 PX)

Visión Etérea. El fantasma puede ver a 60 pies en el Plano Etéreo cuando está en el Plano Material, y viceversa.

Movimiento Incorpóreo. El fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fuese terreno difícil. Recibirá 5 (1d10) de daño por fuerza si su movimiento termina dentro de un objeto.

Acciones

Toque Fulminante. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 17 (4d6 + 3) de daño necrótico.

Eteridad. El fantasma entra en el Plano Etéreo desde el Plano Material, o viceversa. Es visible en el Plano Material mientras que está en la Frontera Etérea, y viceversa, sin embargo, no puede afectar o ser afectado por nada del otro plano.

Apariencia Horrenda. Toda criatura que no sea muerta viviente que se encuentre a 60 pies o menos del fantasma y pueda verlo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedará asustada durante 1 minuto. Si la salvación falla por 5 o más, el objetivo envejece 1d4 x 10 años. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando su estado de asustado si tiene éxito. Si la salvación del objetivo es exitosa o el efecto finaliza por sí mismo, el objetivo se inmuniza contra la *Apariencia Horrenda* de este fantasma durante las próximas 24 horas. El efecto de envejecimiento puede ser revertido con un conjuro de *restablecimiento mayor*, pero sólo si se realiza dentro de las primeras 24 horas de que se haya producido.

Posesión (recarga 6). Un humanoide que el fantasma pueda ver y que se encuentre hasta a 5 pies de él debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 13 o será poseído por el fantasma; el fantasma entonces desaparece y el objetivo queda incapacitado perdiendo el control de su cuerpo.

El fantasma ahora controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de la conciencia. El fantasma no puede ser objetivo de ningún ataque, conjuro, u otro efecto, excepto el de expulsar muertos vivientes, y mantiene su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, y la inmunidad a ser encantado y asustado. Por el contrario, utiliza estadísticas del objetivo poseído, pero no gana el acceso al conocimiento del objetivo, aptitudes de clase, o competencias.

La posesión dura hasta que el cuerpo se reduce a 0 puntos de golpe, hasta que el fantasma la finaliza como una acción adicional, o hasta que el fantasma es expulsado o forzado a salir por un efecto como el conjuro de *disipar el mal y el bien*. Cuando termina la posesión, el fantasma vuelve a aparecer en un espacio no ocupado hasta a 5 pies del objetivo. El objetivo es inmune a la posesión de este fantasma durante 24 horas después de tener éxito en la tirada de salvación o después de que termine la posesión.

Un fantasma es el alma de una criatura que estuvo viva en algún momento, atada a rondar en un lugar, criatura u objeto de su vida pasada.

Gárgola

Elemental mediano, caótico malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 52 (7d8 + 21)

Velocidad 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Resistencias al Daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con armas de adamantita

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, petrificado, envenenado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Terraro

Desafío 2 (450 PX)

Falsa apariencia. Cuando la gárgola permanece inmóvil es indistinguible de una estatua inanimada.

Acciones

Ataque Múltiple. La gárgola realiza dos ataques, uno con su mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Estas malévolas criaturas de tierra elemental asemejan diabólicas estatuas grotescas. Una gárgola se esconde entre la mampostería y las ruinas, deleitándose en el terror que crea cuando sale de su pose inanimada.

Gato

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 40 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Olfato Agudo. El gato tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +0 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño cortante.

Gelatina Ocre

Cieno grande, no alineado

Clase de Armadura 8

Puntos de Golpe 45 (6d10 + 12)

Velocidad 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistencias al Daño ácido

Inmunidades al Daño relámpago, cortante

Inmunidades a Estados cegado, encantado, asustado, ensordecido, exhausto, tumbado

Sentidos vista ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Amorfo. Las gelatinas ocre pueden pasar a través de espacios tan estrechos como 1 pulgada de ancho sin estrujarse.

Trepar Arácnido. La gelatina ocre puede escalar superficies difíciles, incluso en techos boca abajo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Acciones

Pseudópodo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d6 + 2) de daño contundente más 3 (1d6) de daño por ácido.

Reacciones

División. Cuando una gelatina que es Mediana o más grande sufre un daño por relámpago o cortante, se divide en dos gelatinas nuevas si tiene al menos 10 puntos de golpe. Cada gelatina nueva tiene puntos de golpe iguales a la mitad de los de la gelatina original, redondeado hacia abajo. Las nuevas gelatinas son un tamaño menor de la gelatina original.

Una gelatina ocre es un cieno amarillento que puede deslizarse por debajo de las puertas y a través de grietas estrechas en la búsqueda de criaturas para devorar.

Gigante de las Colinas

Gigante enorme, caótico malvado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 105 (10d12 + 40)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes Gigante

Desafío 5 (1.800 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El gigante de las colinas puede realizar dos ataques con su gran clava.

Gran Clava. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +8 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente.

Roca. *Ataque a distancia:* +8 al atacar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Daño:* 21 (3d10 + 5) de daño contundente.

Los gigantes de las colinas son bestias egoístas, estúpidas y brutas que cazan y asaltan en su constante búsqueda de comida. Su piel está bronceada debido a la acción del sol, y sus armas son árboles arrancados y rocas extraídas de la tierra.

Gigante de Hielo

Gigante enorme, neutral malvado

Clase de Armadura 15 (armadura de retazos)

Puntos de Golpe 138 (12d12 + 60)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de Salvación Constitución +8, Sabiduría +3, Carisma +4

Habilidades Atletismo +9, Percepción +3

Inmunidades al Daño frío

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes Gigante

Desafío 8 (3.900 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El gigante de hielo puede realizar dos ataques con su gran hacha.

Gran Hacha. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +9 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 25 (3d12 + 6) de daño cortante.

Roca. *Ataque a distancia:* +9 al atacar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Daño:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente.

Los gigantes de hielo son criaturas de hielo y nieve, con el pelo y la barba de color blanco pálido o azul claro, y la piel tan azul como el hielo glacial. Respetan sólo la fuerza bruta y la habilidad en el campo de batalla.

Gigante de Fuego

Gigante enorme, legal malvado

Clase de Armadura 18 (armadura completa – placas)

Puntos de Golpe 162 (13d12 + 78)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de Salvación Destreza +3, Constitución +10, Carisma +5

Habilidades Atletismo +11, Percepción +6

Inmunidades al Daño fuego

Sentidos Percepción pasiva 16

Lenguajes Gigante

Desafío 9 (5.000 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El gigante de fuego puede realizar dos ataques de espadón.

Espadón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +11 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 28 (6d6 + 7) de daño cortante.

Roca. *Ataque a distancia:* +11 al atacar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Daño:* 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

Con la piel oscura y el pelo rojo llameante, los gigantes de fuego tienen una reputación temible como soldados y conquistadores. Viven entre volcanes, coladas de lava y montañas rocosas, y son conocidos por su capacidad de quemar, saquear y destruir.

Gnoll

Humanoide mediano (gnoll), caótico malvado

Clase de Armadura 15 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de Golpe 22 (5d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Gnoll

Desafío 1/2 (100 PX)

Desenfreno. Cuando el gnoll reduce a o los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, el gnoll puede usar una acción adicional para moverse a la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Lanza. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al atacar, alcance 5 pies ó 20/60 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante, ó 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco Largo. *Ataque a distancia:* +3 al atacar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los gnolls son humanoides salvajes con cabeza de hiena, que atacan sin previo aviso, masacrando a sus víctimas y devorando su carne.

Golem de Carne

Constructo mediano, neutral

Clase de Armadura 9

Puntos de Golpe 93 (11d8 + 44)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Inmunidades al Daño relámpago, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con armas de adamantita

Inmunidades a Estados exhausto, paralizado, petrificado, envenenado, encantado, asustado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes entiende los lenguajes de su creador pero no puede hablarlos

Desafío 5 (1.800 PX)

Enloquecido. Cada vez que el golem comience su turno con 40 puntos de golpe o menos, tira un d6. Con un 6, el golem enloquece. En cada uno de sus turnos, mientras siga enloquecido, el golem ataca a la criatura más cercana que pueda ver. Si ninguna criatura está lo suficientemente cerca para moverse a atacarla, el golem ataca a un objeto, con preferencia por los de menor tamaño que él mismo. Una vez que el golem enloquece, continúa así hasta que es destruido o hasta que recupera todos sus puntos de golpe.

Sólo el creador del golem, si está a 60 pies o menos del

golem enloquecido, puede tratar de calmarlo hablando con firmeza y de manera persuasiva. El golem debe ser capaz de oír a su creador, quien debe gastar una acción para hacer una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si tiene éxito, el golem deja de estar enloquecido. Si el golem sufre daño cuando aún tiene 40 puntos de golpe o menos, éste podría enloquecer de nuevo.

Aversión al Fuego. Si el golem recibe daño por fuego, tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

Forma Inmutable. El golem es inmune a cualquier conjuro o efecto que pueda alterar su forma.

Absorción Eléctrica. Cada vez que el golem recibe daño por relámpago, no sufre el daño y en cambio recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la del daño recibido.

Resistencia mágica. El golem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas del golem son mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. El golem de carne puede realizar dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Un golem de carne es un surtido macabro de partes corporales humanoides cosidas y atornilladas, formando una bestia musculosa cargada de una fuerza formidable. Encantamientos poderosos lo protegen, desviando conjuros y todo, excepto las armas más poderosas.

Golem de Piedra

Constructo grande, no alineado

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 178 (17d10 + 85)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Inmunidades al Daño veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con armas de adamantita

Inmunidades a Estados exhausto, paralizado, petrificado, envenenado, encantado, asustado

Sentidos visión en oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes entiende los lenguajes de su creador pero no puede hablarlos

Desafío 10 (5.900 PX)

Forma Inmutable. El golem es inmune a cualquier conjuro o efecto que pueda alterar su forma.

Resistencia mágica. El golem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas del golem son mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. El golem de piedra puede realizar dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Enlentecer (recarga 5-6). El golem de piedra puede elegir a uno o más objetivos que pueda ver a 10 pies o menos de él. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra esta magia. Un fallo implica que el objetivo no podrá realizar reacciones, su velocidad se reduce a la mitad y no puede realizar más de un ataque en su turno. Además, el objetivo puede usar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo con un éxito.

Los golems de piedra son constructos mágicos cortados y cincelados en piedra para que parezcan altas e impresionantes estatuas. Al igual que otros golems, prácticamente no son afectados por conjuros y armas ordinarias.

Gran Trasgo

Humanoide mediano (trasgoide), legal malvado

Clase de Armadura 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Trasgo

Desafío 1/2 (100 PX)

Ventaja Marcial. Una vez por turno, el gran trasgo puede realizar un daño extra de 7 (2d6) a una criatura que haya golpeado con un arma si ésta se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del gran trasgo que no esté incapacitado.

Acciones

Espada Larga. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d8 + 1) de daño cortante, ó 6 (1d10 + 1) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco Largo. *Ataque a distancia:* +3 al atacar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los grandes trasgos son trasgoide grandes con una piel naranja oscura o de color rojo anaranjado. Un gran trasgo mide la virtud por la fuerza física y destreza marcial, sin preocuparse por nada más que la capacidad y astucia en la batalla.

Gric

Monstruosidad mediana, neutral

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 27 (6d8)

Velocidad 30 pies, escalar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistencias al Daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Camuflaje de Piedra. El gric tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas en entornos rocosos.

Acciones

Ataque Múltiple. El gric puede realizar un ataque con sus tentáculos. Si ese ataque tiene éxito, el gric puede realizar otro ataque con su pico contra el mismo objetivo.

Tentáculos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Esta monstruosidad gusanoide se entremezcla con los entornos rocosos de las cavernas en las que acecha. Cuando la presa se acerca, sus espinosos tentáculos se despliegan para revelar su hambriento y filoso pico.

Grifo

Monstruosidad grande, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 59 (7d10 + 21)

Velocidad 30 pies, vuelo 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +5

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Vista Aguda. El grifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista.

Acciones

Ataque Múltiple. El grifo puede realizar dos ataques, uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Garras. Ataque cuerpo a cuerpo: +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 11 (2d6 + 5) de daño cortante.

Un grifo es una feroz ave carnívora con el musculoso cuerpo de un león, y la cabeza, patas delanteras y alas de un águila.

Hachapico

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Pico. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Un hachapico es un ave alta e incapaz de volar, con unas poderosas patas, un pico en forma de cuña, y un temperamento desagradable.

Halcón

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Vista Aguda. El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Garras. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 1 daño cortante.

Halcón de Sangre

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 7 (2d6)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Habilidades Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Vista Aguda. El halcón de sangre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Tácticas de Manada. El halcón tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Pico. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Tomando el nombre por sus plumas de color carmesí y su naturaleza agresiva, el halcón de sangre ataca sin miedo con su afilado pico.

Hiena

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 5 (1d8 + 1)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Tácticas de Manada. La hiena tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 3 (1d6) de daño perforante.

Hiena Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 45 (6d10 + 12)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Desenfreno. Cuando una hiena reduce a o los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, la hiena puede usar una acción adicional para moverse a la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Hidra

Monstruosidad enorme, no alineado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 172 (15d12 + 75)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades Percepción +6

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Lenguajes –

Desafío 8 (3.900 PX)

Contener la Respiración. La hidra es capaz de aguantar la respiración durante 1 hora.

Múltiples Cabezas. La hidra tiene cinco cabezas. Mientras tenga más de una cabeza, la hidra tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser cegado, encantado, ensordecido, asustado, aturdido e inconsciente.

Siempre que la hidra recibe 25 o más de daño en un solo turno, una de sus cabezas muere. Si todas sus cabezas mueren, la hidra muere.

Al final de su turno, crecen dos cabezas por cada una de sus cabezas muertas en el último turno, a menos que haya recibido daño por fuego en ese último turno. La hidra recupera 10 puntos de golpe por cada cabeza rebrotada de esta manera.

Cabezas Reactivas. Por cada cabeza extra que la hidra tenga, más allá de una, obtiene una reacción adicional que se puede usar sólo para ataques de oportunidad.

Vigilia. Mientras que la hidra duerme, al menos una de sus cabezas está despierta.

Acciones

Ataque Múltiple. La hidra puede realizar un ataque de mordisco por cada cabeza que tenga.

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +8 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. Daño: 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

La hidra es un horror reptiliano con cuerpo de cocodri-
lo y múltiples cabezas con largos y serpenteantes cuellos.
Aunque sus cabezas pueden ser cortadas, mágicamente y
en poco tiempo vuelven a crecer.

Hipogrifo

Monstruosidad grande, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 40 pies, vuelo 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +5

Sentidos Percepción pasiva 15

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Vista Aguda. El hipogrifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista.

Acciones

Ataque Múltiple. El hipogrifo puede realizar dos ataques, uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Garras. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Un hipogrifo es una criatura mágica que posee las alas y patas delanteras de un águila, las patas traseras de un caballo, y una cabeza que combina las características de ambos animales.

Hombre Lagarto

Humanoide mediano (hombre lagarto), neutral

Clase de Armadura 15 (armadura natural, escudo)

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +5
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes Dracónico
Desafío 1/2 (100 PX)

Contener la Respiración. El hombre lagarto es capaz de aguantar la respiración durante 15 minutos.

Acciones

Ataque Múltiple. El hombre lagarto realiza dos ataques, cada uno con un arma distinta.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Clava Pesada. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Jabalina. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al atacar, alcance 5 pies ó 30/120 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Escudo con Púas. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Los hombres lagarto son reptiles humanoides primitivos que se esconden en los pantanos y selvas. Ferozmente territoriales, matan cuando es conveniente y hacen lo que sea para sobrevivir.

Hombre Lobo

Humanoide mediano (humano, cambiaformas), caótico malvado

Clase de Armadura 11 en forma humanoide, 12 (armadura natural) en forma de lobo o híbrida

Puntos de Golpe 58 (9d8 + 18)

Velocidad 30 pies (40 pies en forma de lobo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidades al Daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos que no sean con armas de plata

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes Común (no puede hablar en forma de lobo)

Desafío 3 (700 PX)

Cambiaformas. El hombre lobo puede utilizar una acción para polimorfarse en un híbrido entre lobo y humanoide o en un lobo, o también para volver a su auténtica forma que es la de humanoide. Sus estadísticas, a excepción de la CA, son las mismas en cada forma. Cualquier equipo que esté usando o transportando no se transforma. Vuelve a su verdadera forma si muere.

Olfato y Oído Agudos. El hombre lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o la audición.

Acciones

Ataque Múltiple (Sólo Forma Humanoide o Híbrida). El hombre lobo puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras o lanza.

Mordisco (Sólo Forma Híbrida y de Lobo). *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará maldito con la licantropía del hombre lobo.

Garras (Sólo Forma Híbrida). *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Lanza (Sólo Forma Humanoide). *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al atacar, alcance 5 pies ó 20/60 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante ó 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Un hombre lobo es un depredador salvaje que puede aparecer como un humanoide, como un lobo, o en una forma híbrida aterradora – un humanoide peludo y musculoso coronado con la cabeza de un lobo hambriento.

Huargo

Monstruosidad grande, neutral malvado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 4)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Habilidades Percepción +4

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes Trasgo, Huargo

Desafío 1/2 (100 PX)

Olfato y Oído Agudos. El huargo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o audición.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado quedando tumbado.

Un huargo es un depredador parecido a un lobo monstruoso que se deleita en cazar y devorar a criaturas más débiles que él mismo.

Jabalí

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de colmillos en el mismo turno, el objetivo sufre 3 (1d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, ésta debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será tumbada.

Implacable (Recarga tras un Descanso Corto o Prolongado). Si el jabalí sufre 7 puntos de daño o menos, pudiendo reducirle a 0 sus puntos de golpe, éstos son reducidos a 1 en su lugar.

Acciones

Colmillo. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño**: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Jabalí Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 42 (5d10 + 15)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 8

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de colmillos en el mismo turno, el objetivo sufre 7 (2d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, ésta debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será tumbada.

Implacable (Recarga tras un Descanso Corto o Prolongado). Si el jabalí sufre 10 puntos de daño o menos, pudiendo reducirle a 0 sus puntos de golpe, éstos son reducidos a 1 en su lugar.

Acciones

Colmillo. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño**: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Kobold

Humanoide pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 5 (2d6 – 2)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes Común, Dracónico

Desafío 1/8 (25 PX)

Sensibilidad a la Luz Solar. Mientras está a la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista.

Tácticas de Manada. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Daga. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño**: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Honda. Ataque a distancia: +4 al atacar, alcance 30/120 pies, un objetivo. **Daño**: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Los kobolds son reptiles humanoides cobardes que comúnmente infestan mazmorras. Compensan su ineptitud física con astucia para la construcción de trampas.

Lagarto

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Acciones

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +0 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño**: 1 daño perforante.

Lagarto Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Los lagartos gigantes son depredadores amenazadores frecuentemente usados como monturas o bestias de tiro por humanoides reptilianos y residentes de la Infraoscuridad.

León

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 4)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Olfato Agudo. El león tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Tácticas de Manada. El león tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Abalanzarse. Si el león se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de garra en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado, el león puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Salto en Carrera. Tomando una carrera de 10 pies, el león puede hacer un salto de longitud de 25 pies.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Lobo

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Olfato y Oído Agudos. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o audición.

Tácticas de Manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribado quedando tumbado.

Lobo Invernal

Monstruosidad grande, neutral malvado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 75 (10d10 + 20)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +5, Sigilo +3

Inmunidades al Daño frío

Sentidos Percepción pasiva 15

Lenguajes Común, Gigante, Lobo Invernal

Desafío 3 (700 PX)

Olfato y Oído Agudos. El lobo invernal tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o audición.

Tácticas de Manada. El lobo invernal tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Camuflaje en la Nieve. El lobo invernal tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas en entornos nevados.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado quedando tumbado.

Aliento de Frío (Recarga 5–6). El lobo exhala una ráfaga de viento helado en un cono de 15 pies. Cada criatura en ese espacio debe hacer una tirada de salvación Constitución CD 12, recibiendo 18 (4d8) de daño por frío en caso de fallo, o la mitad del daño con una salvación exitosa.

Los lobos invernales del ártico son criaturas malignas e inteligentes, con la piel blanca como la nieve y los ojos de color azul pálido.

Lobo Terrible

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 37 (5d10 + 10)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Olfato y Oído Agudos. El lobo terrible tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o audición.

Tácticas de Manada. El lobo terrible tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado quedando tumbado.

Mamut

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 126 (11d12 + 55)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 6 (2.300 PX)

Carga Aplastante. Si el mamut se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado el mamut puede hacer un ataque de pisotón contra él como acción adicional.

Acciones

Cornada. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 25 (4d8 + 7) de daño perforante.

Pisotón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al atacar, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Daño:* 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

Un mamut es una paquidérmica criatura con un largo y grueso pelaje y largos colmillos.

Mantícora

Monstruosidad grande, legal malvado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 68 (8d10 + 24)

Velocidad 30 pies, vuelo 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes Común

Desafío 3 (700 PX)

Regeneración de Púas de la cola. La mantícora tiene veinticuatro púas en la cola. Las púas usadas vuelven a crecer cuando la mantícora termine un descanso prolongado.

Acciones

Ataque Múltiple. La mantícora puede realizar tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras, o tres con las púas de su cola.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Púas de Cola. *Ataque a distancia:* +5 al atacar, alcance 100/200 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Una mantícora tiene una cabeza levemente humanoide, el cuerpo de un león y las alas de un dragón. Su larga cola termina en un conjunto de púas mortales que pueden empalar presas con un impresionante alcance.

Mastín

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 5 (1d8 + 1)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Oído y Olfato Agudos. El mastín tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído y el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribado quedando tumbado.

Los mastines son impresionantes sabuesos valorados por los humanoides por su lealtad y agudos sentidos.

Medusa

Monstruosidad mediana, legal malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 127 (17d8 + 51)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades Engaño +5, Perspicacia +4, Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes Común

Desafío 6 (2.300 PX)

Mirada Petrificante. Si una criatura empieza su turno a 30 pies o menos de la medusa y los dos pueden verse entre sí, la medusa puede obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, siempre que la medusa no esté incapacitada. Si la salvación falla por 5 o más, la criatura queda petrificada instantáneamente. De otro modo, la criatura con una salvación fallida comienza a convertirse en piedra y queda neutralizada. La criatura neutralizada debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno, quedando petrificada si falla, o terminando el efecto si tiene éxito. La petrificación dura hasta que la criatura es liberada por un conjuro de *restablecimiento mayor* u otra magia.

Una criatura no sorprendida puede apartar su mirada y evitar el tiro de salvación en el inicio de su turno. Si lo hace, no puede ver a la medusa hasta el comienzo de su siguiente turno, cuando puede apartar la mirada de nuevo. Si se mira a la medusa en otro momento cualquiera, se debe realizar la tirada de salvación de inmediato.

Si la medusa ve su reflejo a 30 pies o menos, y con luz brillante, es afectada por su propia mirada petrificante.

Acciones

Ataque Múltiple. La medusa puede realizar tres ataques cuerpo a cuerpo, uno con su pelo de serpientes y dos con su espada corta; o dos ataques a distancia con su arco largo.

Pelo de serpientes. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante, más 14 (4d6) de daño por veneno.

Espada Corta. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco Largo. *Ataque a distancia:* +5 al atacar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante, más 7 (2d6) de daño por veneno.

Víctima de una terrible maldición, la medusa con pelo de serpientes petrifica a todos aquellos en los que posa su mirada, convirtiendo a las criaturas en pétreos monumentos a su perversión.

Minotauro

Monstruosidad grande, caótico malvado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 76 (9d10 + 27)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Habilidades Percepción +7

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 17

Lenguajes Abisal

Desafío 3 (700 PX)

Carga. Si el minotauro se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el objetivo sufre 9 (2d8) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será empujado 10 pies de distancia y quedará tumbado.

Memoria Laberíntica. El minotauro puede recordar perfectamente cualquier camino que ha recorrido.

Temerario. Al comienzo de su turno, el minotauro puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo que realice durante ese turno, pero todas las tiradas de ataque contra él también tienen ventaja hasta el comienzo de su siguiente turno.

Acciones

Gran Hacha. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 17 (2d12 + 4) de daño cortante.

Cornada. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 13 (2d8 +4) de daño perforante.

Con su pelaje manchado por la sangre de los enemigos caídos, los minotauros son enormes humanoides con cabeza de toro, cuyo rugido es un salvaje grito de guerra que temen todos los seres civilizados.

Momia

Muerto viviente mediano, legal malvado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 58 (9d8 + 18)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de Salvación Sabiduría +2

Vulnerabilidad al Daño fuego

Resistencias al Daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al Daño veneno, necrótico

Inmunidades a Estados exhausto, paralizado, envenenado, encantado, asustado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes los que conociese en vida

Desafío 3 (700 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. La momia puede realizar dos ataques, uno con su mirada temible y otro con su golpetazo pútrido.

Golpetazo pútrido. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente, más 10 (3d6) de daño necrótico. Si el Objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará maldecido por la putridez de la momia. La criatura afectada por la maldición no puede recuperar puntos de golpe por descanso, y sus puntos de golpe máximos se ven reducidos en 10 (3d6) por cada 24 horas que transcurran. Si la criatura ve reducidos a 0 sus puntos de golpe, ésta muere y su cuerpo se convierte en polvo. La maldición permanece hasta que sea eliminada por un conjuro de *quitar maldición* u otra magia.

Mirada Temible. La momia puede tomar como objetivo a una criatura que pueda ver y que esté a 60 pies o menos. Si el objetivo puede ver a la momia, éste debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 contra esta magia o quedará asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. Si el objetivo falla la salvación por 5 o más, también se encontrará paralizado durante el mismo tiempo. Un objetivo que tenga éxito en la salvación será inmune a la mirada temible de las momias (pero no de los señores de las momias) durante las próximas 24 horas.

Alzadas por rituales funerarios oscuros y aún envueltas en sus mortajas, las momias salen arrastrándose hacia fuera de templos perdidos y tumbas para matar a quienes perturban su descanso.

Mula

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Bestia de Carga. La mula es considerada como un animal Grande para el propósito de determinar su capacidad de carga.

Pies Firmes. La mula tiene ventaja en tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que podrían tumbarla.

Acciones

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Murciélago

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 5 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sentidos vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Ecolocación. El murciélago no puede hacer uso de su vista ciega si está ensordecido.

Oído Agudo. El murciélago tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la audición.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +0 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante.

Murciélago Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 22 (4d10)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Ecolocación. El murciélago no puede hacer uso de su vista ciega si está ensordecido.

Oído Agudo. El murciélago tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la audición.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Necrófago

Muerto viviente mediano, caótico malvado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 22 (5d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, envenenado, encantado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Común

Desafío 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura distinta de un elfo o muerto viviente, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o será paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, dejando de estar paralizado en caso de tener éxito.

Con sus dientes afilados y garras puntiagudas, los necrófagos vagan por la noche en grupo, impulsados por un hambre insaciable de carne humanoide.

Nothic

Aberración mediana, neutral malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 45 (6d8 + 18)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades Arcano +3, Perspicacia +4, Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes Infracomún

Desafío 2 (450 PX)

Vista Aguda. El nothic tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista.

Acciones

Ataque Múltiple. El nothic realiza dos ataques de garra.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mirada Pútrida. El nothic ataca a una criatura que pueda ver y esté a 30 pies o menos de él. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 contra esa magia o recibirá 10 (3d6) de daño necrótico.

Perspicacia Sobrenatural. El nothic ataca a una criatura que pueda ver y esté a 30 pies o menos de él. El objetivo debe realizar una prueba enfrentada de Carisma (Engaño) contra la Sabiduría (Perspicacia) del nothic. Si el nothic gana, éste descubre mágicamente un hecho o secreto del objetivo. El objetivo gana automáticamente si es inmune a ser encantado.

Un nothic es una criatura monstruosa con terribles garras y un solo gran ojo. Cuando es conducido a la violencia, utiliza su horrible mirada para pudrir la carne de sus enemigos hasta los huesos.

Ogro

Gigante grande, caótico malvado

Clase de Armadura 11 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 59 (7d10 + 21)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes Común, Gigante

Desafío 2 (450 PX)

Acciones

Gran Clava. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Jabalina. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al atacar, alcance 5 pies ó 30/120 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Los ogros son gigantes corpulentos conocidos por su mal temperamento. Cuando se le incita a la ira, un ogro arremete con una furia incontrolada hasta que se le agoten los objetos o criaturas que destruir.

Orco

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura 13 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 15 (2d8 + 6)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Intimidación +2

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Orco

Desafío 1/2 (100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el orco puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Acciones

Gran Hacha. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Jabalina. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al atacar, alcance 5 pies ó 30/120 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Los orcos son humanoides salvajes de postura encorvada, rostros porcinos y dientes prominentes que se asemejan a colmillos. Se reúnen en tribus que satisfacen su sed de sangre matando a cualquier humanoide que se les oponga.

Osgo (espantajo)

Humanoide mediano (trasgoide), caótico malvado

Clase de Armadura 16 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de Golpe 27 (5d8 + 5)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Habilidades Sigilo +6, Supervivencia +2

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Trasgo

Desafío 1 (200 PX)

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo causa un dado extra de de su daño cuando el osgo golpea con ella (incluido en el ataque).

Ataque Sorpresa. Si un osgo sorprende a una criatura y la impacta con un ataque en el primer asalto de combate, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño extra por el ataque.

Acciones

Lucero del alba. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

Jabalina. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al atacar, alcance 5 pies ó 30/120 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante en cuerpo a cuerpo, ó 5 (1d6 + 2) de daño perforante a distancia.

Los osgos son trasgoides peludos nacidos para la batalla y el caos. Sobreviven asaltando y cazando, pero son aficionados en establecer emboscadas y huir cuando son superados.

Oso Lechuza

Monstruosidad grande, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 59 (7d10 + 21)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 3 (700 PX)

Vista y Olfato Agudos. El oso lechuza tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o vista.

Acciones

Ataque Múltiple. El oso lechuza puede realizar dos ataques, uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Un cruce monstruoso entre lechuza (búho) gigante y oso, la reputación del oso lechuza por su ferocidad y agresividad hace que sea uno de los depredadores más temidos de la naturaleza.

Oso Negro

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)

Velocidad 40 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Olfato Agudo. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Ataque Múltiple. El oso puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Oso Pardo

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 34 (4d10 + 12)

Velocidad 40 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Olfato Agudo. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Ataque Múltiple. El oso puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Oso Polar

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 42 (5d10 + 15)

Velocidad 40 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Olfato Agudo. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Ataque Múltiple. El oso puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (1d8 + 5) de daño perforante.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Piraña

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Frenesí Sangriento. La piraña tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas que no tengan todos sus puntos de golpe.

Respiración Acuática. La piraña es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante.

Una piraña es un pez carnívoro con afilados dientes.

Poni

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño contundente.

Pteranodon

Bestia media, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 13 (3d8)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +1

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Sobrevolar. El pteranodon evita los ataques de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

Este reptiliano volador primo de los dinosaurios no posee dientes, en su lugar usa su afilado pico para atacar a presas demasiado grandes para ser engullidas de un golpe.

Pantera

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 13 (3d8)

Velocidad 50 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +6

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Olfato Agudo. La pantera tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Abalanzarse. Si la pantera se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de garra en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado la pantera puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Pegaso

Celestial grande, caótico bueno

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 59 (7d10 + 21)

Velocidad 60 pies, volar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de Salvación Destreza +4, Sabiduría +4, Carisma +3

Habilidades Percepción +6

Sentidos Percepción pasiva 16

Lenguajes entiende Celestial, Común, Élfico y Silvano pero no puede hablarlos

Desafío 2 (450 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Los caballos blancos alados conocidos como pegastos, se elevan por los cielos, como una visión de gracia y majestuosidad.

Perro Intermittente

Fata mediana, legal bueno

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes Perro intermitente, entiende Silvano pero no puede hablarlo

Desafío 1/4 (50 PX)

Olfato y Oído Agudos. El perro intermitente tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato o audición.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Teletransportar (Recarga 4–6). El perro intermitente mágicamente se teletransporta, junto con todo el equipo que use o transporte, a un espacio no ocupado hasta un máximo de 40 pies de distancia. Antes o después de teletransportarse, el perro puede realizar un ataque de mordisco.

Un perro intermitente toma su nombre de su capacidad para desaparecer y aparecer de la existencia, un talento que utiliza para apoyar sus ataques y para evitar cualquier daño.

Plesiosaurio

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 68 (8d10 + 24)

Velocidad 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Contener la Respiración. Un plesiosaurio es capaz de aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 14 (3d6 + 4) de daño perforante.

Este depredador reptiliano marino, primo de los dinosaurios, ataca a cualquier criatura que encuentra. Su cuello largo y flexible le permite girar en cualquier dirección para dar un poderoso mordisco.

Pulpo

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 3 (1d6)

Velocidad 5 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Contener la Respiración. Cuando está fuera del agua, el pulpo es capaz de aguantar la respiración durante 30 minutos.

Camuflaje Bajo el Agua. El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas mientras esté bajo el agua.

Respiración Acuática. El pulpo es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Tentáculos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño contundente, y el objetivo es agarrado (escape CD 10). Hasta que el agarre termine,

el pulpo no puede usar sus tentáculos sobre otro objetivo.

Nube de Tinta (Recarga tras un descanso Corto o Prolongado).

Una nube de tinta de 5 pies de radio se expande alrededor del pulpo si está bajo el agua. El área es fuertemente oscurecida durante 1 minuto, aunque una corriente significativa puede dispersar la tinta. Tras liberar la tinta, el pulpo puede usar una acción de Desplazarse como acción adicional.

Pulpo Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 52 (8d10 + 8)

Velocidad 10 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Contener la Respiración. Cuando está fuera del agua, el pulpo es capaz de aguantar la respiración durante 1 hora.

Camuflaje Bajo el Agua. El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas mientras esté bajo el agua.

Respiración Acuática. El pulpo es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Tentáculos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 15 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, es agarrado (escape CD 16). Hasta que el agarre termine el objetivo está neutralizado y el pulpo no puede usar sus tentáculos sobre otro objetivo.

Nube de Tinta (Recarga tras un descanso Corto o Prolongado).

Una nube de tinta de 20 pies de radio se expande alrededor del pulpo si está bajo el agua. El área es fuertemente oscurecida durante 1 minuto, aunque una corriente significativa puede dispersar la tinta. Tras liberar la tinta el pulpo puede usar una acción de Desplazarse como acción adicional.

Quimera

Monstruosidad grande, caótico malvado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 114 (12d10 + 48)

Velocidad 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades Percepción +8

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18

Lenguajes entiende Dracónico pero no puede hablarlo

Desafío 6 (2.300 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. La quimera puede realizar tres ataques, uno con su mordisco, uno con sus cuernos y otro con sus garras. Cuando su aliento de fuego está disponible puede usarse en lugar de su mordisco o sus cuernos.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 +4) de daño perforante.

Cuernos. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (1d12 +4) de daño contundente.

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 +4) de daño cortante.

Aliento de Fuego (Recarga 5-6). La cabeza de dragón exhala un cono de fuego de 15 pies. Cada criatura que esté en el área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 31 (7d8) de daño por fuego con una tirada de salvación fallida, o la mitad de daño con una exitosa.

Una quimera es una combinación vil entre cabra, león y dragón, y cuenta con las cabezas de las tres criaturas. Le gusta descender en picada desde el cielo y cubrir a sus presas con su aliento de fuego antes de aterrizar para atacar.

Rama Marchita

Planta pequeña, neutral malvado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 4 (1d6 +1)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +3

Vulnerabilidad al Daño fuego

Inmunidades a Estados cegado, ensordecido

Sentidos vista ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 9

Lenguajes entiende Común pero no puede hablarlo

Desafío 1/8 (25 PX)

Falsa Apariencia. Cuando la rama marchita permanece inmóvil, es indistinguible de un arbusto muerto.

Acciones

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Una rama marchita es una planta animada que se asemeja a un arbusto leñoso que puede sacar sus raíces de la tierra. Sus ramas se retuercen entre sí para asemejar a un cuerpo humanoide con una cabeza y cuatro extremidades.

Rana

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 1 (1d4 -1)

Velocidad 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades Percepción +1, Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes -

Desafío 0 (0 PX)

Anfibio. La rana puede respirar aire y agua.

Salto Estático. El salto de longitud de la rana es de hasta 10 pies, y su salto en altura es de hasta 5 pies, ya sea que tome carrera o no.

Una rana no tiene ataques eficaces. Se alimenta de pequeños insectos y por lo general habita cerca del agua, en los árboles, o bajo tierra.

Rana Gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 18 (4d8)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +3

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes -

Desafío 1/4 (50 PX)

Anfibio. La rana gigante puede respirar aire y agua.

Salto Estático. El salto de longitud de la rana es de hasta 20 pies, y su salto en altura es de hasta 10 pies, ya sea que tome carrera o no.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante, y el objetivo es agarrado (escape CD 11). Hasta que el agarre termine, el objetivo está neutralizado y la rana no puede morder a otro objetivo.

Engullir. La rana realiza un ataque contra una criatura Pequeña o de menor tamaño que esté agarrada. Si el ataque tiene éxito, el objetivo es engullido y el agarre finaliza. El objetivo engullido está cegado y neutralizado, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos fuera de la rana, y recibe 5 (2d4) de daño por ácido al inicio de cada turno de la rana. La rana sólo puede tener una criatura engullida a la vez.

Si la rana gigante muere, la criatura engullida dejará de estar neutralizada y podrá escapar del cadáver haciendo uso de un movimiento de 5 pies, quedando tumbada luego de salir.

Rata

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 1 (1d4 – 1)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Olfato Agudo. La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +0 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante.

Rata Gigante

Bestia pequeña, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 7 (2d6)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Olfato Agudo. La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Tácticas de Manada. La rata tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura, si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Rinoceronte

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 45 (6d10 + 12)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Carga. Si el rinoceronte se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el objetivo sufre 9 (2d8) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será tumbado.

Acciones

Cornada. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Sapo Gigante

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 39 (6d10 + 6)

Velocidad 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Anfibio. El sapo gigante puede respirar aire y agua.

Salto Estático. El salto de longitud del sapo es de hasta 20 pies, y su salto en altura es de hasta 10 pies, ya sea que tome carrera o no.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante, más 5 (1d10) de daño por veneno, y el objetivo es agarrado (escape CD 13). Hasta que el agarre termine, el objetivo está neutralizado y el sapo no puede morder a otro objetivo.

Engullir. El sapo realiza un ataque contra una criatura Mediana o de menor tamaño que esté agarrada. Si el ataque tiene éxito, el objetivo es engullido y el agarre finaliza. El objetivo engullido está cegado y neutralizado, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos fuera del sapo, y recibe 10 (3d6) de daño por ácido al inicio de cada turno del sapo. El sapo sólo puede tener una criatura engullida a la vez.

Si el sapo gigante muere, la criatura engullida dejará de estar neutralizada y podrá escapar del cadáver haciendo uso de un movimiento de 5 pies, quedando tumbada luego de salir.

Sátiro

Fata mediana, caótico neutral

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 31 (7d8)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades Percepción +2, Interpretación +6, Sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes Común, Élfico, Silvano

Desafío 1/2 (100 PX)

Resistencia mágica. El sátiro tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Embustida. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (2d4 + 1) de daño contundente.

Espada Corta. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Arco Corto. *Ataque a distancia:* +5 al atacar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Los sátiros son fatas estridentes que se asemejan a seres humanos masculinos y robustos, con la parte inferior peluda y pezuñas de cabra. Se divierten en los bosques silvestres, impulsados por la curiosidad y el hedonismo en igual medida.

Serpiente Constrictora

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 13 (2d10 + 2)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Constreñir. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño contundente, y el objetivo es agarrado (escape CD 14). Hasta que el agarre termine, el objetivo está neutralizado y la serpiente no puede apretar a otro objetivo.

Serpiente Constrictora Gigante

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 60 (8d12 + 8)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Percepción +2

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 10 pies, una criatura. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Constreñir. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente, y el objetivo es agarrado (escape CD 16). Hasta que el agarre termine, el objetivo está neutralizado y la serpiente no puede apretar otro objetivo.

Serpiente Venenosa

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 5 (2d4) de daño por veneno con una salvación fallida, o la mitad del daño con una exitosa.

Serpiente Venenosa Gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 14

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Percepción +2

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) de daño por veneno con una salvación fallida, o la mitad del daño con una exitosa.

Serpiente Voladora

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 14

Puntos de Golpe 5 (2d4)

Velocidad 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/8 (25 PX)

Sobrevolar. La serpiente evita los ataques de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 1 daño perforante, más 7 (3d4) de daño por veneno.

La serpiente voladora es una serpiente de colores brillantes y con alas, que se encuentra en selvas remotas.

Simio

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)

Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Atletismo +5, Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El simio puede realizar dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Roca. *Ataque a distancia:* +5 al atacar, alcance 25/50 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Simio Gigante

Bestia Enorme, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 157 (15d12 + 60)

Velocidad 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Atletismo +9, Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 7 (2.900 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El simio puede realizar dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +9 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Roca. *Ataque a distancia:* +9 al atacar, alcance 50/100 pies, un objetivo. *Daño:* 30 (7d6 + 6) de daño contundente.

Sirénido

Humanoide mediano (sirénido), neutral

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 10 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes Acuano, Común

Desafío 1/8 (25 PX)

Anfibio. El sirénido puede respirar aire yagua.

Acciones

Lanza. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al atacar, alcance 5 pies ó 20/60 pies, un objetivo. Daño: 3 (1d6) daño perforante, ó 4 (1d8) de daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Los sirénidos son humanoides acuáticos con la parte inferior del cuerpo en forma de pez. Viven en pequeñas tribus bajo las olas.

Tejón

Bestia diminuta, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 3 (1d4 + 1)

Velocidad 20 pies, excavar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 0 (10 PX)

Olfato Agudo. El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 1 daño perforante.

Tejón gigante

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 13 (2d8 + 4)

Velocidad 30 pies, excavar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes –

Desafío 1/4 (50 PX)

Olfato Agudo. El tejón gigante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Ataque Múltiple. El tejón puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Garras. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

Tiburón de Arrecife

Bestia mediana, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades Percepción +2

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 1/2 (100 PX)

Tácticas de Manada. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Respiración Acuática. El tiburón es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Mordisco. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

El tiburón de arrecife mide entre 6 y 10 pies de largo, y habita en arrecifes de coral y aguas poco profundas.

Tiburón Cazador

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 45 (6d10 + 12)

Velocidad 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades Percepción +2

Sentidos vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Frenesí Sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas que no tengan todos sus puntos de golpe.

Respiración Acuática. El tiburón es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

El tiburón cazador mide entre 15 y 20 pies de largo, y normalmente caza sólo en aguas profundas.

Tiburón Gigante

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 126 (11d12 + 55)

Velocidad 0 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades Percepción +3

Sentidos vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 5 (1.800 PX)

Frenesí Sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas que no tengan todos sus puntos de golpe.

Respiración Acuática. El tiburón es capaz de respirar sólo en el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +9 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 22 (3d10 + 6) de daño perforante.

El tiburón gigante mide 30 pies de largo, y normalmente se haya en océanos profundos.

Tigre

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 37 (5d10 + 10)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 1 (200 PX)

Olfato Agudo. El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Abalanzarse. Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de garra en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado el tigre puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Tigre Dientes de Sable

Bestia grande, no alineado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 52 (7d10 + 14)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes –

Desafío 2 (450 PX)

Olfato Agudo. El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Abalanzarse. Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de garra en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado el tigre puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Tiranosaurio Rex

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 136 (13d12 + 52)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades Percepción +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes –

Desafío 8 (3.900 PX)

Acciones

Ataque Múltiple. El tiranosaurio puede realizar dos ataques, uno con su mordisco y otro con su cola. No puede usar ambos ataques contra el mismo objetivo.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 33 (4d12 + 7) de daño perforante, y el objetivo es agarrado (escape CD 17). Hasta que el agarre termine, el objetivo está neutralizado y el tiranosaurio no puede morder a otro objetivo.

Cola. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al atacar, alcance 10 pies, un objetivo. *Daño:* 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

Este enorme dinosaurio depredador aterroriza a todas las demás criaturas en su territorio. Persigue cualquier cosa que crea poder comer, y hay pocas criaturas que no tratará de devorar enteras.

Trasgo

Humanoide pequeño (trasgoide), neutral malvado

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero, escudo)

Puntos de Golpe 7 (2d6)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Habilidades Sigilo +6

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes Común, Trasgo

Desafío 1/4 (50 PX)

Escape Habilidadoso. El trasgo puede tomar la acción Ocultarse o Retirarse como una acción adicional en cada uno de sus turnos.

Acciones

Cimitarra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Arco Corto. *Ataque a distancia:* +4 al atacar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Los trasgos son humanoides pequeños y malvados que moran en mazmorras desoladas y otros entornos deprimentes. Individualmente débiles, se reúnen en gran número para atormentar a otras criaturas.

Triceratops

Bestia enorme, no alineado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 95 (10d12 + 30)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes –

Desafío 5 (1.800 PX)

Carga Aplastante. Si el triceratops se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 16 o caerá tumbado. Si el objetivo está tumbado el triceratops puede hacer un ataque de pisotón contra él como acción adicional.

Acciones

Cornada. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +9 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 24 (4d8 + 6) de daño perforante.

Pisotón. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +9 al atacar, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Daño:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Uno de los más agresivos dinosaurios herbívoros, el triceratops posee unos grandes cuernos y una formidable velocidad, la cual usa para cornear y pisotear a sus posibles depredadores hasta la muerte.

Trol

Gigante grande, caótico malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 84 (8d10 + 40)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +2

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes Gigante

Desafío 5 (1.800 PX)

Olfato Agudo. El trol tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Regeneración. El trol recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si el trol sufre daño por ácido o fuego, esta aptitud no funciona hasta el comienzo de su siguiente turno. El trol muere sólo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se puede regenerar.

Acciones

Ataque Múltiple. El trol puede realizar tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +7 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Temibles gigantes de piel verde, los trols comen cualquier cosa que puedan atrapar y devorar. Sólo el ácido y el fuego pueden detener las propiedades regenerativas de la carne de un trol.

Tumulario

Muerto viviente mediano, neutral malvado

Clase de Armadura 14 (cuero tachonado)

Puntos de Golpe 45 (6d8 + 18)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Resistencias al Daño necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con armas de plata

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados exhausto, envenenado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes los que conociese en vida

Desafío 3 (700 PX)

Sensibilidad a la Luz Solar. Mientras está a la luz del sol, el tumulario tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista.

Acciones

Ataque Múltiple. El tumulario puede realizar dos ataques de espada larga o dos de arco largo. Puede hacer uso de su ataque de Drenar Vida en lugar de uno de sus ataques de espada larga.

Drenar Vida. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño necrótico. El Objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sus puntos de golpe máximos se ven reducidos en una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso prolongado. La criatura muere si ve reducidos sus puntos de golpe máximos a 0.

Un humanoide asesinado por este ataque se levanta a las 24 horas, convertido en un zombi controlado por el tumulario, a menos que el humanoide sea devuelto a la vida o que su cuerpo sea destruido.

El tumulario no puede controlar a más de doce zombis al mismo tiempo.

Espada Larga. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante, ó 7 (1d10 + 2) de daño cortante si la usa a dos manos.

Arco Largo. *Ataque a distancia:* +4 al atacar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Daño:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Los tumularios son muertos vivientes humanoides inteligentes, que se parecen a cadáveres que portan armas y armaduras. No se cansan en pos de su meta, la guerra eterna contra los vivos.

Yeti

Monstruosidad grande, caótica malvada

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 51 (6d10 + 18)

Velocidad 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +3

Inmunidades al Daño frío

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes Yeti

Desafío 3 (700 PX)

Miedo al Fuego. Si el yeti recibe daño por fuego, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

Olfato Agudo. El yeti tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Camuflaje en la Nieve. El yeti tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en entornos nevados.

Acciones

Ataque Múltiple. El yeti puede usar su Mirada Escalofriante y realizar dos ataques de garra.

Garra. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (1d6 + 4) de daño cortante, más 3 (1d6) de daño por frío.

Mirada Escalofriante. El yeti puede tomar como objetivo a una criatura que pueda ver y esté a 30 pies o menos. Si el objetivo puede ver al yeti, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13 contra esta magia o recibirá 10 (3d6) de daño por frío y quedará paralizado durante 1 minuto, a menos que sea inmune al daño por frío. El objetivo podrá repetir la salvación al final de cada turno, finalizando el efecto sobre sí mismo con un éxito. Un objetivo que tenga éxito en la salvación, o si el efecto terminó sobre éste, será inmune a la mirada escalofriante de todos los yetis (pero no de los abominables yetis) durante las próximas 24 horas.

Los yetis son descomunales monstruosidades que acechan en los picos alpinos en una búsqueda incesante de comida. Su piel blanca como la nieve les permite moverse como fantasmas en paisajes helados.

Zombi

Muerto viviente mediano, neutral malvado

Clase de Armadura 8

Puntos de Golpe 22 (3d8 + 9)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de Salvación Sabiduría +0

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Estados envenenado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes entiende los que conociese en vida pero no puede hablar

Desafío 1/4 (50 PX)

Fortaleza de Muerto viviente. Si el daño reduce a o los puntos de golpe del zombi, éste debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o proveniente de un impacto crítico. Con un éxito, el zombi permanece con 1 punto de golpe en su lugar.

Acciones

Golpetazo. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Los zombis son muertos vivientes que se mueven con un paso entrecortado e irregular. Están vestidos con las ropas que llevaban cuando fueron enterrados, ahora enmohecidas, y despiden el hedor de la descomposición.

Personajes no Jugadores

Esta sección contiene las estadísticas para varios personajes no jugadores (PNJs) que los aventureros pueden encontrarse durante una campaña de D&D. Estos apartados de estadísticas pueden usarse para representar tanto a PNJs humanos como no humanos.

Personalizando PNJs

Hay muchas formas fáciles de personalizar los PNJs en este apéndice para tu propia campaña.

Rasgos raciales. Puedes añadir rasgos raciales a un PNJ. Por ejemplo, un sacerdote mediano podría tener una velocidad de 25 pies y el rasgo Afortunado. Añadir rasgos raciales a un PNJ no altera su valor de desafío. Para más información sobre los rasgos raciales, consulta el Manual del Jugador o las Reglas Básicas para Jugadores.

Modificar Conjuros. Una manera de personalizar un PNJ lanzador de conjuros es reemplazar uno o más de sus conjuros. Puedes sustituir cualquier conjuro de la lista de conjuros del PNJ con un conjuro diferente del mismo nivel de la misma lista de conjuros. Intercambiar conjuros de esta manera no altera el valor de desafío de un PNJ.

Modificar Armas y Armaduras. Puedes mejorar o reducir la armadura de un PNJ, o agregar o cambiar el arma. Ajustes a la CA y al daño pueden cambiar el valor de desafío de un PNJ.

Objetos mágicos. Cuanto más poderoso es un PNJ, es más probable que tenga uno o más objetos mágicos en su poder. Un mago, por ejemplo, podría tener un bastón o varita mágica, así como una o más pociones y pergaminos. Dar a un PNJ un potente objeto mágico que inflige daño podría alterar su valor de desafío.

Unos pocos objetos mágicos están descritos en este documento.

Acólito

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 9 (2d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades Medicina +4, Religión +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de conjuros. El acólito es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 al atacar con conjuros). El acólito tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): luz, llama sagrada, taumaturgia
Nivel 1 (3 espacios): bendecir, curar heridas, santuario

Acciones

Clava. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 2 (1d4) de daño contundente.

Los acólitos son los miembros más jóvenes de un clero, por lo general respondiendo ante un sacerdote. Llevan a cabo una variedad de funciones en un templo y se les concede el poder de lanzar conjuros menores en virtud de sus deidades.

Bandido

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Clase de Armadura 12 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Cimitarra. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Ballesta Ligera. Ataque a distancia: +3 al atacar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Daño: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los bandidos vagan en bandas y a veces son dirigidos por PNJs más poderosos, incluyendo lanzadores de conjuros. No todos los bandidos son malvados. La opresión, la sequía, las enfermedades, o el hambre pueden a menudo conducir a gente honesta a una vida de bandidaje.

Berserker

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento caótico

Clase de Armadura 13 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 67 (9d8 + 27)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 2 (450 PX)

Temerario. Al comienzo de su turno, el berserker puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero todas las tiradas de ataque contra él también tienen ventaja hasta el comienzo de su siguiente turno.

Acciones

Gran Hacha. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Provenientes de tierras incivilizadas, los impredecibles berserkeres se unen en grupos de guerra y buscan conflictos dondequiera que puedan encontrarlos.

Caballero

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 18 (armadura completa – placas)

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de Salvación Constitución +4, Sabiduría +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 3 (700 PX)

Valiente. El caballero tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser asustado.

Acciones

Ataque Múltiple. El caballero puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espadón. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Ballesta Pesada. Ataque a distancia: +2 al atacar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d10) de daño perforante.

Liderazgo (Recarga tras un Descanso Corto o Prolongado). Durante 1 minuto, el caballero puede pronunciar un comando especial o advertencia cada vez que una criatura no hostil que pueda ver a 30 pies o menos hace una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura puede añadir un d4 a su tirada, siempre que pueda oír y entender al caballero. Una criatura puede beneficiarse sólo de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el caballero está incapacitado.

Reacciones

Parada. El caballero añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que lo pueda golpear. Para ello, el caballero debe ver al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Los caballeros son guerreros que juran servicio a gobernantes, órdenes religiosas, y a causas nobles. El alineamiento de un caballero determina el grado en que honra una promesa.

Cultista

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura 12 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 9 (2d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Engaño +2, Religión +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 1/8 (25 PX)

Devoción Oscura. El cultista tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Acciones

Cimitarra. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Los cultistas juran lealtad a poderes oscuros, y a menudo muestran signos de demencia en sus creencias y prácticas.

Guardia

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (camisote de malla, escudo)

Puntos de Golpe 11 (2d8+2)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Lanza. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al atacar, alcance 5 pies ó 20/60 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) daño perforante, ó 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Los guardias incluyen miembros de la guardia de la ciudad, centinelas de una ciudadela o villa fortificada, y guardaespaldas de mercaderes y nobles.

Mago

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 40 (9d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de Salvación Inteligencia +6, Sabiduría +4

Habilidades Arcano +6, Historia +6

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes cuatro lenguajes cualesquiera

Desafío 6 (2.300 PX)

Lanzamiento de conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 al atacar con conjuros). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *virote de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, armadura de mago, proyectil mágico, escudo*

Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *contraconjuro, bola de fuego, volar*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mayor, tormenta de hielo*

Nivel 5 (1 espacio): *cono de frío*

Acciones

Daga. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al atacar, alcance 5 pies ó 20/60 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Los magos dedican sus vidas al estudio y la práctica de la magia.

Matón

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura 11 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades Intimidación +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 1/2 (100 PX)

Tácticas de Grupo. El matón tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados matones está a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Ataque Múltiple. El matón puede realizar dos ataques de cuerpo a cuerpo.

Maza. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Ballesta Pesada. Ataque a distancia: +2 al atacar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d10) de daño perforante.

Los matones son implacables ejecutores, expertos en la intimidación y la violencia. Trabajan por dinero y tienen pocos escrúpulos.

Plebeyo

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 4 (1d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes un lenguaje cualquiera (usualmente el Común)

Desafío 0 (10 PX)

Acciones

Clava. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d4) de daño contundente.

Los plebeyos incluyen a los campesinos, siervos, esclavos, sirvientes, peregrinos, comerciantes, artesanos, y ermitaños.

Sacerdote

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 13 (camisote de malla)

Puntos de Golpe 27 (5d8 + 5)

Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Habilidades Medicina +7, Persuasión +3, Religión +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes dos lenguajes cualesquiera

Desafío 2 (450 PX)

Eminencia Divina. Como acción adicional, el sacerdote puede gastar un espacio de conjuros para que sus ataques con armas cuerpo a cuerpo añadan mágicamente un daño extra de 10 (3d6) de daño radiante a un objetivo por cada ataque con éxito. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el sacerdote gasta un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño adicional se incrementa en 1d6 por cada nivel por encima del primero.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 al atacar con conjuros). El sacerdote tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *luz, llama sagrada, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, rayo dirigido, santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, restablecimiento menor*

Nivel 3 (2 espacios): *disipar magia, espíritus guardianes*

Acciones

Maza. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 3 (1d6) de daño contundente.

Los sacerdotes son los líderes espirituales en templos y capillas.

Construyendo Encuentros de Combate

Cuando creas encuentros de combate, deja tu imaginación volar libremente y construye algo que tus jugadores disfruten. Una vez que tienes los detalles configurados, usa esta sección para ajustar la dificultad del encuentro.

Dificultad de los Encuentros de Combate

Hay cuatro categorías de dificultad de encuentro.

Fácil. Un encuentro fácil no consume los recursos de los personajes ni los pone en serio peligro. Podrán perder unos pocos puntos de golpe pero la victoria está prácticamente garantizada.

Medio. Un encuentro medio tiene uno o dos momentos preocupantes para los jugadores, pero deberían surgir victoriosos sin ninguna baja. Uno o varios podrían necesitar recursos curativos.

Difícil. Un encuentro difícil podría terminar mal para los aventureros. Los personajes más débiles podrían acabar fuera de combate, y hay una pequeña posibilidad de que uno o más personajes pudiesen morir.

Mortal. Un encuentro mortal podría ser letal para uno o más personajes jugadores. La supervivencia a menudo requiere de buenas estrategias y agilidad mental, y aun así el grupo corre riesgo de ser derrotado.

Umbral de PX por Nivel de Personaje

Nivel de Personaje	Dificultad de Encuentro			
	Fácil	Medio	Difícil	Mortal
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1.100
6	300	600	900	1.400
7	350	750	1.100	1.700
8	450	900	1.400	2.100
9	550	1.100	1.600	2.400
10	600	1.200	1.900	2.800
11	800	1.600	2.400	3.600
12	1.000	2.000	3.000	4.500
13	1.100	2.200	3.400	5.100
14	1.250	2.500	3.800	5.700
15	1.400	2.800	4.300	6.400
16	1.600	3.200	4.800	7.200
17	2.000	3.900	5.900	8.800
18	2.100	4.200	6.300	9.500
19	2.400	4.900	7.300	10.900
20	2.800	5.700	8.500	12.700

Evaluando la Dificultad del Encuentro

Usa el siguiente método para medir la dificultad de cualquier encuentro de combate.

1. Determina el Umbral de PX. Primero, determina el umbral de puntos de experiencia (PX) para cada personaje del grupo. La tabla de Umbral de PX por Nivel de Personaje tiene cuatro umbrales por cada nivel de

personaje, uno por cada categoría de dificultad de encuentro. Usa el nivel de personaje para determinar su umbral de PX. Repite este proceso por cada personaje del grupo.

2. Determina el Umbral de PX del Grupo. Por cada categoría de dificultad de encuentro, suma los umbrales de PX de cada personaje. Esto determina el umbral de PX del grupo. Acabarás con cuatro resultados, uno por cada categoría.

Por ejemplo, si tu grupo incluye tres personajes de nivel 3 y uno de nivel 2, el umbral total de PX del grupo sería como sigue:

Fácil: 275 PX (75 + 75 + 75 + 50)

Medio: 550 PX (150 + 150 + 150 + 100)

Difícil: 825 PX (225 + 225 + 225 + 150)

Mortal: 1.400 PX (400 + 400 + 400 + 200)

Registra los totales porque los usarás en cada encuentro de tu aventura.

3. Total de PX de los Monstruos. Suma los PX de todos los monstruos del encuentro. Cada monstruo tiene un valor de PX en su apartado de estadísticas.

4. Modifica el Total de PX para Múltiples Monstruos. Si el encuentro incluye más de un monstruo, aplica un multiplicador al total de PX de los monstruos. Cuantos más monstruos hay, más tiradas de ataque estás realizando contra los personajes en un mismo asalto y más peligroso se hace el encuentro. Para medir correctamente la dificultad del encuentro, multiplica el total de PX de todos los monstruos en el encuentro por el valor dado en la tabla Multiplicadores de Encuentro.

Por ejemplo, si un encuentro incluye cuatro monstruos con un valor total de 500 PX, deberías multiplicar el total de PX de los monstruos por 2, para un valor ajustado de 1.000 PX. Este valor ajustado no es lo que valen los monstruos en términos de PX; el único propósito de este valor ajustado es el de ayudar a evaluar con precisión la dificultad del encuentro.

Cuando realizas estos cálculos no tengas en cuenta ningún monstruo cuyo valor de desafío sea significativamente inferior a la media de valor de desafío de los otros monstruos del grupo, a menos que creas que éste contribuya realmente a la dificultad del encuentro.

Multiplicadores de Encuentro

Número de Monstruos	Multiplicador	Número de Monstruos	Multiplicador
1	x 1	7-10	x 2,5
2	x 1,5	11-14	x 3
3-6	x 2	15 o más	x 4

5. Compara PX. Compara el valor ajustado de PX de los monstruos con el umbral de PX del Grupo. El umbral que iguale al valor ajustado de PX determina la dificultad del encuentro. Si no hay coincidencia, se usa el umbral más próximo que sea menor al valor ajustado de PX.

Por ejemplo, un encuentro con un osgo/espantajo y tres grandes trasgos tiene un valor ajustado de PX de 1.000, siendo un encuentro difícil para un grupo de tres personajes de nivel 3 y uno de nivel 2 (el cual tiene un umbral de encuentro difícil de 825 PX y de encuentro mortal de 1.400 PX).

Valor de Desafío (VD)

Cuando elaboras un encuentro o una aventura, especialmente en los niveles más bajos, ten cuidado al usar monstruos cuyo valor de desafío es más alto que el nivel medio del grupo. Tal criatura podría hacer suficiente daño con una sola acción para dejar fuera de combate a aventureros de nivel más bajo. Por ejemplo, un ogro tiene un valor de desafío de 2, pero puede matar a un mago de nivel 1 con un solo golpe.

Tamaño del Grupo

En las directrices anteriores se supone que tienes un grupo que consiste en tres a cinco aventureros.

Si el grupo contiene menos de tres personajes, aplica el siguiente multiplicador más alto de la tabla de Multiplicadores de Encuentro. Por ejemplo, aplica un multiplicador de 1,5 cuando los personajes se enfrentan a un solo monstruo, y un multiplicador de 5 para grupos de 15 o más monstruos.

Si el grupo contiene seis o más personajes, usa el multiplicador anterior más bajo de la tabla. Usa un multiplicador de 0,5 para un monstruo solitario.

Encuentros Multiparte (con varias partes)

A veces un encuentro presenta enemigos múltiples que el grupo no afronta de una sola vez. Por ejemplo, los monstruos podrían llegar al combate por oleadas. Para estos encuentros, trata cada oleada como un encuentro separado para el propósito de determinar su dificultad.

Un grupo no puede beneficiarse de un descanso corto entre las fases de un encuentro multiparte, por lo que no será posible gastar Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe o recuperar cualquier aptitud que requiera un descanso corto para recuperarla. Como regla, si el valor ajustado de PX de los monstruos en un encuentro multiparte es mayor a un tercio del total de PX que se esperan para el grupo en un día de aventura (ver "Un Día de Aventura"), el encuentro va a ser más difícil que la suma de sus partes.

Construyendo Encuentros con Presupuesto

Puedes crear un encuentro si tienes decidida la dificultad de antemano. El umbral de PX del grupo aporta un presupuesto de PX que puedes gastar en monstruos para construir encuentros fáciles, medios, difíciles y mortales. Sólo recuerda que los grupos de monstruos consumen más de ese presupuesto de lo que podrían indicar sus valores base de PX (ver paso 4).

Por ejemplo, usando el grupo del paso 2, puedes construir un encuentro medio asegurándote de que el valor ajustado de PX de los monstruos es de al menos 550 PX (el umbral del grupo para encuentros medios) y no más de 825 PX (el umbral del grupo para encuentros difíciles). Un monstruo solitario con valor de desafío 3 (como una mantícora o un oso lechuza) vale 700 PX, así que es una posibilidad. Si quieres un par de monstruos, cada uno contará como 1,5 veces su valor base de PX. Un par de lobos terribles (que valen 200 PX cada uno) tienen un valor ajustado de 600 PX, convirtiéndolos también en un encuentro medio para el grupo.

Para ayudar en este enfoque, el Apéndice B en la Guía del Dungeon Master presenta una lista de todos los monstruos del Manual de Monstruos organizados por valor de desafío. El Apéndice A de este documento muestra una lista por VD de los monstruos incluidos aquí.

Un Día de Aventura

Suponiendo unas condiciones estándar de aventura y una suerte normal, la mayoría de los grupos de aventureros pueden manejar alrededor de seis a ocho encuentros medios o difíciles en un día. Si la aventura tiene encuentros más fáciles, los aventureros pueden afrontar más. Si la aventura tiene más encuentros mortales, tendrán menos posibilidades para afrontarlos.

Del mismo modo que determinas la dificultad de un encuentro, puedes usar el valor de PX de monstruos y otros rivales de una aventura como guía para estimar hasta qué punto es probable que progrese el grupo.

Por cada personaje en el grupo, usa la tabla de PX por Día de Aventura para estimar cuántos PX se espera que gane ese personaje en un día. Suma los valores de todos los miembros del grupo para obtener el total del día de aventura del grupo. Esto proporciona una estimación aproximada del valor de PX ajustado para los encuentros que el grupo puede afrontar antes de que los personajes necesiten tomar un descanso prolongado.

PX por Día de Aventura

Nivel	PX Ajustados por Día por Personaje	Nivel	PX Ajustados por Día por Personaje
1	300	11	10.500
2	600	12	11.500
3	1.200	13	13.500
4	1.700	14	15.000
5	3.500	15	18.000
6	4.000	16	20.000
7	5.000	17	25.000
8	6.000	18	27.000
9	7.500	19	30.000
10	9.000	20	40.000

Descanso Corto

En general, durante el transcurso de un día completo de aventuras, el grupo puede necesitar tomar un descanso corto, aproximadamente a un tercio y a los dos tercios del curso del día.

Modificando la Dificultad de los Encuentros

Un encuentro puede ser más fácil o difícil según la elección de la localización y las circunstancias.

Incrementa la dificultad del encuentro en un nivel (de fácil a medio, por ejemplo) si los personajes tienen una desventaja que no poseen sus enemigos. Reduce la dificultad en un nivel si los personajes tienen un beneficio que sus enemigos no poseen. Cualquier beneficio o desventaja adicional inclinan el encuentro un nivel hacia la dirección apropiada. Si los personajes tienen tanto un beneficio como una desventaja, los dos se cancelan entre sí.

Desventajas circunstanciales, incluyen las siguientes:

- Todo el grupo es sorprendido, y el enemigo no.
- El enemigo tiene cobertura, y el grupo no.
- Los personajes no son capaces de ver al enemigo.

- Los personajes reciben daño en cada asalto por algún efecto ambiental o por una fuente mágica, y el enemigo no.
- Los personajes están colgados de una cuerda, en medio de la escalada de un escarpado muro o risco, atascados en el suelo, o en cualquier otra situación que obstaculice realmente su movilidad o los convierta en un blanco fácil.

Los beneficios circunstanciales son similares a las desventajas, pero benefician a los personajes en lugar de beneficiar a los enemigos.

Encuentros de Combate Divertidos

Las siguientes características pueden añadir mayor diversión y suspenso a un encuentro de combate:

- Características del terreno que presentan riesgos inherentes tanto a los personajes y a sus enemigos, como un puente de cuerda deshilachada y charcos de baba verde.
- Características del terreno que proporcionan un cambio de elevación, tales como pozos, pilas de cajas vacías, cornisas y balcones.
- Características que inspiran o fuerzan a personajes y a sus enemigos a moverse, tales como lámparas de araña, barriles de pólvora o aceite, y trampas de cuchillas giratorias.
- Enemigos en lugares difíciles de alcanzar o posiciones defensivas, por lo cual los personajes que normalmente atacan a distancia se ven obligados a moverse por el campo de batalla.
- Diferentes tipos de monstruos colaborando juntos.

Objetos Mágicos

Cada aventura guarda una promesa, pero no una garantía, de encontrar uno o más objetos mágicos. Las Minas Perdidas de Phandelver contienen un surtido de objetos mágicos que hace alusión a la variedad más amplia de artículos mágicos a la espera de ser encontrados en los mundos de D&D. Consulta la Guía del Dungeon Master para muchos más objetos.

Usar un Objeto Mágico

La descripción de un objeto mágico explica cómo funciona el objeto. La manipulación de un objeto mágico es suficiente para darle a un personaje la noción de que hay algo es extraordinario en él. El conjuro de Identificar es la manera más rápida para revelar las propiedades de un objeto. Alternativamente, un personaje puede centrarse en un objeto mágico durante un descanso corto, mientras está en contacto físico con dicho objeto. Al final del descanso, el personaje aprende las propiedades del objeto, así como la forma de utilizarlas. Las pociones son una excepción; probar un poco es suficiente para decirle al catador lo que hace la poción.

Algunos objetos mágicos requieren formar un vínculo con una criatura antes de que sus propiedades mágicas puedan ser utilizadas. Este vínculo se llama **sintonización**, y ciertos objetos tienen un requisito previo para ello. Si el requisito previo es una clase, una criatura debe ser un miembro de esa clase para sintonizarse al objeto. Si el requisito es ser un lanzador de conjuros, una criatura califica si puede lanzar al menos un conjuro usando sus rasgos o características, y no mediante el uso de un objeto mágico o similar.

Sintonizarse con un objeto requiere que una criatura pase un descanso corto enfocada en un solo objeto mientras está en contacto físico con éste (no puede ser el mismo descanso corto utilizado para aprender las propiedades del objeto). Este enfoque puede ser practicar con el arma, la meditación, o alguna otra actividad apropiada. Si el descanso corto se interrumpe, el intento de sintonizar falla. De lo contrario, al final del descanso corto, la criatura adquiere una mayor comprensión intuitiva de cómo activar las propiedades mágicas del objeto, incluidas posibles palabras de mando necesarias.

Un elemento se puede sintonizar sólo con una criatura a la vez, y una criatura puede estar en sintonía con no más de tres objetos mágicos a la vez. Cualquier intento de sintonizarse con un cuarto objeto falla; la criatura debe poner fin a su sintonización con un objeto en primer lugar. Además, una criatura no puede sintonizarse con más de una copia del mismo objeto. Por ejemplo, una criatura no puede sintonizarse con más de un anillo de protección a la vez.

La sintonía de una criatura con un objeto termina si la criatura deja de cumplir los requisitos previos para la sintonía, si el objeto ha estado a más de 100 pies de distancia durante al menos 24 horas, si la criatura muere, o si otra criatura sintoniza con el objeto. Una criatura también puede terminar voluntariamente la sintonía permaneciendo enfocado en el objeto durante otro descanso corto, a menos que el objeto esté maldito.

Descripción de Objetos

Amuleto de Salud

Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonía)

Tu puntuación de Constitución es 19 mientras uses este amuleto. No tiene efecto sobre ti si tu Constitución ya es de 19 o mayor.

Arma +1, +2, +3

Arma (cualquiera), poco común (+1), raro (+2), o muy raro (+3)

Tienes un bono en tiradas de ataque y de daño con esta arma mágica. El bono es determinado por su rareza.

Armadura +1, +2, +3

Armadura (ligera, intermedia o pesada), raro (+1), muy raro (+2), o legendario (+3)

Tienes un bono a la CA mientras vistas esta armadura. El bono es determinado por su rareza.

Bolsa de Contención

Objeto Maravilloso, poco común

Esta bolsa tiene un espacio interior considerablemente más grande que sus dimensiones exteriores, aproximadamente 2 pies de diámetro en la boca y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, no excediendo un volumen de 64 pies cúbicos. La bolsa pesa 15 libras, independientemente de su contenido. La recuperación de un objeto de la bolsa requiere una acción.

Si la bolsa es sobrecargada, perforada o desgarrada, se rompe y se destruye, y su contenido se dispersa por el Plano Astral. Si la bolsa se da vuelta al revés, su contenido se derrama fuera sin dañarse, pero la bolsa tiene que ponerse del derecho antes de que pueda ser utilizada de nuevo. Las criaturas con respiración, pueden sobrevivir dentro de la bolsa hasta un número de minutos igual a 10 dividido el número de criaturas (mínimo 1 minuto), después de lo cual comienzan a asfixiarse.

Ubicar una bolsa de contención dentro de un espacio extra dimensional creado por un Morral práctico de Heward, un Agujero portátil, o un objeto similar, instantáneamente destruye ambos objetos y abre un portal al Plano Astral. El portal se origina donde un objeto se introdujo en el otro. Cualquier criatura a 10 pies o menos del portal es aspirada por éste a un lugar al azar en el Plano Astral. El portal entonces se cierra. El portal es de un solo sentido, y no puede ser reabierto.

Botas de Zancadas y Brincos

Objeto Maravilloso, poco común (requiere sintonía)

Mientras uses estas botas, tu velocidad para caminar se convierte en 30 pies, a menos que tu velocidad para caminar sea superior, y tu velocidad no se reduce cuando estás sobrecargado o vistes una armadura pesada. Adicionalmente puedes saltar tres veces la distancia normal, aunque no puedes saltar más lejos de lo que tu movimiento restante te permitiría.

Capa Élfica

Objeto Maravilloso, poco común (requiere sintonía)

Mientras vistas este manto con su capucha puesta, las pruebas de Sabiduría (Percepción) para verte tienen desventaja, y tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas para esconderte, ya que la capa cambia

de color para camuflarte. Ponerte o quitarte la capucha requiere una acción.

Gafas de Noche

Objeto Maravilloso, poco común

Mientras uses estas lentes oscuras, posees visión en la oscuridad con un alcance de hasta 60 pies. Si ya tienes visión en la oscuridad, llevar puestas las lentes incrementa el alcance en 60 pies.

Guanteletes de Poder de Ogro

Objeto Maravilloso, poco común (requiere sintonía)

Tu puntuación de Fuerza es 19 mientras vistas estos guanteletes. No tiene efecto sobre ti si tu Fuerza ya es de 19 o mayor.

Guantes de Nadar y Tregar

Objeto Maravilloso, poco común (requiere sintonía)

Mientras uses estos guantes, trepar y nadar no te cuestan movimiento extra, y obtienes un bono de +5 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) realizadas para trepar y nadar.

Diadema del Intelecto

Objeto Maravilloso, poco común (requiere sintonía)

Tu puntuación de Inteligencia es 19 mientras lleves puesto esta diadema. No tiene efecto sobre ti si tu Inteligencia ya es de 19 o mayor.

Ungüento de Keoghtom

Objeto Maravilloso, poco común

Este frasco de vidrio de 3 pulgadas de diámetro, contiene 1d4 + 1 dosis de una mezcla espesa que huele un poco a aloe. El frasco y su contenido pesan 1/2 libra.

Con una acción, una dosis de la pomada se puede tragar o aplicar en la piel. La criatura que lo recibe recupera 2d8 + 2 puntos de golpe, deja de estar **envenenada**, y se cura de cualquier enfermedad.

Poción de Vuelo

Poción, muy raro

Cuando ingieres esta poción, obtienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad para caminar durante 1 hora, y también puedes flotar. Si estás en el aire cuando el efecto de la poción se desvanece, caerás a menos que tengas algún otro medio de permanecer en el aire. Esta poción contiene un líquido claro que flota en la parte superior de su contenedor y tiene impurezas nebulosas de color blanco a la deriva en él.

Poción de Invisibilidad

Poción, muy raro

Este frasco de pociones parece estar vacío, pero se percibe que hay un líquido en su interior. Cuando se consume, te vuelves invisible durante 1 hora. Cualquier cosa que uses o transportes es invisible. El efecto termina antes de tiempo si tú atacas o lanzas un conjuro.

Poción de Vitalidad

Poción, muy raro

Cuando se bebe esta poción, elimina cualquier nivel de exhausto sufrido y cura cualquier enfermedad o veneno que te esté afectando. Durante las próximas 24 horas, recuperas la cantidad máxima de puntos de golpe

por cada Dado de Golpe que gastes. Esta poción de líquido carmesí pulsa regularmente con una luz tenue, recordando al latido de un corazón.

Anillo de Evasión

Anillo, raro (requiere sintonía)

Este anillo posee 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas cada día al amanecer. Cuando fallas una tirada de salvación de Destreza mientras lo lleves puesto puede usar tu reacción para gastar una carga y, en lugar del fallo, tener éxito en esa tirada de salvación.

Anillo de Protección

Anillo, raro (requiere sintonía)

Obtienes un bono de +1 a tu CA y tiradas de salvación mientras lo lleves puesto.

Anillo de Resistencia

Anillo, raro (requiere sintonía)

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras lleves puesto este anillo. La gema en el anillo indica el tipo, el cual del DM escoge o determina aleatoriamente.

d10	Tipo de Daño	Gema
1	Acido	Perla
2	Frío	Turmalina
3	Fuego	Granate
4	Fuerza	Zafiro
5	Relámpago	Citrino
6	Necrótico	Azabache
7	Veneno	Amatista
8	Psíquico	Jade
9	Radiante	Topacio
10	Trueno	Espinela

Pergamino de Conjuro

Pergamino, varios

Un pergamino de conjuro lleva las palabras de un solo conjuro, escrito en un código místico. Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzar su hechizo sin proporcionar ningún componente de material. De lo contrario, el pergamino es ilegible. Lanzar el conjuro leyendo el pergamino requiere el tiempo normal de lanzamiento del conjuro. Una vez que el conjuro es lanzado, las palabras en el pergamino se desvanecen y se desintegra en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento, el pergamino no se pierde.

Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase, pero es de un nivel más alto de lo que normalmente podrías lanzar, debes realizar una prueba de característica usando tu característica de lanzamiento de conjuros para determinar si lo lanzas con éxito. La CD es igual a 10 + el nivel de conjuro. Con una prueba fallida, el conjuro desaparece del pergamino sin ningún otro efecto.

Una vez lanzado el conjuro, las palabras en el pergamino se desvanecen, y el propio pergamino se convierte en polvo.

El nivel del conjuro del pergamino determina la CD de salvación del conjuro y el bono de ataque, así como la rareza del mismo, como se muestra en la tabla de Pergaminos de Conjuro.

Pergaminos de Conjuro

Nivel	Rareza	CD de Salvación	Bono de Ataque
Truco	Común	13	+5
1	Común	13	+5
2	Poco Común	13	+5
3	Poco Común	15	+7
4	Raro	15	+7
5	Raro	17	+9
6	Muy Raro	17	+9
7	Muy Raro	18	+10
8	Muy Raro	18	+10
9	Legendario	19	+11

Un conjuro de mago en un pergamino de conjuro se puede copiar como son copiados los conjuros en el libro de conjuros. Cuando un conjuro se copia desde un pergamino de conjuro, el copista debe tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) con un CD igual a 10 + el nivel del conjuro. Si la prueba tiene éxito, el conjuro se copia correctamente. Ya sea que la prueba tenga éxito o no, el pergamino de conjuro se destruye.

Varita de Detección Mágica

Varita, poco común

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras se sostiene, puedes gastar 1 carga como una acción para lanzar el conjuro de Detectar magia con ella. La varita recupera 1d3 cargas gastadas cada día al amanecer.

Varita de Proyectiles Mágicos

Varita, poco común

Mientras se sostenga esta varita, puedes usar una acción para consumir de 1 a 3 de sus 7 cargas para lanzar el conjuro Proyectil mágico sin necesidad de utilizar ningún componente. Para 1 carga, se lanza el conjuro como si hubieras utilizado un espacio de conjuros de nivel 1, y se aumenta el nivel de espacio de conjuros en uno por cada carga adicional usada.

La varita recupera 1d6 + 1 cargas gastadas cada día al amanecer. Sin embargo, si se gasta la última carga de la varita, tira un d20. Si obtienes 1, la varita se desmorona en cenizas y es destruida.

Apéndice A: Monstruos según VD

Este índice organiza los monstruos de este documento por valor de desafío (VD).

Valor de Desafío 0 (0-10 PX)

Águila
Araña
Arbusto animado
Babuino
Búho
Buitre
Caballito de mar
Cabra
Cangrejo
Chacal
Ciervo
Comadreja
Cuervo
Escarabajo de fuego gigante
Escorpión
Gato
Halcón
Hiena
Tejón
Lagarto
Murciélago
Pirañas
Plebeyo
Pulpo
Rana
Rata

Valor de Desafío 1/8 (25 PX)

Bandido
Camello
Cangrejo gigante
Comadreja gigante
Cultista
Estirge
Guardia
Halcón sanguinario
Kobold
Mastín
Mula
Poni
Rata gigante
Serpiente venenosa
Serpiente voladora
Sirénido
Rama Marchita

Valor de Desafío 1/4 (50 PX)

Acólito
Alce
Araña lobo gigante
Búho gigante
Caballo de monta
Caballo de tiro
Centípedo gigante
Enjambre de cuervos
Enjambre de murciélagos

Enjambre de ratas
Espada voladora
Esqueleto
Hachapico
Jabalí
Lagarto gigante
Lobo
Murciélago gigante
Pantera
Perro intermitente
Pteranodon
Serpiente constrictora
Rana gigante
Serpiente venenosa gigante
Tejón gigante
Trasgo
Zombi

Valor de Desafío 1/2 (100 PX)

Avispa gigante
Caballito de mar gigante
Caballo de guerra
Cabra gigante
Cocatriz
Cocodrilo
Enjambre de insectos
Gnoll
Gran trasgo
Hombre lagarto
Huargo
Matón
Orco
Oso negro
Sátiro
Simio
Tiburón de arrecife

Valor de Desafío 1 (200 PX)

Águila gigante
Araña gigante
Armadura animada
Arpía
Buitre gigante
Can de la muerte
Enjambre de pirañas
Hiena gigante
Hipogrifo
León
Lobo terrible
Necrófago
Osgo/Espantajo
Oso pardo
Pulpo gigante
Sapo gigante
Tigre

Valor de Desafío 2 (450 PX)

Alce gigante
Alosaurio

Árbol animado
Berserker
Centauro
Enjambre de serpientes venenosas
Gárgola
Gelatina ocre
Gric
Grifo
Jabalí gigante
Nothic
Ogro
Oso polar
Pegaso
Plesiosaurio
Rinoceronte
Sacerdote
Serpiente constrictora gigante
Tiburón cazador
Tigre dientes de sable

Valor de Desafío 3 (700 PX)

Anquilosaurio
Araña fase
Ballena asesina
Basilisco
Caballero
Can del infierno
Contemplador espectador
Doppelganger
Escorpión gigante
Hombre lobo
Lobo invernal
Mantícora
Minotauro
Momia
Oso lechuza
Tumulario
Yeti

Valor de Desafío 4 (1.100 PX)

Alma en pena (Banshee)
Elefante
Calavera ardiente
Fantasma

Valor de Desafío 5 (1.800 PX)

Cocodrilo gigante
Elemental de aire
Elemental de fuego
Elemental de agua
Elemental de tierra
Gigante de las colinas
Golem de carne
Tiburón gigante
Triceratops
Trol

Valor de Desafío 6 (2.300 PX)

Cíclope
Draco
Mago

Mamut
Medusa
Quimera

Valor de Desafío 7 (2.900 PX)

Simio gigante

Valor de Desafío 8 (3.900 PX)

Dragón verde joven
Gigante de hielo
Hidra
Tiranosaurio Rex

Valor de Desafío 9 (5.000 PX)

Gigante de fuego

Valor de Desafío 10 (5.900 PX)

Golem de piedra

Valor de Desafío 17 (18.000 PX)

Dragón rojo adulto

Apéndice B: Listado de monstruos y PNJs

Castellano – Inglés

Acólito	Acolyte	Hachapico	Axe beak
Águila	Eagle	Halcón	Hawk
Águila gigante	Giant eagle	Halcón sanguinario	Blood hawk
Alce	Elk	Hidra	Hydra
Alce gigante	Giant elk	Hiena	Hyena
Alma en pena	Banshee	Hiena gigante	Giant hyena
Alosaurio	Allosaurus	Hipogrifo	Hippogriff
Anquilosaurio	Ankylosaurus	Hombre lobo	Werewolf
Araña	Spider	Hombre lagarto	Lizardfolk
Araña fase	Phase spider	Huargo	Worg
Araña gigante	Giant spider	Jabalí	Boar
Araña lobo gigante	Giant wolf spider	Jabalí gigante	Giant boar
Árbol animado	Awakened tree	Kobold	Kobold
Arbusto animado	Awakened shrub	Lagarto	Lizard
Armadura animada	Animated armor	Lagarto gigante	Giant lizard
Arpia	Harpy	León	Lion
Avispa gigante	Giant wasp	Lobo	Wolf
Babuino	Baboon	Lobo invernal	Winter wolf
Ballena asesina	Killer whale	Lobo terrible	Dire wolf
Bandido	Bandit	Mago	Mage
Basilisco	Basilisk	Mamut	Mammoth
Berserker	Berserker	Mantícora	Manticore
Búho	Owl	Mastín	Mastiff
Búho gigante	Giant owl	Matón	Thug
Buitre	Vulture	Medusa	Medusa
Buitre gigante	Giant vulture	Minotauro	Minotaur
Caballero	Knight	Momia	Mummy
Caballito de mar	Sea horse	Mula	Mule
Caballito de mar gigante	Giant sea horse	Murciélago	Bat
Caballo de guerra	Warhorse	Murciélago gigante	Giant bat
Caballo de monta	Riding horse	Necrófago	Ghoul
Caballo de tiro	Draft horse	Nothic	Nothic
Cabra	Goat	Ogro	Ogre
Cabra gigante	Giant goat	Orco	Orc
Calavera ardiente	Flameskull	Osgo/Espantajo	Bugbear
Camello	Camel	Oso lechuza	Owlbear
Can de la muerte	Death dog	Oso negro	Black bear
Can del infierno	Hell hound	Oso pardo	Brown bear
Cangrejo	Crab	Oso polar	Polar bear
Cangrejo gigante	Giant crab	Pantera	Panther
Centauro	Centaur	Pegaso	Pegasus
Centípedo gigante	Giant centipede	Perro intermitente	Blink dog
Chacal	Jackal	Pirañas	Quipper
Cíclope	Cyclops	Plebeyo	Commoner
Ciervo	Deer	Plesiosaurio	Plesiosaurus
Cocatriz	Cockatrice	Poni	Pony
Cocodrilo	Crocodile	Pteranodon	Pteranodon
Cocodrilo gigante	Giant crocodile	Pulpo	Octopus
Comadreja	Weasel	Pulpo gigante	Giant octopus
Comadreja gigante	Giant weasel	Quimera	Chimera
Contemplador espectador	Spectator	Rama Marchita	Twig blight
Cuervo	Raven	Rana	Frog
Cultista	Cultist	Rana gigante	Giant frog
Doppelganger	Doppelganger	Rata	Rat
Draco	Wyvern	Rata gigante	Giant rat
Dragón rojo adulto	Adult red dragon	Rinoceronte	Rhinoceros
Dragón verde joven	Young green dragon	Sacerdote	Priest
Elefante	Elephant	Sapo gigante	Giant toad
Elemental de agua	Water elemental	Sátiro	Satyr
Elemental de aire	Air elemental	Serpiente constrictora	Constrictor snake
Elemental de fuego	Fire elemental	Serpiente constrictora gigante	Giant constrictor snake
Elemental de tierra	Earth elemental	Serpiente venenosa	Poisonous snake
Enjambre de cuervos	Swarm of ravens	Serpiente venenosa gigante	Giant poisonous snake
Enjambre de insectos	Swarm of insects	Serpiente voladora	Flying snake
Enjambre de murciélagos	Swarm of bats	Simio	Ape
Enjambre de pirañas	Swarm of quippers	Simio gigante	Giant ape
Enjambre de ratas	Swarm of rats	Sirénido	Merfolk
Enjambre de serpientes venenosas	Swarm of poisonous snakes	Tejón	Badger
Escarabajo de fuego gigante	Giant fire beetle	Tejón gigante	Giant badger
Escorpión	Scorpion	Tiburón cazador	Hunter shark
Escorpión gigante	Giant scorpion	Tiburón de arrecife	Reef shark
Espada voladora	Flying sword	Tiburón gigante	Giant shark
Esqueleto	Skeleton	Tigre	Tiger
Estirge	Stirge	Tigre dientes de sable	Saber-toothed tiger
Fantasma	Ghost	Tiranosaurio Rex	Tyrannosaurus Rex
Gárgola	Gargoyle	Trasgo	Goblin
Gato	Cat	Triceratops	Triceratops
Gelatina ocre	Ochre jelly	Trol	Troll
Gigante de fuego	Fire giant	Tumulario	Wight
Gigante de hielo	Frost giant	Yeti	Yeti
Gigante de las colinas	Hill giant	Zombi	Zombie
Gnoll	Gnoll		
Golem de carne	Flesh golem		
Golem de piedra	Stone golem		
Gran trasgo	Hobgoblin		
Gric	Grick		
Grifo	Griffon		
Guardia	Guard		

Inglés – Castellano

Acolyte	Acólito	Harpy	Arpia
Adult red dragon	Dragón rojo adulto	Hawk	Halcón
Air elemental	Elemental de aire	Hell hound	Can del infierno
Allosaurus	Alosaurio	Hill giant	Gigante de las colinas
Animated armor	Armadura animada	Hippogriff	Hipogrifo
Ankylosaurus	Anquilosaurio	Hobgoblin	Gran trasgo
Ape	Simio	Hunter shark	Tiburón cazador
Awakened shrub	Arbusto animado	Hydra	Hidra
Awakened tree	Árbol animado	Hyena	Hiena
Axe beak	Hachapico	Jackal	Chacal
Baboon	Babuino	Killer whale	Ballena asesina
Badger	Tejón	Knight	Caballero
Bandit	Bandido	Kobold	Kobold
Banshee	Alma en pena	Lion	León
Basilisk	Basilisco	Lizard	Lagarto
Bat	Murciélago	Lizardfolk	Hombre lagarto
Berserker	Berserker	Mage	Mago
Black bear	Oso negro	Mammoth	Mamut
Blink dog	Perro intermitente	Manticore	Manticora
Blood hawk	Halcón sanguinario	Mastiff	Mastín
Boar	Jabalí	Medusa	Medusa
Brown bear	Oso pardo	Merfolk	Sirénido
Bugbear	Osgo/Espantajo	Minotaur	Minotauro
Camel	Camello	Mule	Mula
Cat	Gato	Mummy	Momia
Centaur	Centaurio	Nothic	Nothic
Chimera	Quimera	Ochre jelly	Gelatina ocre
Cockatrice	Cocatriz	Octopus	Pulpo
Commoner	Plebeyo	Ogre	Ogro
Constrictor snake	Serpiente constrictora	Orc	Orco
Crab	Cangrejo	Owl	Búho
Crocodile	Cocodrilo	Owlbear	Oso lechuza
Cultist	Cultista	Panther	Pantera
Cyclops	Cíclope	Pegasus	Pegaso
Death dog	Can de la muerte	Phase spider	Araña fase
Deer	Ciervo	Plesiosaurus	Plesiosaurio
Dire wolf	Lobo terrible	Poisonous snake	Serpiente venenosa
Doppelganger	Doppelganger	Polar bear	Oso polar
Draft horse	Caballo de tiro	Pony	Poni
Eagle	Águila	Priest	Sacerdote
Earth elemental	Elemental de tierra	Pteranodon	Pteranodon
Elephant	Elefante	Quipper	Pirafías
Elk	Alce	Rat	Rata
Fire elemental	Elemental de fuego	Raven	Cuervo
Fire giant	Gigante de fuego	Reef shark	Tiburón de arrecife
Flameskull	Calavera ardiente	Rhinoceros	Rinoceronte
Flesh golem	Golem de carne	Riding horse	Caballo de monta
Flying snake	Serpiente voladora	Saber-toothed tiger	Tigre dientes de sable
Flying sword	Espada voladora	Satyr	Sátiro
Frog	Rana	Scorpion	Escorpión
Frost giant	Gigante de hielo	Sea horse	Caballito de mar
Gargoyle	Gárgola	Skeleton	Esqueleto
Ghost	Fantasma	Spectator	Contemplador espectador
Ghoul	Necrófago	Spider	Araña
Giant ape	Simio gigante	Stirge	Estirge
Giant badger	Tejón gigante	Stone golem	Golem de piedra
Giant bat	Murciélago gigante	Swarm of bats	Enjambre de murciélagos
Giant boar	Jabalí gigante	Swarm of insects	Enjambre de insectos
Giant centipede	Centípedo gigante	Swarm of poisonous snakes	Enjambre de serpientes venenosas
Giant constrictor snake	Serpiente constrictora gigante	Swarm of quippers	Enjambre de pirafías
Giant crab	Cangrejo gigante	Swarm of rats	Enjambre de ratas
Giant crocodile	Cocodrilo gigante	Swarm of ravens	Enjambre de cuervos
Giant eagle	Águila gigante	Thug	Matón
Giant elk	Alce gigante	Tiger	Tigre
Giant fire beetle	Escarabajo de fuego gigante	Triceratops	Triceratops
Giant frog	Rana gigante	Troll	Trol
Giant goat	Cabra gigante	Twig blight	Rama Marchita
Giant hyena	Hiena gigante	Tyrannosaurus Rex	Tiranosaurio Rex
Giant lizard	Lagarto gigante	Vulture	Buitre
Giant octopus	Pulpo gigante	Warhorse	Caballo de guerra
Giant owl	Búho gigante	Water elemental	Elemental de agua
Giant poisonous snake	Serpiente venenosa gigante	Weasel	Comadreja
Giant rat	Rata gigante	Werewolf	Hombre lobo
Giant scorpion	Escorpión gigante	Wight	Tumulario
Giant sea horse	Caballito de mar gigante	Winter wolf	Lobo invernal
Giant shark	Tiburón gigante	Wolf	Lobo
Giant spider	Araña gigante	Worg	Huargo
Giant toad	Sapo gigante	Wyvern	Draco
Giant vulture	Buitre gigante	Yeti	Yeti
Giant wasp	Avispa gigante	Young green dragon	Dragón verde joven
Giant weasel	Comadreja gigante	Zombie	Zombi
Giant wolf spider	Araña lobo gigante		
Gnoll	Gnoll		
Goat	Cabra		
Goblin	Trasgo		
Grick	Gric		
Griffon	Grifo		
Guard	Guardia		

Apéndice C: Unidades inglesas y métricas

Longitud

1 pulgada (inch, in)	2,54 centímetros (cm)
1 pie (feet, ft)	30,48 centímetros (cm) = 12 pulgadas
1 yarda (yard, yd)	0,914 metros (m)
1 milla (mile, mi)	1,6 kilómetros (km)

Pulgadas - Centímetros/Metros

0,3937	in	1	cm
1	in	2,54	cm
2	in	5	cm
3	in	7,6	cm
4	in	10,2	cm
5	in	12,7	cm
6	in	15,2	cm
7	in	17,8	cm
8	in	20,3	cm
9	in	22,8	cm
10	in	25,4	cm
39,37	in	1	m

Pies - Centímetros/Metros/Kilómetros

1	ft	30	cm = 12 pulgadas
2	ft	60	cm
3	ft	90	cm
3,28	ft	1	m = 39,37 pulgadas
4	ft	1,2	m
5	ft	1,5	m
6	ft	1,8	m
7	ft	2	m
8	ft	2,4	m
9	ft	2,7	m
10	ft	3	m
15	ft	4,5	m
20	ft	6	m
25	ft	8	m
30	ft	9	m
33	ft	10	m
35	ft	11	m
40	ft	12	m
45	ft	14	m
50	ft	15	m
55	ft	17	m
60	ft	18	m
65	ft	20	m
70	ft	21	m
75	ft	23	m
80	ft	24	m
85	ft	26	m
90	ft	27	m
95	ft	29	m
100	ft	30	m
200	ft	60	m
300	ft	90	m
330	ft	100	m
400	ft	120	m
500	ft	150	m
1000	ft	300	m
3300	ft	1	km
5280	ft	1,6	km = 1 milla
10000	ft	3	km

Volúmen

1 pinta (pint, pt)	USA	0,47 litro (l)
1 pinta (pint, pt)	UK	0,56 litro (l)
1 galón (gallon, gal)	USA	3,78 litros (l)
1 galón (gallon, gal)	UK	4,54 litros (l)

Peso

1 onza (ounce, oz)	28,35 gramos (g)
1 libra (pound, lb)	0,45 kilogramos (kg) = 16 onzas

Onzas - Gramos/Kilogramos

1	oz	28	g
2	oz	57	g
3	oz	85	g
4	oz	113	g
5	oz	142	g
6	oz	170	g
7	oz	198	g
8	oz	227	g
9	oz	255	g
10	oz	284	g
11	oz	312	g
12	oz	340	g
13	oz	369	g
14	oz	397	g
15	oz	425	g
16	oz	454	g
17	oz	482	g
18	oz	510	g
19	oz	539	g
20	oz	567	g
30	oz	851	g
35	oz	992	g
40	oz	1,1	kg
50	oz	1,4	kg
60	oz	1,7	kg
70	oz	1,9	kg
80	oz	2,2	kg
90	oz	2,5	kg
100	oz	2,8	kg

Libras - Kilogramos

1	lb	0,45	kg
2	lb	0,91	kg
3	lb	1,36	kg
4	lb	1,81	kg
5	lb	2,27	kg
6	lb	2,72	kg
7	lb	3,18	kg
8	lb	3,63	kg
9	lb	4,08	kg
10	lb	4,54	kg
20	lb	9	kg
30	lb	13	kg
40	lb	18	kg
50	lb	22	kg
60	lb	27	kg
70	lb	31	kg
80	lb	36	kg
90	lb	40	kg
100	lb	45	kg
110	lb	49	kg
120	lb	54	kg
130	lb	58	kg
140	lb	63	kg
150	lb	68	kg
160	lb	72	kg
170	lb	77	kg
180	lb	81	kg
190	lb	86	kg
200	lb	90	kg
210	lb	95	kg
220	lb	99	kg
230	lb	104	kg
240	lb	108	kg
250	lb	113	kg